

3^a TROBADA DeviCAT

 Generalitat
de Catalunya

 Ajuntament de
Barcelona

Per a professionals dels videojocs

Dijous 20 d'abril 18h. DHUB Barcelona

Presentació: Micro-Incubadora VÒRTEX



EURÍDICE CABAÑES



LUCA CARRUBBA

APSGAMES
interviniendo el videojuego

PREINCUBACIÓN VÒRTEX



CONTEXTO

- 01 EL VIDEOJUEGO ES EL PRINCIPAL MOTOR DEL ENTRETENIMIENTO GLOBAL**
- 02 ESPAÑA ES EL CUARTO MERCADO EUROPEO Y NOVENO MUNDIAL EN CONSUMO DE VIDEOJUEGOS**
- 03 LA MAYOR PARTE DE LAS EMPRESAS SE CONCENTRAN EN CATALUNYA, CON EL 31% DE EMPRESAS DEL SECTOR**
- 04 PRECARIEDAD:EL 75% SON MICRO O NANO EMPRESAS Y CON UNA ANTIGÜEDAD QUE NO SUPERA LOS 5 AÑOS**
- 05 EL EMPLEO FEMENINO SOLO ALCANZA EL 16,5%**
- 06 EL MUNDO DEL ARTE Y LA CULTURA ESTÁ RECEPTIVO**
- 07 NO EXISTEN DISTRIBUIDORAS PÚBLICAS COMO SI SUCEDE CON OTROS MEDIOS CULTURALES**

OPORTUNIDADES

ABRIR NUEVOS MERCADOS ASÍ COMO DIFERENTES FORMAS DE ORGANIZACIÓN INTERNA

GENERAR NUEVOS MODELOS DE INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO MÁS AFINES CON LA ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA (ESS)

EMERGENCIA DE UN NUEVO MERCADO SOCIAL ENTORNO AL VIDEOJUEGO ENTENDIDO COMO SERVICIO DIGITAL PARA LA COMUNIDAD

AYUDAR AL ACCESO DE NUEVAS ACTRICES Y PRODUCTOS QUE PODRÍAN APORTAR INNOVACIÓN SOCIAL Y TECNOLÓGICA AL SECTOR

CATALUÑA TIENE LA OPORTUNIDAD DE IMPULSAR UN NUEVO MODELO DE APOYO Y PARTICIPACIÓN A LA INDUSTRIA DEL VIDEOJUEGO LOCAL Y NACIONAL QUE PONGA EN EL CENTRO LA CREACIÓN Y EL FOMENTO DE EXPERIENCIAS DE PRODUCCIÓN CULTURAL INNOVADORAS, PARITARIAS EN TÉRMINOS DE GÉNERO, MÁS ESTABLES EN EL MEDIO Y LARGO PLAZO, INCLUYENDO LA CIUDADANÍA EN EL PROCESO DE PRODUCCIÓN-DISTRIBUCIÓN Y ACTIVANDO NUEVOS MERCADOS

ECOSISTEMA

Canòdrom
ATENEU D'INNOVACIÓ DIGITAL I DEMOCRÀTICA



Comunidad de desarrolladores independientes



Xarxa
d'Economia
Solidària



Universidades



Escuelas

MICRO INCUBADORA VÒRTEX

LLAMADA ABIERTA A IDEAS DE PROYECTOS Y PROYECTOS EN DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS CON PERSPECTIVA CRÍTICA, SOCIAL, VIDEOJUEGOS ALTERNATIVOS, CON INNOVACIÓN EN MECÁNICAS, NARRATIVAS E HIBRIDACIÓN CON OTRAS ÁREAS O SECTORES: GAMEART, ACTIVISMO, EDUCACIÓN, *SERIOUS GAMES*, VIDEOJUEGO DOCUMENTAL, ETC.

QUEREMOS....

- **PROMOVER LOS VIDEOJUEGOS** NO SOLO COMO PRODUCTOS DE CARÁCTER INDUSTRIAL, SINO **COMO UN OBJETO CULTURAL Y UN LENGUAJE PARA LA REFLEXIÓN, LA COLABORACIÓN, EL CONOCIMIENTO CONSTRUIDO EN COLECTIVO Y LA PARTICIPACIÓN CIUDADANA.**
- **DAR CABIDA A NUEVAS PRODUCCIONES SEGÚN MODELOS LABORALES, ECONÓMICOS Y ECOLÓGICOS ÉTICOS, SUSTENTABLES Y RESPONSABLES** AMPLIANDO EL PÚBLICO DE REFERENCIA QUE HISTÓRICAMENTE SE ASOCIA A ESTE PRODUCTO.

BUSCAMOS...

PROYECTOS INNOVADORES QUE PLANTEAN SEGUIR EL PROPIO DESARROLLO UNA VEZ TERMINADA LA FASE DE MICROINCUBACIÓN, DANDO EL PASO A OTRAS INCUBADORAS Y/O DANDO VIDA A NUEVAS EMPRESAS DE CARÁCTER POSIBLEMENTE COOPERATIVO.

PARA ELLO SE REALIZARÁ UNA FORMACIÓN ESPECÍFICA CON EXPERTAS DE LA ECONOMÍA SOCIAL Y SOLIDARIA Y SE PONDRÁN EN CONTACTO LOS MEJORES PROYECTOS CON LAS OTRAS INCUBADORAS QUE EXISTEN A NIVEL ESTATAL.



¿CÓMO FUNCIONA?

- **SERÁN SELECCIONADOS UN MÁXIMO DE 4 EQUIPOS**
- **RECIBIRÁN 500 EUROS CADA UNO EN CONCEPTO DE GASTOS DE PARTICIPACIÓN**
- **A LO LARGO DE UN MES Y MEDIO CADA EQUIPO ESTARÁ DESARROLLANDO SU PROYECTO EN AUTONOMÍA CON ENCUENTROS QUINCENALES CON EL EQUIPO PROMOTOR Y LOS Y LAS MENTORAS.**
- **ADEMÁS, CADA EQUIPO TENDRÁ A DISPOSICIÓN UNA BOLSA DE 10H CON CADA MENTORA PARA QUE TENGAN APOYO TEÓRICOS EN LOS RETOS QUE VAYAN ENCONTRANDO EN EL CAMINO.**
- **LA MIROINCUBACIÓN TERMINARÁ CON UN ACTO DE CLAUSURA EN EL QUE SE HARÁ UNA PRESENTACIÓN PÚBLICA DELANTE DE UN JURADO QUE SE ESCOGERÁ UNO DE LOS PROYECTOS PARA EL PREMIO EN METÁLICO DE 2000€**

CRITERIOS DE SELECCIÓN

- **ORIGINALIDAD DE LA PROPUESTA:** PROPUESTA ORIGINAL E INNOVADORA EN FORMATOS, NARRATIVA, MECÁNICAS...
- **VIDEOJUEGO COMO SERVICIO SOCIAL:** PROPUESTAS QUE INCLUYAN EN SUS OBJETIVOS OTROS MÁS ALLÁ DEL OCIO, INCLUYENDO EL ACTIVISMO, EDUCACIÓN, SERIOUS GAMES, VIDEOJUEGO DOCUMENTAL, MEDIO AMBIENTE, ETC.
- **EQUIPOS DIVERSOS:** ESPECIALMENTE IMPORTANTE LA COMPOSICIÓN DE GÉNERO EN LOS PROYECTOS, DANDO MÁS PUNTOS A AQUELLAS EMPRESAS CUYO EQUIPO SEA MÁS DIVERSO.
- **CULTURA LIBRE:** TODOS LOS PROYECTOS DESARROLLADOS CON HERRAMIENTAS DE SOFTWARE LIBRE (GODOT ENGINE, BLENDER, RAYLIB, ETC.) TENDRÁN PRIORIDAD, ASÍ COMO LOS QUE ESPECIFIQUEN QUE LAS LICENCIAS DEL PRODUCTO FINAL SERÁN LICENCIAS LIBRES (CREATIVE COMMONS, GPL...).
- **VIABILIDAD:** CONSIDERACIÓN DE LOS PLAZOS PARA EL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO, PROPONIENDO DESARROLLOS ACORDES, DE MODO QUE EL DESARROLLO (AL MENOS DE UN PROTOTIPO FUNCIONAL) SEA VIABLE EN EL TIEMPO QUE DURA LA PREINCUBACIÓN.
- **INTENCIÓN DE CONSTITUIRSE EN COOPERATIVA:** FOMENTAMOS MODELOS LABORALES, ECONÓMICOS Y ECOLÓGICOS ÉTICOS, SUSTENTABLES Y RESPONSABLES.

OBLIGACIONES DE LOS EQUIPOS

- **PARTICIPAR EN TODAS LAS SESIONES ONLINE** PROGRAMADAS POR LA ORGANIZACIÓN EN EL MARCO DE LA MICROINCUBACIÓN.
- PRESENTAR UNA **MINI DEMO JUGABLE** EN EL EVENTO DE CLAUSURA.
- **NO ABUSAR DE LA DISPONIBILIDAD DE LOS MENTORES** ADAPTÁNDOSE A LAS NECESIDADES PERSONALES DE CADA UNO/A.
- UTILIZAR UN **LENGUAJE INCLUSIVO**.
- **RECHAZAR CUALQUIER ACTITUD SEXISTA, MACHISTA, RACISTA Y DISCRIMINATORIA**.

PLAZOS Y CALENDARIO

- **24 DE ABRIL DE 2023.** CIERRE DE LA CONVOCATORIA.
- **29 DE ABRIL DE 2023.** COMUNICACIÓN A LOS PROYECTOS SELECCIONADOS PARA LA INCUBACIÓN.
- **3 DE MAYO DE 2023.** INICIO VÓRTEX (16H-20H)
- **17 DE MAYO DE 2023.** SEGUNDA SESIÓN VÓRTEX.
- **7 DE JUNIO DE 2023.** TERCERA SESIÓN VÓRTEX.
- **14 DE JUNIO 2023.** EVENTO DE CLAUSURA, PRESENTACIÓN DE PROYECTOS Y PREMIACIÓN.

EQUIPO DE MENTORÍA



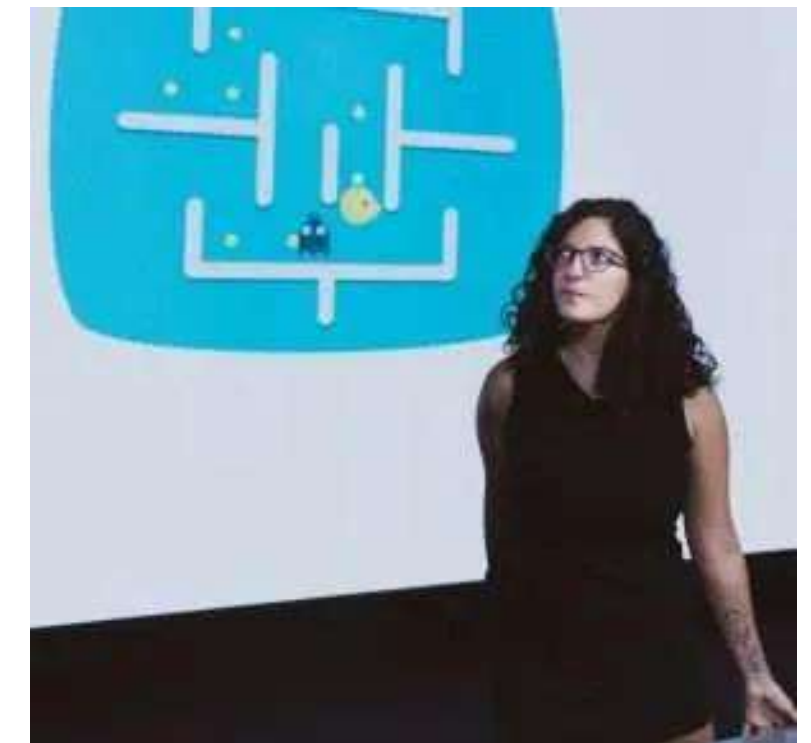
RITA FORTUNY PI
(LEAD DE PRODUCCIÓN EN PENDULO STUDIOS)



RAFA LAGUNA
(DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS Y PROFESOR)



EDU VERZ
(COFUNDADOR DE BRAINWASH GANG)



EURÍDICE CABAÑES
(CODIRECTORA DE ARSGAMES)

JURADO



ROGER MONTSERRAT
(DIRECTOR DE LEVEL UP GAME DEV HUB)



SANDRA SAMPER-MARTINEZ
(DOCENTE Y DIRECTORA DE LA INCUBADORA
FEMPOWERUP)



JUAN DE LA TORRE
(PRODUCTOR EN DEVOLVER DIGITAL)



MARISOL LÓPEZ
(DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN Y CULTURA
DIGITAL EN EL DEPARTAMENTO DE CULTURA DE LA
GENERALITAT DE CATALUNYA)

JURADO



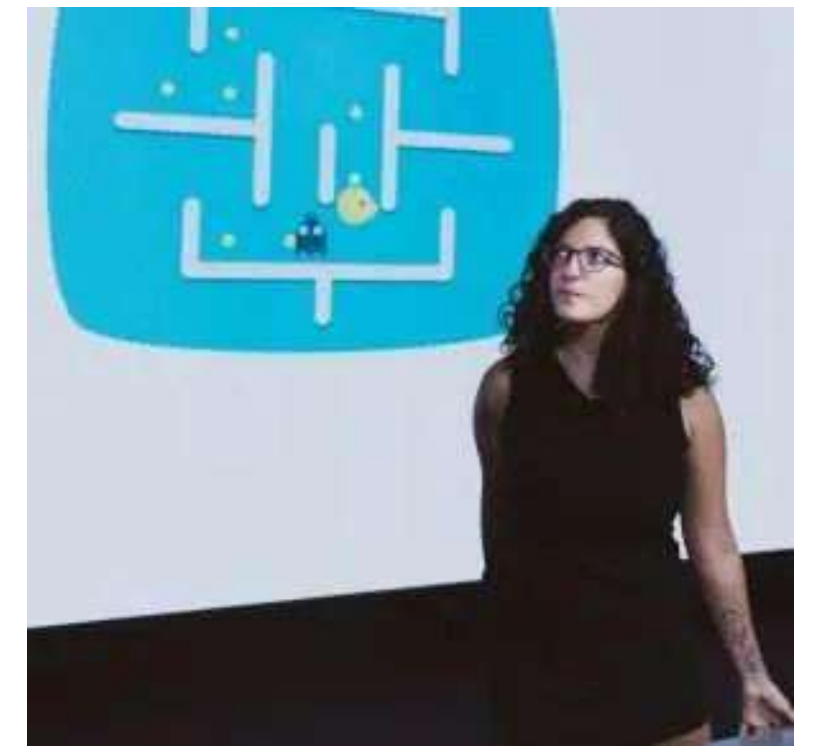
RITA FORTUNY PI
(LEAD DE PRODUCCIÓN EN PENDULO STUDIOS)



RAFA LAGUNA
(DESARROLLADOR DE VIDEOJUEGOS Y PROFESOR)



EDU VERZ
(COFUNDADOR DE BRAINWASH GANG)



EURÍDICE CABAÑES
(CODIRECTORA DE ARSGAMES)

JURADO



LUCA CARRUBBA
(CODIRECTOR DE ARSGAMES)



MATERIAL PARA CANDIDATURA

- **DATOS PERSONALES Y CURRÍCULUM** DE LA PERSONA O PERSONAS SOLICITANTES.
- **CARTA DE MOTIVACIÓN** (MÁX. 500 CARACTERES)
- **PROYECTO**, DONDE TIENE QUE CONSTAR: DESCRIPCIÓN, OBJETIVOS, PLANTEAMIENTO TEÓRICO Y TÉCNICO, CALENDARIO. (MÁX. 10 PÁGINAS)
- **TODA LA DOCUMENTACIÓN ADICIONAL** QUE CREAIS CONVENIENTE INCLUIR PARA FACILITAR LA VALORACIÓN DEL PROYECTO: VIDEOS, DOSSIER GRÁFICO DE OBRA RECIENTE, BIBLIOGRAFÍA, BOCETOS, ETC.
- LOS CANDIDATOS TENDRÁN QUE ENVIAR AL CORREO ELECTRÓNICO **VORTEX@ARSGAMES.NET**

TODOS LOS DERECHOS DE LA OBRA SE RESERVAN PARA SUS AUTORES, ASÍ COMO LOS DERECHOS DE EXPLOTACIÓN DE LA MISMA Y LOS FUTURIBLES BENEFICIOS QUE DE DICHA EXPLOTACIÓN PUDIESEN GENERARSE. EN TODA PUBLICACIÓN YA SEA EN MEDIOS PÚBLICOS O PRIVADOS, IMPRESOS, AUDIOVISUALES O DIGITALES, SE TENDRÁ QUE HACER CONSTAR A ARSGAMES COMO COPRODUCTORA DE LA OBRA.

MÁS INFORMACIÓN

