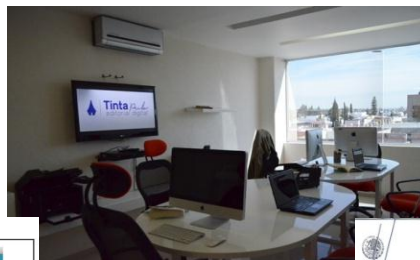
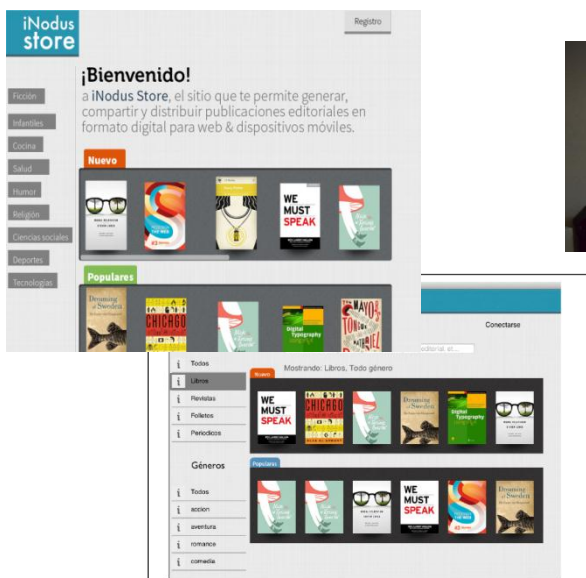


PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN

NUMERO DE PROYECTO: 180699

EMPRESA BENEFICIADA: IT Creative, S.A. de C.V.

TÍTULO DEL PROYECTO: “CREACIÓN Y PUESTA EN MARCHA DE UN NODO PARA EL DESARROLLO DE PLATAFORMAS TECNOLÓGICAS PARA GENERAR CONTENIDOS EDITORIALES DIGITALES PARA EL MERCADO EDUCATIVO, EMPRESARIAL Y DE INVESTIGACIÓN”



REGISTRO PÚBLICO DEL DERECHO DE AUTORE SOLICITUD DE REGISTRO DE OBRA									
SEDE: SDFD-01									
SEDE: LOCALIDAD Y AGENCIA DE REGISTRO DE OBRAS (SE, ESTADOS Y DISTRITOS FEDERALES)									
DATOS DEL AUTOR CAUATOR X SELECCIONO									
Nombre		PERIODO		GAFICA		USOS MARCA			
Fecha de inscripción		del 20-02-2014 al 18-02-2014							
Municipio		Calle		Código postal		C.P.		Cuentas administrativas	
R.F.C. del C.A. 070003303		Código exterior		Fax					
Dirección Postal		Código Postal		Código Postal					
Código Postal		Código Postal		Código Postal					
Designación de Autor		Agente		Código Postal					
Código Postal		Código Postal		Código Postal					
DATOS GENERALES DEL TITULAR DE LA OBRA QUE CREA O DE D.C.V.									
(El titular es el mismo Autor) Obra con datos del Titular de la obra									
Nombre		Sexo		Lugar de nacimiento					
Fecha de inscripción		del 20-02-2014 al 18-02-2014							
Municipio		Código exterior		Código Postal					
R.F.C. del C.A. 070003303		Código exterior		Código Postal					
Dirección Postal		Código Postal		Código Postal					
Código Postal		Código Postal		Código Postal					
Designación de Autor		Agente		Código Postal					
Código Postal		Código Postal		Código Postal					
REPRESENTANTE LEGAL									
Nombre		Sexo		Residencia		Gente			
Fecha de inscripción		del 20-02-2014 al 18-02-2014							
Municipio		Código exterior		Código Postal					
R.F.C. del C.A. 070003303		Código exterior		Código Postal					
Dirección Postal		Código Postal		Código Postal					
Código Postal		Código Postal		Código Postal					
Designación de Autor		Agente		Código Postal					
Código Postal		Código Postal		Código Postal					



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



OBJETIVO DEL PROYECTO: Instalar un Nodo para el desarrollo de plataformas Tecnológicas (IOS, Android y Web) para generar contenidos editoriales digitales para el mercado educativo, empresarial y de investigación con el fin de generar un servicio de alto valor agregado en contenidos digitales. El diseño y desarrollo de esta plataforma tecnológica para la publicación de contenidos editoriales en dispositivos móviles y en web permitirá desarrollar productos básicos para poder ser leídos por medios electrónicos.

PRINCIPALES ACTIVIDADES REALIZADAS: a.- Diseño y construcción de un kiosco digital, b.- Desarrollo de plataformas tecnológicas en Android , Web y iOS. c.- Capacitación a 20 personas en herramientas de desarrollo y tecnologías móviles, y creación de contenido editoriales. d.- Integración de 10 alumnos a las actividades del desarrollo del proyecto.

1. Identificación y adquisición de software .
2. Adecuaciones físicas de instalaciones .
3. Identificación y adquisición del equipamiento para la implementación y desarrollo de plataformas tecnológicas.
4. Capacitación en desarrollo de herramientas Tecnológicas .
5. Diseño de ambiente gráfico de plataformas tecnológicas .
6. Desarrollo de plataformas tecnológicas .
7. Investigación de propiedad intelectual y derechos de autor .
8. Investigación del sector Editorial Digital .
9. Visitas a empresas internacionales para identificación de mejores prácticas.
10. Desarrollo de Kiosco editorial .
11. Registros de marcas y derechos de autor..

BREVE DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO: Se instaló un Nodo para desarrollar plataformas Tecnológicas sobre iOS, Android y Web, esta servirá para generar contenidos editoriales digitales para el mercado educativo, empresarial y de investigación, esto creó la Editorial Digital iNodus. De igual manera, se realizaron estudios de mercado y modelo de negocio los que permitieron contar con información sobre el mundo actual en materia de las editoriales digitales así como la identificación de los mercado meta en los que se desarrollará el proyecto. Otra actividad fue la de desarrollar en vinculación con una universidad del estado el desarrollo, la conceptualización y creación de un kiosco digital para la publicación de los contenidos editoriales digitales.

RESULTADOS DEL PROYECTO: 1.- Tres Diseños de ambientes gráficos de las aplicaciones para Android, iOS y Web. 2.- Tres Desarrollos de plataformas tecnológicas en Android, iOS y Web. 3.- Un kiosco digital. 4.- Una nueva línea de negocio-editorial digital. 5.- Tres solicitudes de registro de derechos de autor y 2 solicitudes de registro de marca. 6.- Integración de 2 Maestros, 2 Doctores y 10 alumnos de Licenciatura al proyecto, así como la creación de 10 empleos. 7.- Capacitación a 20 personas en herramientas tecnológicas y diseño editorial.



FICHA PÚBLICA DEL PROYECTO

PROGRAMA DE ESTÍMULOS A LA INNOVACIÓN



IMPACTOS DEL PROYECTO:

IMPACTOS DEL PROYECTO: **Impactos Cualitativos:** **Científico:** Se refleja en la capacitación, investigación y el desarrollo tecnológico, así como por sus aportaciones a la búsqueda de soluciones a los principales retos de la industria editorial.

Social: Este impacto se refleja en los registros de derecho de autor de las plataformas y su relación con el derecho de libre acceso a la información, así como en el desarrollo de las publicaciones electrónicas y su tendencia a no usar papel y llegar a más población. **Tecnológico:** Su impacto tecnológico se refleja en la puesta en marcha de un proyecto de desarrollo e innovación tecnológica del área editorial. **Económico** : Este modelo de comercialización y distribución, beneficia autores, editoriales, agencias de publicidad, entre otros, por ser el canal de mayor crecimiento en la actualidad, donde la remuneración económica es mayor al tener un alcance global.

Impactos Cuantitativos:

Tecnológico: Desarrollo de 3 plataformas tecnológicas para generar y visualizar contenidos editoriales digitales en las tecnologías iOS, Android y Web. Diseño, desarrollo y pilotaje de al menos 3 kioscos digitales que permitan probar el modelo de negocio. **Económico** : Generación de 10 empleos directos para profesionistas de diversas áreas entre las que se encuentran tecnologías de información, diseño gráfico, literatura, entre otros. **Tecnológico** : 20 personas capacitadas en desarrollo y mantenimiento de aplicaciones para dispositivos móviles, así como manejo de la aplicación y el pilotaje de los kioscos digitales.

Geográfico : Los contenidos digitales representan un papel clave en el desarrollo de las sociedades del conocimiento y se han vuelto impulsores del desarrollo de las economías modernas. Por lo tanto, al manejar contenidos digitales se tiene la posibilidad de acceder a un mercado global, lo que se refleja en un impacto geográfico mundial mediante el acceso a contenidos digitales a través de dispositivos móviles.