

Constrúe o teu Futuro. ***Programa Videoxogos e Emprendemento***



Inicio o 16 de abril de 2018

Dirixido a mox@s menores de 30 anos que queiran formar parte do mercado laboral, adquirir formación en videoxogos e coñecer mozos innovadores.

Inscripcións Cámara de Comercio de Santiago de Compostela www.camaracompostela.com

Índice

1.- Introducción

2.- Contexto

3.- Obxectivos

4.- Características do Programa

5.- Metodoloxía

6.- Programa formativo:

Contido dos módulos

7.- Calendario de execución



Introducción

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 (PIEJ), 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 prometedor que demanda perfís con formación especializada.

O noso obxectivo é que esteas 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 Cidade da Cultura e a Fundación Incyde, 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

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.

Número de participantes Un mínimo de vinte moz@s emprendedores/as e un máximo de vintecinco.

Duración do Programa



6 semanas consecutivas (224 horas) coa seguinte distribución de contidos:

Estructura de contidos

Deseñouse unha estrutura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesións grupais, titorías individualizadas e formación on- line 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 sete 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 un 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 curso presencial 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.

Horario

a. *Sesións de formación conxunta:*

Martes e xoves en horario de **16.00 a 18.00 horas**, agás o 1 de maio que ao ser festivo un martes, a sesión conxunta correspondente a ese día realizarase o día anterior (luns) no mesmo horario e o 10 e o 17 de maio que ao ser festivo local un xoves; as sesións conxuntas correspondentes a eses dous días realizaranse o día anterior (mércores) no mesmo horario. Asemade, na semana do 21 ao 25 de maio o horario será **martes e xoves** en horario de **16.00 a 20.00 horas**

Lugar realización das sesións conxuntas: Sala OFF del Centro de Emprendemento da Cidade da Cultura de Galicia.

b. *Accións de acompañamento e consultoría individualizada*

No horario que **acorden o alumn@ e o consultor**, sempre dentro do horario de apertura do Centro de Emprendemento da Cidade da Cultura de Galicia (8.00 a 22.00 horas)

Lugar de realización das titorías: mesas de traballo abertas do Centro de Emprendemento da Cidade da Cultura de Galicia.

Lugar de realización

Centro de Emprendemento da Cidade da Cultura de Galicia.

Monte Gaiás, s/n
15707 Santiago de Compostela

Metodoloxía INCYNCO



Os programas serán impartidos por persoas con ampla experiencia profesional e docente, sendo todos eles consultores homologados pola Fundación INCYDE como formadores.

A mellora de competencias dos participantes trabállase mediante dúas vías complementarias:

- **Formación xenérica** que se imparte en **sesións de asistencia conxunta** e
- **Formación específica e a "a medida"** durante a consultoría semanal mantida con cada participante no seu propio domicilio ou sede social, ou na sede da Cámara ou noutro lugar de realización previamente concertado.

Tanto os contidos teóricos como os prácticos da formación conxunta adaptaranse á formación previa e aos coñecementos dos participantes, de maneira flexible e fomentando a participación, o debate e a procura conxunta de solucións e o desenvolvemento de casos prácticos. A formulación de experiencias e iniciativas nos distintos ámbitos das empresas participantes permitirán examinar e discutir diferentes alternativas, analizando proxectos de éxito e as posibles causas doutros que fracasaron ou non alcanzaron os seus principais obxectivos.

O traballo nas titorías individuais abordará a contorna no que se enmarca o proxecto empresarial e as características específicas do mesmo, abrindo vías de desenvolvemento e consolidación da actividade realizada polo empresario, xestor profesional ou emprendedor.

Nas titorías aplicaranse a cada caso individual os contidos dos distintos módulos, enlazándoos coas ferramentas e técnicas que os participantes deberán aplicar ás súas respectivas situacións e proxectos.

Programa de formación

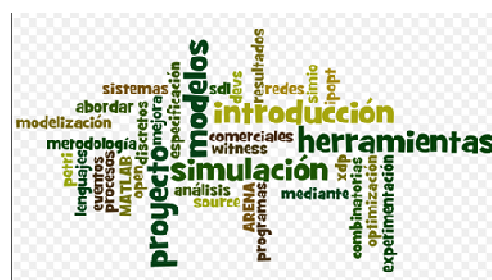
INTRODUCCIÓN E CONSULTORÍA INICIAL. ÁREA DE DIRECCIÓN DE PROXECTOS:

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 avestiñan, 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 diferenza 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 videoxogo 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

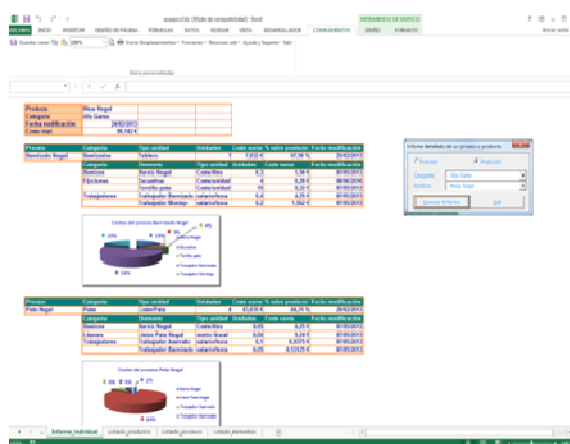
- Lexislación xeral aplicable.
- Lexislación específica aplicable.
- Sistemas de Estimación Directa, Indirecta e por Módulos.
- Relacións coas Administracións Públicas, Seguridade Social e Administración tributaria.
- Modelos de contratos empresariais e profesionais propios do sector.

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-financieira.



- Os estados e documentos financeiros:
 - a) Balance de Situación
 - b) 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.



CONSTRÚE O TEU FUTURO. PROGRAMA VIDEOXOGOS E EMPRENDIMENTO

Selección: semana do 9 de abril

	LUNS	MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES
	16/04/2018	17/04/2018	18/04/2018	19/04/2018	20/04/2018
SEMANA 1	Introducción e Consultoría Inicial: Negocios Dixitais Área Dirección de Proxectos	Titorías individuais Dirección de Proxectos. Clase Conxunta Dirección de Proxectos. 16:00 -18:00 hrs	Titorías individuais Dirección de Proxectos.	Titoría individual Dirección de Proxectos. 10:00 -12:00 hrs Clase Conxunta Dirección de Proxectos. 16:00 -18:00 hrs	Introducción e Consultoría Inicial: Negocios Dixitais Área Dirección de Proxectos
	LUNS	MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES
	23/04/2018	24/04/2018	25/04/2018	26/04/2018	27/04/2018
SEMANA 2	Consultoría Individual de Creatividade e Innovación: tendencias no ámbito de los videoxogos	Titorías individuais Creatividade e Innovación. Tendencias no ámbito dos videoxogos Clase Conxunta de Área Creatividade e Innovación. Tendencias no ámbito dos videoxogos 16:00 -18:00 hrs	Titorías individuais Creatividade e Innovación. Tendencias no ámbito dos videoxogos	Titorías individuais Creatividade e Innovación. Tendencias no ámbito dos videoxogos Clase Conxunta de Área Creatividade e Innovación. Tendencias no ámbito dos videoxogos 16:00 -18:00 hrs	Consultoría Individual de Creatividade e Innovación: tendencias no ámbito dos videoxogos
	LUNS	MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES
	30/04/2018	01/05/2018	02/05/2018	03/05/2018	04/05/2018
SEMANA 3	Consultoría Individual videoxogos I:Roles Técnicos e Tecnoloxía Clase Conxunta de Área videoxogos I. Roles técnicos e Tecnoloxía 16:00 -18:00 hrs	Festivo	Consultoría Individual videoxogos I:Roles Técnicos e Tecnoloxía	Consultoría Individual videoxogos I:Roles Técnicos e Tecnoloxía Clase Conxunta de Área videoxogos I. Roles técnicos e Tecnoloxía 16:00 -18:00 hrs	Consultoría Individual videoxogos I:Roles Técnicos e Tecnoloxía
	LUNS	MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES
	07/05/2018	08/05/2018	09/05/2018	10/05/2018	11/05/2018
SEMANA 4	Consultoría Individual Marketing Dixital, SEO, SEM, Google Analytics	Consultoría Individual Marketing Dixital, SEO, SEM Clase Conxunta de Área Marketing Dixital, SEO, SEM, Google Analytics 16:00 -18:00 hrs	Consultoría Individual Marketing Dixital, SEO, SEM Clase Conxunta de Área Marketing Dixital, SEO, SEM, Google Analytics 16:00 -18:00 hrs	Festivo local	Consultoría Individual Marketing Dixital, SEO, SEM, Google Analytics
	LUNS	MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES
	14/05/2018	15/05/2018	16/05/2018	17/05/2018	18/05/2018
SEMANA 5	Área videoxogos II Titorías individualizadas	Consultoría Individual Área videoxogos II Clase Conxunta de Área Videoxogos II 16:00 -18:00 hrs	Consultoría Individual Área videoxogos II Clase Conxunta de Área Videoxogos II 16:00 -18:00 hrs	Festivo local	Área videoxogos II Titorías individualizadas
	LUNS	MARTES	MÉRCORES	XOVES	VENRES
	21/05/2018	22/05/2018	23/05/2018	24/05/2018	25/05/2018
SEMANA 6	Área Dirección de Proxectos. Business Plan. Planificación financeira e fiscal.Titorías individualizadas	Área Dirección de Proxectos. Business Plan. Planificación financeira e fiscal. Titorías individualizadas Clase Conxunta - 16 a 18 horas Plan de negocio. Dirección de Proxectos Planificación financeira e fiscal Clase Conxunta - 18 a 20 hrs	Área Dirección de Proxectos. Business Plan. Planificación financeira e fiscal.Titorías individualizadas	Área Dirección de Proxectos. Business Plan. Planificación financeira e fiscal. Titorías individualizadas Clase Conxunta - 16 a 18 horas Plan de negocio. Dirección de Proxectos Planificación financeira e fiscal Clase Conxunta - 18 a 20 hrs	Área Dirección de Proxectos. Business Plan. Planificación financeira e fiscal.Titorías individualizadas

Estamos á túa disposición:

Cámara de Comercio de Santiago

Sede Central
R/ San Pedro de Mezonzo 44 Baixo
15701 Santiago
Tel: 981 596 800 Fax: 981 590 322

Viveiro de Empresas
Polígono de Costa Vella.
R/ República Checa nº 40
15707 Santiago
Tel: 981 551 700 Fax: 981 897 555
vivero@camaracompostela.com

Síguenos en:



www.facebook.com/camaracompostela

[@ccompostela](https://twitter.com/ccompostela)

www.camaracompostela.com

Apoiamos a túa iniciativa

Acompañámoste no teu proxecto

Impulsamos as túas ideas

Más Cámara
+ empresa

