

GAIÁS
CIDADE DA
CULTURA

Reactiva o teu futuro

**Programa
videoxogos e
emprendemento**

**En streaming
Santiago de Compostela
19.04.21**

Gratuito

 **XUNTA
DE GALICIA**

Inscríbete!

Para mozos e mósas menores de
30 anos inscritos no Sistema
Nacional de Garantía Xuvenil

Cofinanciado polo FSE a través
da Fundación Incyde

Inscripcións en: [incyde.org/proximos-programas](https://www.incyde.org/proximos-programas)

Cámaras
Fundación INCYDE

 **UNIÓN EUROPEA**
Fondo Social Europeo
Iniciativa de Empleo Juvenil
El FSE invierte en tu futuro

Cámara
Santiago de Compostela

Contido

1.- Introducción

2.- Contexto

3.- Obxectivos

4.- Características do Programa

6.- Programa formativo: Contido dos módulos

7.- Forma de realización

8.- Calendario de execución

9.- Formalización e inscricións

Introdución

O Fondo Social Europeo (FSE), creado en 1957, é o instrumento financeiro da Unión Europea máis importante para a promoción do emprego. Apoia as políticas e prioridades destinadas a alcanzar o pleno emprego e a mellorar a calidade e a produtividade en o traballo, a mobilidade xeográfica e profesional dos traballadores da Unión, os sistemas de educación e formación, así como a inclusión social, contribuíndo deste xeito a fomentar a cohesión territorial, económica e social.

A Fundación INCYDE participa en programas de formación cofinanciados polo FSE a través dos Programas Operativos Programa de Fomento do Autoemprego e as Iniciativas Empresariais (POEFE), e Programa Operativo de Emprego Xuvenil (POEJ); sendo o seu obxectivo principal, contribuír á inserción no mercado de traballo a través do Emprendemento. Traballan con **mozos e mozas menores de 30 anos**, que nin estudan nin traballan, a través dos programas “**Constrúe o teu futuro: programas personalizados para emprendemento xuvenil**”; cofinanciados polo FSE a través do Programa Operativo **POEJ**.

Pero, mesmo cando non poñen en marcha a súa propia empresa, a experiencia repórtalles coñecementos e habilidades empresariais esenciais como a creatividade, iniciativa, tenacidade, traballo en equipo, xestión do risco e sentido da responsabilidade. Calidades valoradas no mundo profesional e que, por tanto, incrementan a súa empregabilidade.

As actividades previstas teñen os seguintes **obxectivos**:

- ♣ Incrementar a actividade emprendedora.
- ♣ Que os emprendedores/ as, cunha idea de negocio poidan levala a cabo, a través do estudo, formación e asesoramento.
 - ♣ Lograr, de maneira efectiva, que un elevado número de españois se incorporen ao mercado laboral xerando o seu propio posto de traballo.
 - ♣ Ofrecer itinerarios holísticos, desde a sensibilización ata o acompañamento nos primeiros meses da actividade empresarial, complementarios a outros programas e servizos existentes, e adaptados ao perfil das persoas destinatarias.



Contexto

A redución do desemprego xuvenil constitúe un dos retos máis importantes na actualidade. Por esa razón, en España contamos cun Programa Operativo de Emprego Xuvenil cofinanciado polo Fondo Social Europeo para o período 2014-2020.

A Fundación INCYDE participa a través do Programa de Itinerarios de Emprendemento Xuvenil (POEJ), que ten como obxectivo incorporar ao mercado laboral pola vía do emprendemento a mozos e mozas de toda España non ocupados/as e non integrados/as nos sistemas de educación ou formación.

Por tanto, se apoiará e acompañará a estas persoas na súa transición desde a súa situación actual de desemprego ata a actividade laboral.

Este programa enmárcase dentro do programa Operativo de Emprego Xuvenil cofinanciado polo Fondo Social Europeo para o período 2014-2020.

Obxectivos

O sector dos videoxogos é o de maior potencial de crecemento e innovación da industria dos contidos dixitais en España. O desenvolvemento de videoxogos é un campo profesional prometedo que demanda perfís con formación especializada.

O noso obxectivo é que estas en condicións de traballar para as desenvolvedoras máis importantes do mundo facendo o que máis che gusta. Tanto se queres converterche na nova sensación indie de Steam como lograr entrar nun gran estudo debes saber sacar o máximo partido ao teu talento.

Por iso, na Cámara de Comercio de Santiago en **colaboración coa Fundación Incyde e a Xunta de Galicia a través da Fundación Cidade da Cultura de Galicia**, ofrecémosche un programa que abarca as principais disciplinas vinculadas coa creatividade dentro do mundo do videoxogo. A industria necesita profesionais cualificados para as áreas de 3D, produción, arte, deseño visual, deseño de personaxes contornas e props, desenvolvemento visual, modelado, construción de contornas no motor, rigging, shading e texturas, animación 2D e 3D, efectos visuais, simulación... entre outras relacionadas tanto con competencias técnicas como artísticas.

Características

1.- Destinatarios



Por unha banda, os avances tecnolóxicos son o factor de influencia con maior impacto en o futuro do mercado laboral, doutra banda, o carácter emprendedor é esencial para catalizar a innovación nas empresas.

O programa está orientado a **moz@s menores de 30 anos, inscrit@s no Sistema Nacional de Garantía Xuvenil, ben sexan emprendedores e/ou profesionais que desexen iniciarse no desenvolvemento de videoxogos**, así como a aqueles **interesad@s en ampliar e consolidar os seus coñecementos no campo da creatividade dixital**.

Trátase con estas accións de promover o éxito empresarial entre os participantes, a través de novas oportunidades de crecemento e a creación de actitudes empresariais.

2.- Número de participantes

Un mínimo de vinte moz@s emprendedores/as e un máximo de vinte e cinco.

3.- Duración do Programa

Do 19 de abril ao 4 de xuño de 2021 (6 semanas na modalidade en liña e unha semana de traballo de campo), coa seguinte distribución de contidos:

4.- Estructura de contidos

Deseñouse unha estrutura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesións grupais, titorías individualizadas e formación en liña complementaria.

INCYDE conta cunha metodoloxía propia (INCYNCO), holística e de eficacia demostrada pola experiencia en anos de traballo en emprendemento, que está encamiñada a definir, desenvolver e validar modelos de negocio para os emprendedores, e que á vez logra optimizar os fluxos de información entre os axentes intervinientes nas distintas fases do proxecto.

Parte dunha **exposición inicial de seis bloques que representan tódalas áreas imprescindibles na análise de viabilidade, planificación, cuantificación, validación e xestión empresarial**. A continuación, guía e tutoriza na realización dunha análise pormenorizada de cada área e nas interaccións dos distintos elementos que configuran o plan de negocio, así como na evolución lóxica cara ao plan de xestión das súas empresas e negocios.



a. Sesións de formación conxunta:



Nestas sesións conxuntas impartiranse os contidos xerais do programa, co fin de proporcionar os coñecementos, ferramentas e habilidades esenciais en cada unha das áreas de coñecemento e promover as sinerxias e intercambios de experiencia entre os participantes no mesmo (duración aproximada 4-6 horas).

b. Accións de acompañamento e consultoría individualizada

Coa consigna da maior flexibilidade e adaptación a cada un dos alumnos/as participantes, desenvólvense actuacións de formación individualizada nos que se orienta a cada alumn@ en función do seu perfil profesional e da actividade de cada proxecto empresarial, no proceso de aplicación e implementación dos contidos xerais abordados ás sesións conxuntas de formación.

c. Mentoring e seguimento

En cada programa resérvase un paquete de entre 50 e 100 horas de acompañamento para o grupo, a distribuír entre aqueles participantes máis avanzados na creación do seu negocio.

5.- Horario

a) Sesións de formación conxunta:

Luns, mércores e xoves en horario de **16.00 a 19.00 horas**, agás na semana do 10 ao 17 de maio en que serán o luns, martes e mércores; e o martes, mércores, xoves respectivamente.

b) Accións de acompañamento e consultoría individualizada

No horario que **acorden o alumn@ e o consultor**.

Desagregación e contidos

INTRODUCCIÓN E CONSULTORÍA INICIAL. ÁREA DE DIRECCIÓN DE PROXECTOS: NEGOCIOS DIXITAIS

A produción dun xogo cuxa demostración garante unha rebaixa no prezo final do produto crea un novo modelo e xera gran expectación. O sector dos videoxogos está destinado a servirse da cita “renovarse ou morrer”.

Os continuos cambios respecto da industria tecnolóxica supoñen unha ampla renovación en aspectos que inflúen na creación dun xogo. Os avances de motores gráficos, que axudan a mellorar o aspecto dos títulos, a implementación de novas técnicas ou o nacemento de continuos dispositivos, como os de realidade virtual que se avexiñan, son só algúns exemplos diso.

- Aportación de metodoloxías para a análise da contorna do proxecto proposto en función dos seguintes factores:
 - a. políticos,
 - b. administrativos,
 - c. sociais,
 - d. tecnolóxicos,
 - e. operativos,

- f. ambientais e climáticos,
 - g. xurídicos,
 - h. recursos humanos disponibles,
 - i. e calquera outros relevantes.
- Achega de metodoloxías para a análise interna da empresa, en función das capacidades dos empresarios, profesionais e emprendedores que lles poidan levar a unha posición competitiva:
 - a. capacidades personais,
 - b. formación previa,
 - c. habilidades complementarias,
 - d. coñecementos,
 - e. actitudes hacia a aprendizaxe e a innovación,
 - f. posibilidades financieras, etc.
 - Diagnóstico DAFO da situación actual da empresa en canto a fortalezas e debilidades intrínsecas da empresa ou proxecto, e en canto a ameazas e oportunidades procedentes da contorna e do mercado.
 - Achega de metodoloxías para a elaboración de plans de mellora da produción e a competitividade, nos mercados da produción e comercialización do proxecto.
 - Achega de metodoloxía para a elaboración dun estudo básico de viabilidade e plan de negocio destinado ás novas iniciativas emprendedoras en produción de actividades complementarias á produción e comercialización.

ÁREA DE CREATIVIDADE, INNOVACIÓN E TENDENCIAS NO ÁMBITO DOS VIDEOXOGOS

Cambiar e innovar en pequenos detalles pode diferenciar con respecto á túa competencia, por iso é necesario coñecer as novas tendencias e técnicas utilizadas para destacar en función do que estea a demandar o mercado.

- Produción de imaxe en 3D, a realidade virtual ou o son.
- Realidade inmersiva e virtual.
- A Innovación como factor estratéxico para a MPYME.
- A xeración da cultura da Innovación na empresa.

- Ferramentas para fomentar a creatividade.
- A xestión do cambio na empresa.
- Tecnoloxías innovadoras aplicadas á empresa.
- A transferencia de tecnoloxía espacial.
- Unha fonte de innovacións en continua expansión.



ÁREA VIDEOXOGO 1: MODELOS DE NEGOCIO

Modelos de negocio básicos:

- **Modelo Pay-to-Play:** Consiste en facer pagar o contido e o uso do videoxogo.
- **Modelo Free-to-Play:** Consiste en ofrecer gratis o contido e o uso do videoxogo. Neste modelo a monetización proven da publicidade e/ou a venda de bens/servizos virtuais.
- **Modelo Freemium:** Consiste en ofrecer gratis el uso del videojuego pero no la totalidade de su contido. Se acceder a todos ellos pagando.
- **Modelo Suscripción:** Consiste en facer pagar o contido e o uso do videoxogo.

ÁREA DE DIRECCIÓN DE PROXECTOS

- Apoio e seguimento para a elaboración dos plans de mellora da competitividade, no mercado da produción e comercialización do sector correspondente.
- Coordinación, apoio e seguimento para a elaboración dun estudo básico de viabilidade e plan de negocio destinado ás novas iniciativas emprendedoras, tendo en conta a produción de actividades complementarias ás inicialmente propostas.

ÁREA VIDEOXOGOS II: ROLES DUN EQUIPO TÉCNICO E TECNOLOXÍA

- GAME DESIGNER
- QUALITY ASSURANCE TESTERS
- Control de Calidade e probas
- AUDIO Música e Efectos de Son
- PROGRAMADORES Proceso Central de Desenvolvemento Integración do arte segundo as limitacións técnicas Concepto, Modelos 3D e texturas.

- Deseño de Niveis Habilidades comunicativas e Narrativas
- Teoría do Xogo
- Programación Básica
- Debuxo-Creatividade - Gráficos 2D - 3D
- Paquetes de Animación



ÁREA MARKETING: GOOGLE ANALYTICS, SEO, SEM, GROWTH HACKING

- Marketing tradicional vs. Marketing digital
- Target, estratexia, canles e accións
- Google Analytics
- SEO / SEM
- Growth Hacking

ÁREA XURÍDICO-FISCAL

- Lexislación xeral aplicable.
- Lexislación específica aplicable.
- Sistemas de Estimación Directa, Indirecta e por Módulos.
- Relacións coas Administracións Públicas, Seguridade Social e Administración tributaria.
- Modelos de contratos empresariais e profesionais propios do sector.

ÁREA FINANZAS

Saber o que che custa o produto é fundamental.

É a partir de entón cando comezas a pensar no seu prezo de venda, a preocuparche por se será ou non un produto vendible e, por tanto, se merece ou non a pena mantelo. Como comprar e vender; como xestionar a provedores; almacenaxe e stock, son algúns dos conceptos para traballar.

- Estrutura financeira básica da empresa.
- Propostas de organización da área administrativo-financiera.

- Os estados e documentos financeiros:
 - Balance de Situación
 - Contas de Explotación e Resultados
- Concepto e accións de Control de Xestión.
- Indicadores de xestión.
- Política de prezos.
- Estimación e orzamentos de ingresos e gastos.

ÁREA DIRECCIÓN DE PROXECTOS FINAL. IGUALDADE DE OPORTUNIDADES

- Revisión final dos plans realizados de mellora da produción e a competitividade, no mercado da produción e comercialización correspondente.
- Revisión final do plan de negocio destinado ás novas iniciativas emprendedoras en produción de actividades complementarias.
- Igualdade de oportunidades.

Formato de realización

Como consecuencia da pandemia provocada pola Covid-19, o programa impartirase na modalidade en liña, facilitándose aos participantes seleccionados o enlace á plataforma a cal deben conectarse para o correcto seguimento da acción formativa.

Formalización de inscricións

Pódese formalizar a inscrición a través da páxina web da Fundación Incyde no seguinte enlace:



Calendario

Programa Reactiva o teu futuro: Videoxogos e Emprendemento						
Selección- Captación		Marzo				
Abril						
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
19/04/2021		20/04/2021	21/04/2021	22/04/2021	23/04/2021	
SEMANA 1	WEEK	Introdución e Consultoría inicial. Área Dirección de Proxectos: Negocios Dixitais	Introdución e Consultoría inicial. Área Dirección de Proxectos: Negocios Dixitais	Introdución e Consultoría inicial. Área Dirección de Proxectos: Negocios Dixitais	Introdución e Consultoría inicial. Área Dirección de Proxectos: Negocios Dixitais	Introdución e Consultoría inicial. Área Dirección de Proxectos: Negocios Dixitais
	TARDE	Clase conxunta Xornada de Presentación 16,00 a 19,00 h		Clase conxunta Dirección de Proxectos 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta Dirección de Proxectos 16,00 a 19,00 h	
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
26/04/2021		27/04/2021	28/04/2021	29/04/2021	30/04/2021	
SEMANA 2	WEEK	Consultoría Individual Área Videoxogos I: Modelos de Negocio	Consultoría Individual Área Videoxogos I: Modelos de Negocio	Consultoría Individual Área Videoxogos I: Modelos de Negocio	Consultoría Individual Área Videoxogos I: Modelos de Negocio	Consultoría Individual Área Videoxogos I: Modelos de Negocio
	TARDE	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h		Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	
Maio						
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
03/05/2021		04/05/2021	05/05/2021	06/05/2021	07/05/2021	
SEMANA 3	WEEK	Consultoría Individual Área Márketing, Creatividade, Innovación tendencias no ámbito dos Videoxogos /	Consultoría Individual Área Márketing, Creatividade, Innovación tendencias no ámbito dos Videoxogos /	Consultoría Individual Área Márketing, Creatividade, Innovación tendencias no ámbito dos Videoxogos /	Consultoría Individual Área Márketing, Creatividade, Innovación tendencias no ámbito dos Videoxogos /	Consultoría Individual Área Márketing, Creatividade, Innovación tendencias no ámbito dos Videoxogos /
	TARDE	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h		Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
10/05/2021		11/05/2021	12/05/2021	13/05/2021	14/05/2021	
SEMANA 4	WEEK	Consultoría Individual Área Videoxogos II: Roles dun Equipo Técnico e Tecnoloxía	Consultoría Individual Área Videoxogos II: Roles dun Equipo Técnico e Tecnoloxía	Consultoría Individual Área Videoxogos II: Roles dun Equipo Técnico e Tecnoloxía	Festivo	Consultoría Individual Área Videoxogos II: Roles dun Equipo Técnico e Tecnoloxía
	TARDE	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h		
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
17/05/2021		18/05/2021	19/05/2021	20/05/2021	21/05/2021	
SEMANA 5	WEEK	Festivo Días das Letras Galegas.	Consultoría Individual Área Finanzas/ Xdico Fiscal	Consultoría Individual Área Finanzas/ Xdico Fiscal	Consultoría Individual Área Finanzas/ Xdico Fiscal	Consultoría Individual Área Finanzas/ Xdico Fiscal
	TARDE		Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
24/05/2021		25/05/2021	26/05/2021	27/05/2021	28/05/2021	
TRABALLO DE CAMPO						
Xuño						
LUNS		MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES	
31/05/2021		01/06/2021	02/06/2021	03/06/2021	04/06/2021	
SEMANA 6	WEEK	Consultoría Individual Final. Área Dirección de Proxectos	Consultoría Individual Final. Área Dirección de Proxectos	Consultoría Individual Final. Área Dirección de Proxectos	Consultoría Individual Final. Área Dirección de Proxectos	Consultoría Individual Final. Área Dirección de Proxectos
	TARDE	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h		Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	Clase conxunta 16,00 a 19,00 h	