

**PROSOFT 2.0 y
Programa Medios Interactivos**



SE

Visión a 10 años



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

PND 2002 - 2006

Lanzamiento
PROSOFT

Factores
estructurales

Plataforma de
despegue

2002 - 2003

2004 - 2005

2006

PROSOFT 2.0

PROSOFT

2007

2008 - 2009

2010 - 2011

2012 - 2013

Consolidación
de la cadena
productiva

Masa
crítica

Innovación y
desarrollo
tecnológico

Jugador
de clase
mundial

PND 2007 - 2012

Metas



SECRETARÍA
ECONOMÍA

SE

PROSOFT 2.0

Enfoque a Software,
Servicios de TI y BPO

PROSOFT

Enfoque a Software

5,000 musd
Software

Promedio
Gasto en TI

Latinoamérica y
España



15,000 musd
Software y
Servicios de TI



Elevar el empleo
en el sector de
servicios de TI
628,000



2.3% Promedio
Gasto en TI



Líder en Estados
Unidos,
Latinoamérica y
España



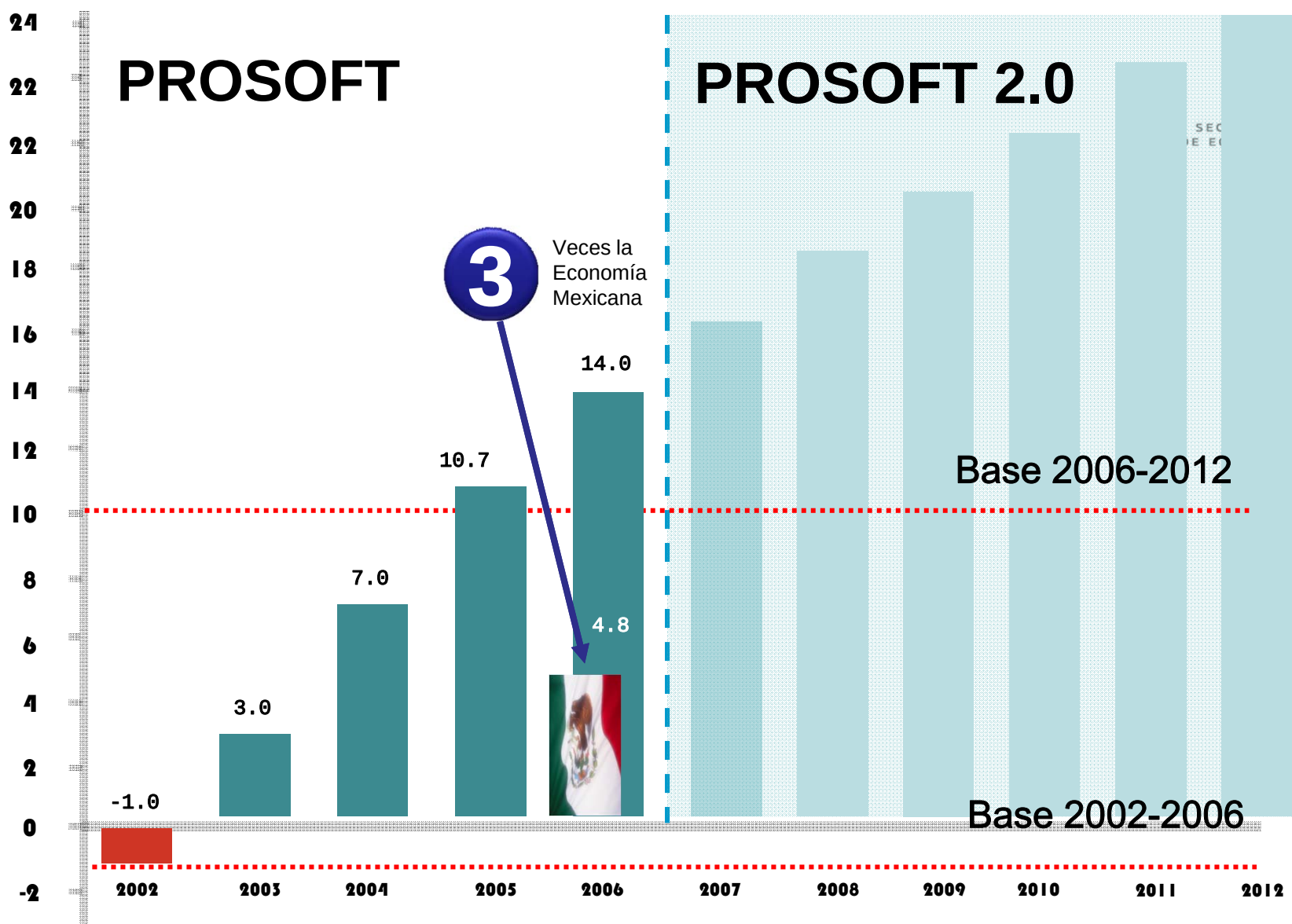
Estrategias



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA



Crecimiento del sector de TI



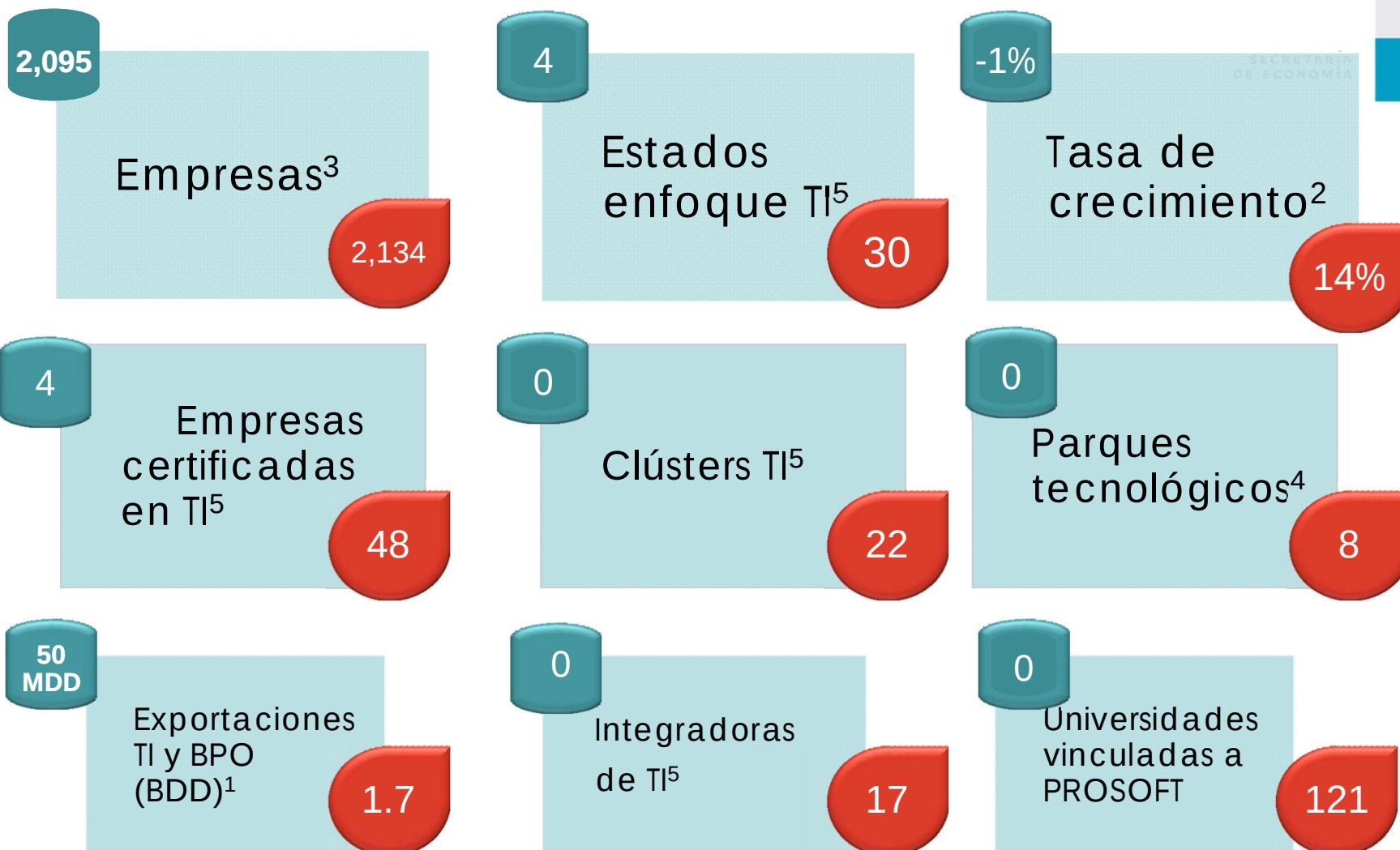
La Industria de TI en México

2002 - 2007



SE

SECRETARÍA
DE ECONOMÍA



1: Datos AT Kearney

2: Datos Select, 2007

3: Datos INEGI

4: Incluye en PT's en construcción y Centros de empresas (BC, DF, JAL, NL, SON, DGO, SIN, YUC)

5: Agosto 2007

Avances



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

PROSOFT

Exportaciones
e inversiones

Educación y
formación de
personal

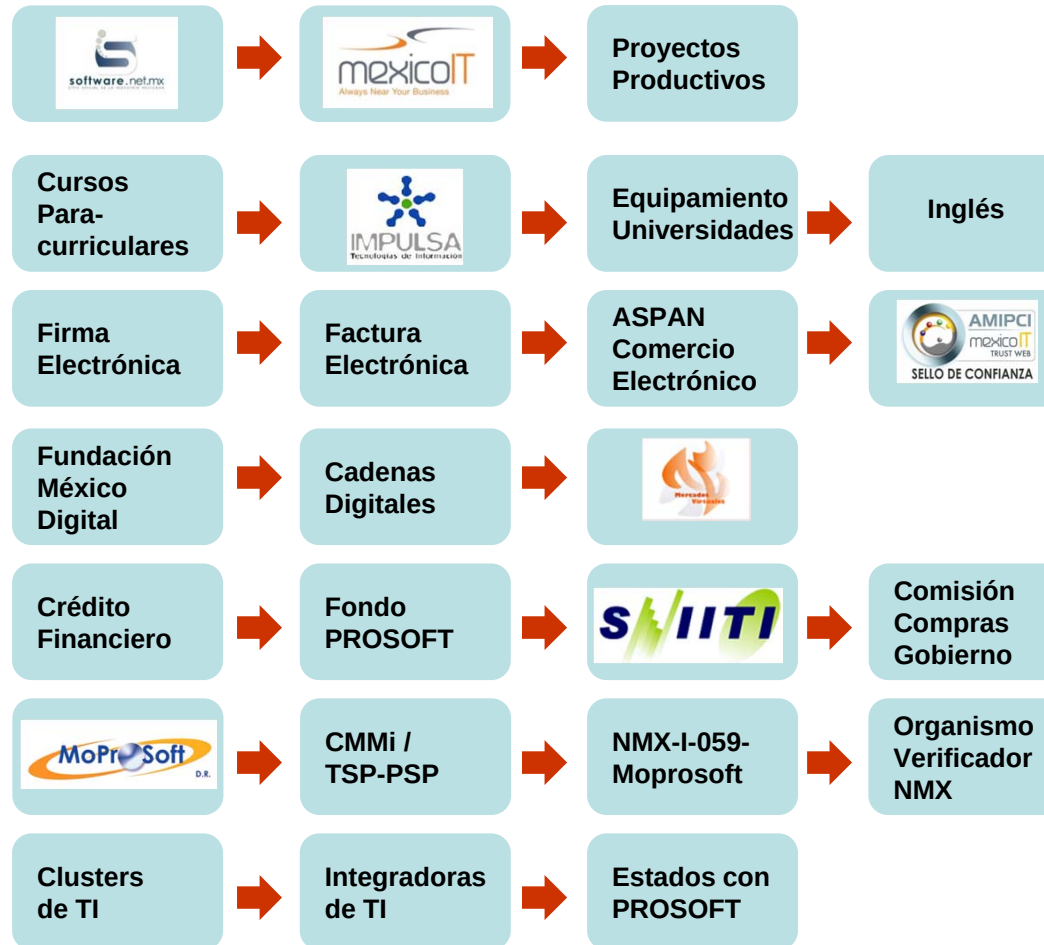
Marco legal

Mercado interno

Industria local

Capacidad de
procesos

Agrupamientos
empresariales



Mapa de Actores



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE



22

Clusters de TI

En 20 Estados

Agrupan 604 empresas de TI

1 de cada 4 de la industria está vinculada



16

Integratoras de TI en 10 Estados



121

**Universidades
vinculadas a PROSOFT**



30

**Gobiernos
Estatales**

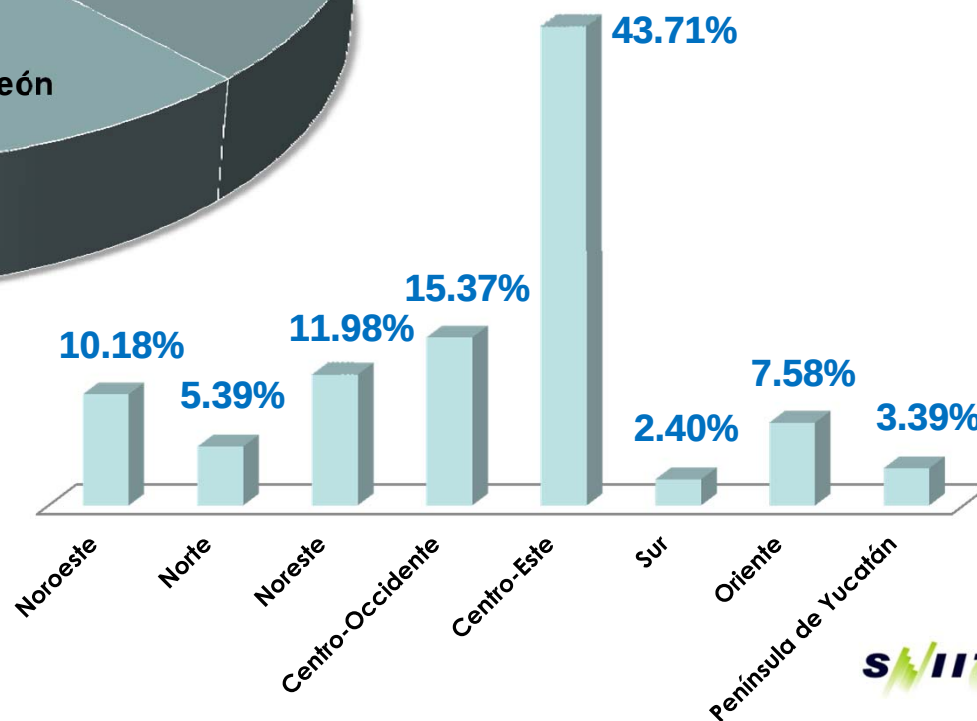
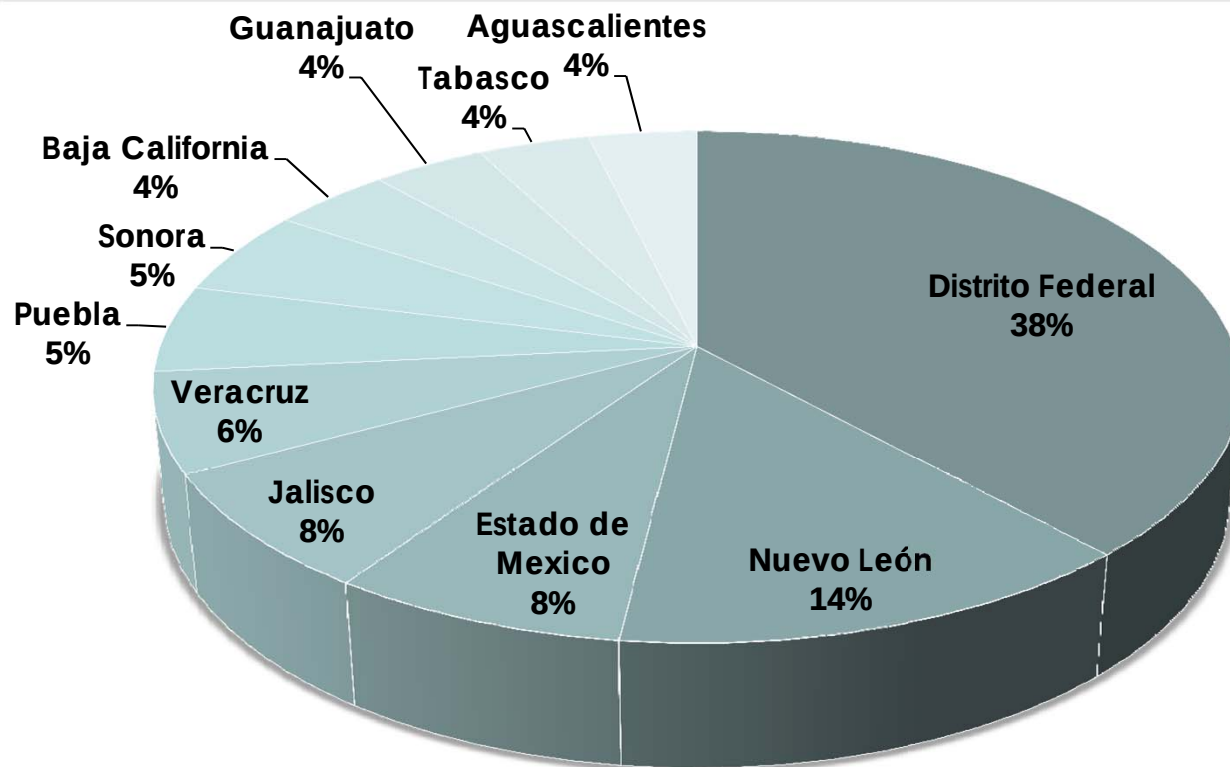
Cuenta con programa estatal vinculado a PROSOFT
Invierten en el sector

Densidad de la industria de TI



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE



Fuente: DETI - SNIIT
Secretaría de Economía 2007



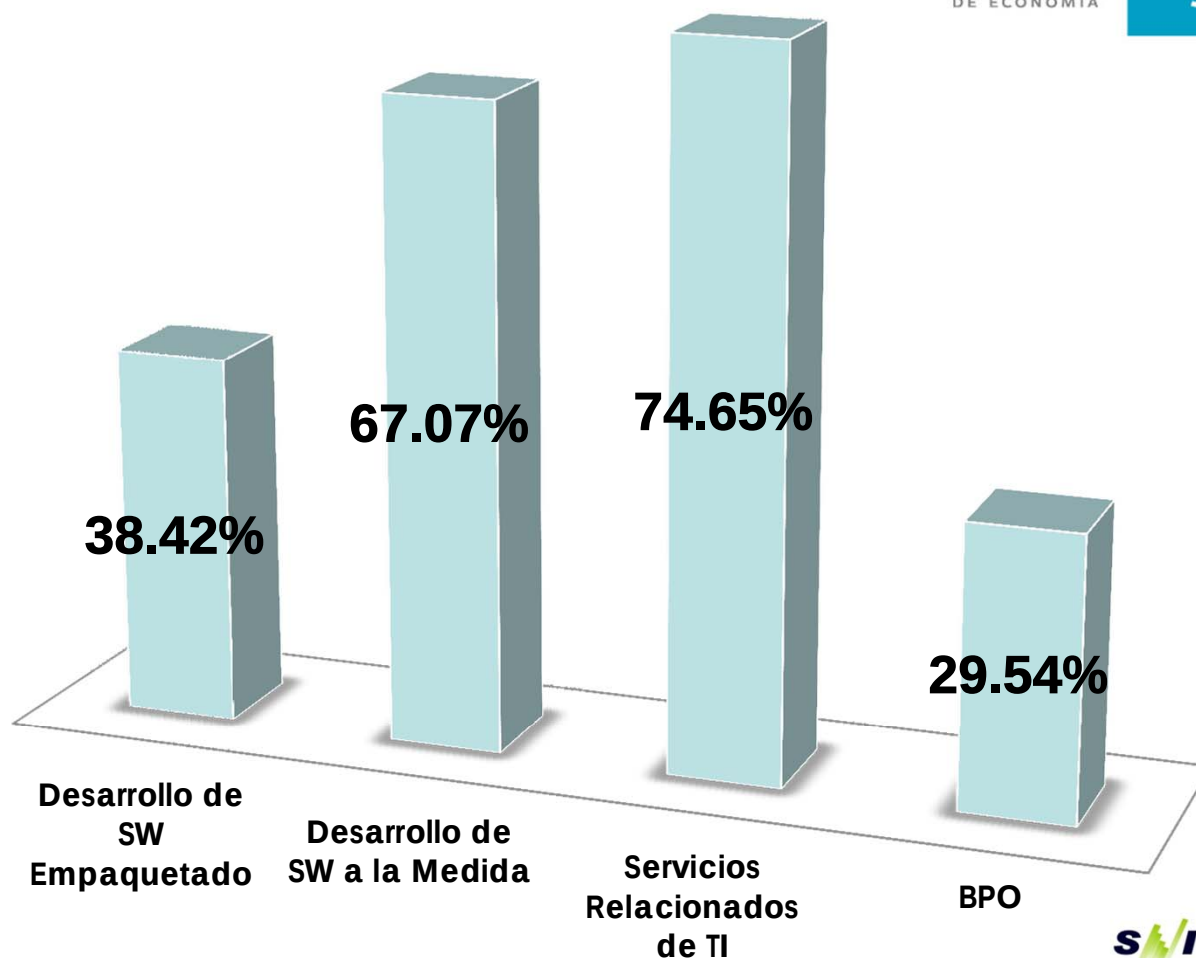
Base: 1002 empresas de TI registradas

Actividades de la industria de TI



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE



Fuente: DETI - SNIIT
Secretaría de Economía 2007



Base: 1002 empresas de TI registradas

Existen 49 centros de desarrollo certificados en calidad



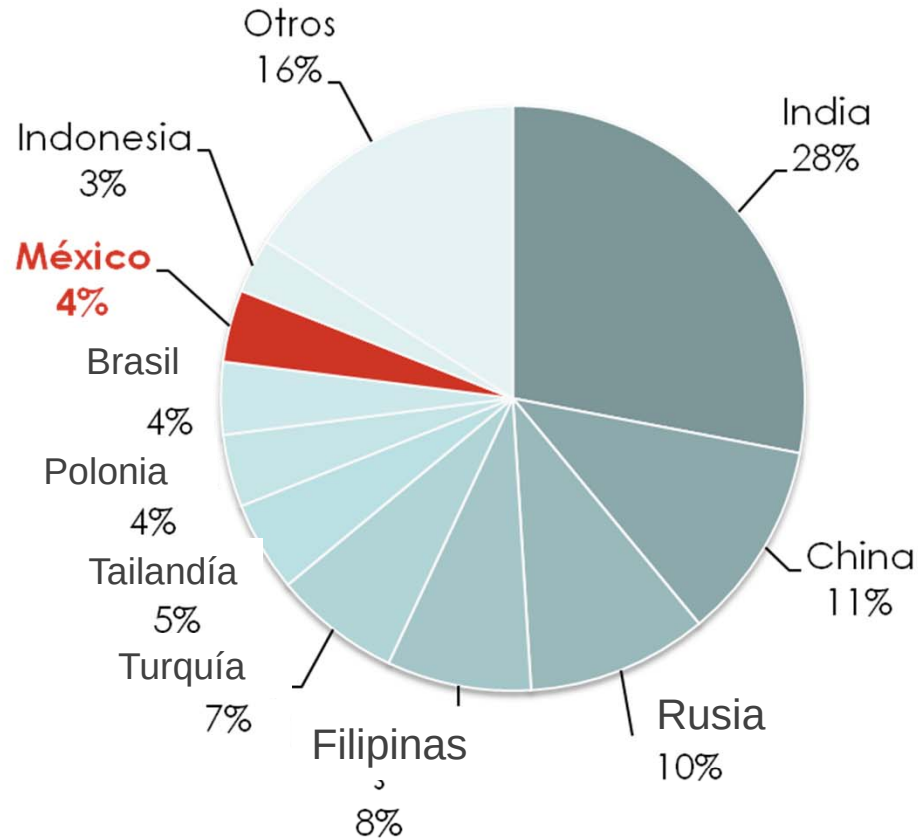
México 1er
Lugar en PSP

Capital Humano de TI



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE



México 9^a
reserva mundial de
CH para ofrecer
servicios de TI

Fuente: McKinsey & Co

Competitividad del Capital Humano de TI



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

La tasa de rotación de personal de México, comparada con Estados Unidos y la India, es cinco y siete veces más pequeña, respectivamente.

El costo de oportunidad de implementar una estrategia para reducir los costos asociados a la rotación radica en que los ahorros pueden destinarse a generar nuevos empleos (*programadores jr.*)

Potencial para servicios de TI y BPO

Top 10



Servicios de TI

DF	8.1
NL	4.8
Jalisco	3.8
Sonora	3.6
México	3.6
Veracruz	3.5
Chihuahua	3.4
Coahuila	3.4
Guanajuato	3.4
Baja California	3.4

BPO

DF	8.1
NL	5.1
Baja California	4.1
Aguascalientes	4.0
Puebla	4.0
Querétaro	3.9
Jalisco	3.8
Chihuahua	3.8
México	3.7
Sonora	3.7

ATKEARNEY

Subcontratación de servicios de TI y BPO

2005

Mercado Global = 300 BUSD

Sourcing Global = 8%

2010

Mercado Global = 1.1 TUSD

Sourcing Global = 15%

**Ningún país por sí mismo podrá
satisfacer la demanda potencial**

Industria de TI + Gobierno

México

Competitiva y confiable

Fondo PROSOFT



SE

	2004	2005	2006	Subtotal	2007*	Total
Proyectos	68	181	334	583	480	1,063
PROSOFT	\$139.70	\$192.49	\$428.61	\$760.80	\$449.56	\$1,210.36
Estados	\$42.55	\$108.03	\$232.94	\$383.51	\$291.32	\$674.83
Empresas	\$60.36	\$366.91	\$763.78	\$1,191.05	\$851.38	\$2,042.43
Academia	\$3.46	\$13.32	\$14.62	\$31.41	\$58.75	\$90.16
Otros	\$3.45	\$72.99	\$31.57	\$108.02	\$88.90	\$196.92
Total	\$249.52	\$753.75	\$1,471.52	\$2,474.80	\$1,739.91	\$4,214.71

Empleos		Mejorados	10,925	9,216	20,141
		Nuevos	11,000	11,677	22,677
Empresas de TI		Atendidas	2,922	947	3,869
		Nuevas	122	31	153

*Presupuesto para el 2007 es de 462.7 millones de pesos (nov 1,2007)

PROMEDIA

Programa de Desarrollo
de la Industria
de Medios Interactivos



Industria de Medios Interactivos

Son medios digitales que permiten a los usuarios interactuar con otros usuarios o con un medio por sí mismo con el propósito de:



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE



Entretenimiento



Información



Educación

Sub-sectores:

- **Creadores:** Entidades creadoras de contenidos digitales
- **Facilitadores:** Entidades enfocadas en permitir que los medios puedan ser manipulados para facilitar su distribución a los usuarios

Crear las condiciones necesarias para asegurar el crecimiento y la consolidación de la industria de medios interactivos en México, así como elevar su competitividad



ESTRATEGIA

1. Capital Humano
2. Competitividad de la Industria de Medios Interactivos
3. Mercado Local y Global
4. Calidad
5. Certeza Jurídica

Involucrados:

Industria de Multimedia, academia, gobiernos estatales y dependencias federales

Subsectores



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE

Creadores

- Entretenimiento interactivo
- E-Learning y educación
- Información y referencias
- Social
- Cultura y artes
- Animación
- Otros



Facilitadores

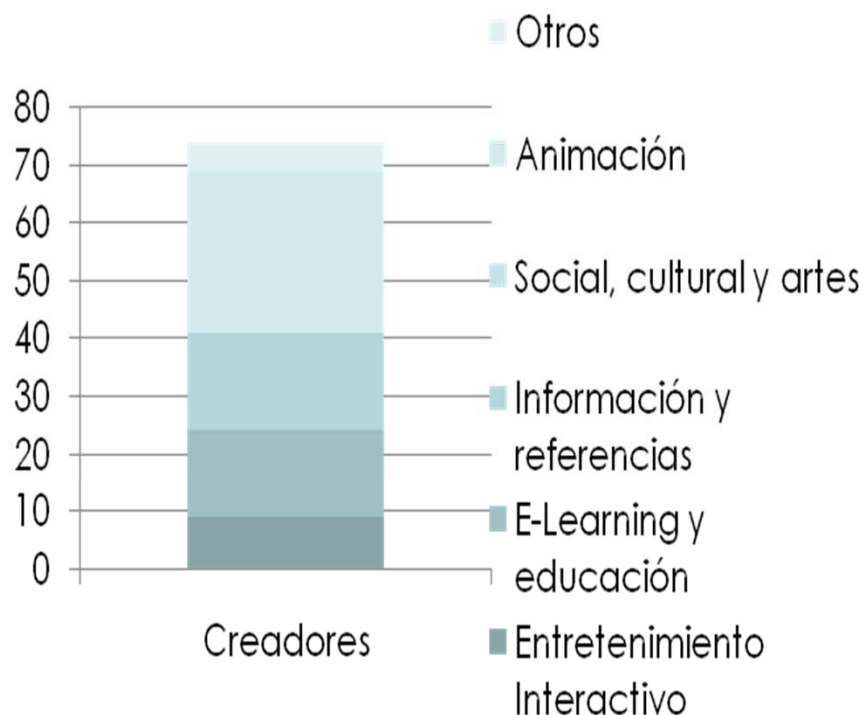
- Desarrollo de software
- Tecnologías de compresión digital
- Aplicaciones de Internet
- Efectos especiales
- Televisión interactiva



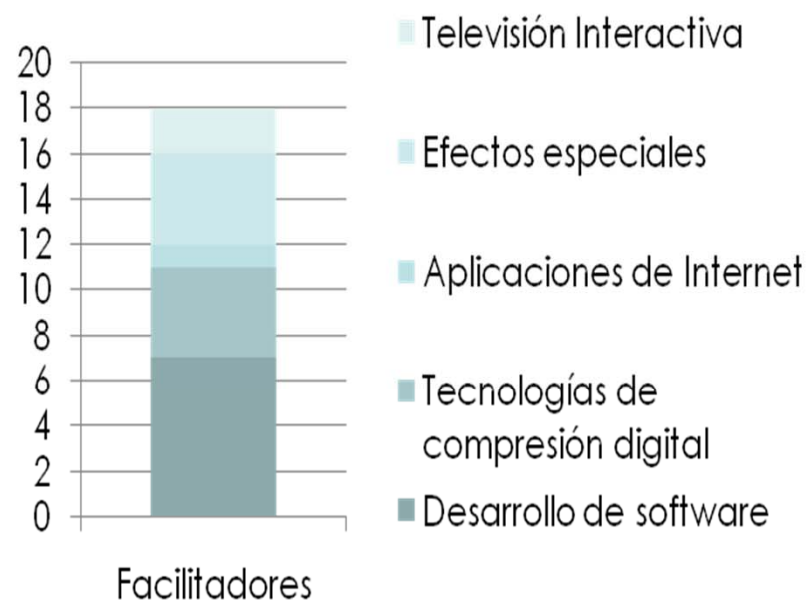
Principales actividades de las empresas de medios interactivos



Actividades en las que participan las empresas Creadoras
(Porcentajes respecto al total de respuestas)



Actividades en las que participan las empresas Facilitadoras
(Porcentajes respecto al total de respuestas)



PROSOFT y la Industria de Medios Interactivos



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA



SE



PROYECTOS

14
Proyectos 2007



EMPRESAS

14
Atendidas 2007
2
Nuevas 2007



CAPITAL
HUMANO

595
Mejorados 2007
261
Creados 2007



APOYO

19.2 mdp
PROSOFT 2007
75.3 mdp
Total 2007

Líneas de acción en otros países

Conceptos de apoyo

Desarrollar mercado local y global

Acceso a financiamiento

Posicionamiento (imagen)

Premios y reconocimientos

Vinculación academia-industria

I+D

Programas educativos

Infraestructura

Marco legal (piratería y PI)

Vinculación con industria de TIC

Canales de venta

Efectos sociales (adicción)

Eventos

Concursos



Responsabilidad de la Industria



SECRETARÍA
DE ECONOMÍA

SE



Ampliar la disponibilidad recursos humanos capacitados, mantener bajos los niveles de rotación



Aumentar la oferta exportable de TI



Aumentar la implementación de estándares de capacidades de procesos, nacionales e internacionales.

**PROSOFT 2.0 y
Programa Medios Interactivos**



SE