



## *Emprendimiento, videojuegos y gamificación*

---

Fundación INCYDE



## **INDICE**

---

1. Introducción.....	3
2. Objetivo del Programa.....	3
3. Características generales del programa .....	6
3.1 Destinatarios.....	6
3.2 Número de participantes .....	6
3.3 Duración. ....	6
3.4.Estructura de contenidos.....	6
4. Desglose de contenidos.....	8

## **1. Introducción**

---

El Fondo Social Europeo (FSE), creado en 1957, es el instrumento financiero de la Unión Europea más importante para la promoción del empleo. Respalda las políticas y prioridades destinadas a alcanzar el pleno empleo y a mejorar la calidad y la productividad en el trabajo, la movilidad geográfica y profesional de los trabajadores de la Unión, los sistemas de educación y formación, así como la inclusión social, contribuyendo de este modo a fomentar la cohesión territorial, económica y social.

La Fundación INCYDE participa en programas de formación cofinanciados por el FSE a través de los Programas Operativos Programa de Fomento del Autoempleo y las Iniciativas Empresariales (POEFE), y Programa Operativo de Empleo Juvenil. (POEJ); siendo nuestro objetivo principal, contribuir a la inserción en el mercado de trabajo a través del Emprendimiento.

Trabajamos con **jóvenes menores de 30 años**, que ni estudian ni trabajan, a través de los programas "Reactiva tu futuro: programas personalizados para emprendimiento juvenil; cofinanciados por el FSE a través del Programa Operativo **POEJ**.

En los Programas enmarcados en el Programa operativo **POEFE**, el colectivo al que nos dirigimos son aquellas personas, prioritariamente desempleadas pertenecientes a **colectivos de mayor riesgo** (jóvenes, mujeres y mayores de 45)-brindándoles la oportunidad de empezar y gestionar una empresa o un proyecto de autoempleo, independientemente de sus características o antecedentes particulares.

Para el periodo 2014-2020, la Fundación INCYDE, se ha fijado como meta:

- apoyar a más de **7.000 personas jóvenes** en su proceso de incorporación al mercado laboral incrementando sus conocimientos y habilidades emprendedoras y empresariales
- . trabajar con **15.000 personas desempleadas** (distribuidas al 50% entre hombres y mujeres) y lograr que, al menos, 3.000 se inserten laboralmente.

## 2. **Objetivo del Programa**

---

Desde hace tiempo los videojuegos han dejado de ser un mero entretenimiento, para convertirse en una industria en auge, que genera una gran cantidad de puestos de trabajo y con grandes oportunidades de negocio.

El programa está orientado a:

- Preparar a los alumnos para entender cómo funciona una empresa del sector de los videojuegos y la gamificación.
- Conocer los roles del equipo técnico, la tecnología empleada y las herramientas, estrategias y canales adecuados para plantear una idea de negocio y ponerla en marcha.
- Aprender qué es la realidad virtual y aumentada, su presente y futuro en el mercado de los videojuegos. Conocer los diferentes dispositivos actuales de VR y AR. Descubrir las principales aplicaciones de la realidad virtual y aumentada, no solo en videojuegos. Conocer recursos y pautas para emprender en el sector de la realidad virtual.
- Conocer qué es un motor de videojuegos y sus posibilidades así como comprender el funcionamiento básico del programa para la iniciación a la creación de videojuegos.
- Conocer recursos y pautas para emprender el aprendizaje de UNREAL.

### 3. Características generales del programa

---

#### 3.1 Destinatarios



Dirigido a **jóvenes menores de 30 años**, beneficiarios de Garantía Juvenil, que deseen iniciarse en el desarrollo de videojuegos y la gamificación, así como a aquellos interesados en ampliar y consolidar sus conocimientos en el campo de la creatividad digital.

#### 3.2 Número de participantes

Una media de veinte participantes

#### 3.3 Duración.

6 Semanas.

#### 3.4. Estructura de contenidos

Se ha diseñado una estructura común de programa formativo a modo de itinerario, conformado por sesiones grupales, tutorías individualizadas, formación on-line complementaria.

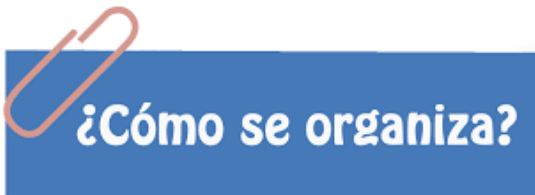
INCYDE cuenta con una metodología propia (INCYNCO), holística y de eficacia demostrada por la experiencia en años de trabajo en emprendimiento, que está encaminada a definir, desarrollar y validar modelos de negocio para los emprendedores, y que a la vez logra optimizar los flujos



de información entre los agentes intervinientes en las distintas fases del proyecto.

Parte de una exposición inicial de cinco bloques que representan todas las áreas imprescindibles en el análisis de viabilidad, planificación, cuantificación, validación y gestión empresarial. A continuación, guía y tutoriza en la realización de un análisis pormenorizado de cada área y en las interacciones de los distintos elementos que configuran el plan de negocio, así como en la evolución lógica hacia el plan de gestión de sus empresas y negocios.

**a. Sesiones de formación conjunta:**



En estas sesiones conjuntas se impartirán los contenidos generales del programa, con el fin de proporcionar los conocimientos, herramientas y habilidades esenciales en cada una de las áreas de conocimiento y

promover las sinergias e intercambios de experiencia entre los participantes en el mismo (duración aproximada 9 horas).

**b. Acciones de acompañamiento y consultoría individualizado**

Con la consigna de la mayor flexibilidad y adaptación a cada uno de los alumnos participantes, se desarrollan actuaciones de formación individualizada en los que se orienta a cada uno en función de su perfil profesional y de la actividad de cada proyecto empresarial, en el proceso de aplicación e implementación de los contenidos generales abordados a las sesiones conjuntas de formación.

**c. Mentoring y seguimiento**

En cada curso presencial se reserva un paquete de 40 horas de acompañamiento para el grupo, a distribuir entre aquellos participantes más avanzados en la creación de su negocio.

#### **4. Desglose de contenidos.**

---

### **ÁREA INTRODUCCIÓN Y MARKETING DIGITAL EN NEGOCIOS DIGITALES**

- Actitud Emprendedora: Consejos y recomendaciones para emprender.
- Metodología Lean Startup para la generación de modelos de negocio de éxito.
- Oportunidades de negocio en la industria del videojuego y la gamificación.
- Aplicación de la gamificación en la empresa.
- Presentación del Business Plan de un proyecto empresarial, en el que se recojan todas las áreas de actividad empresarial tratadas en los diferentes módulos.
- Cómo diseñar un Plan de Marketing Digital.
- Estrategias de gamificación en el Plan de Marketing.
- Publicidad en Social Media (Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube, Instagram)
- Posicionamiento web, SEO y SEM. Analítica web
- La Innovación como factor estratégico y tecnologías innovadoras aplicadas a la empresa.
- Herramientas para fomentar la creatividad.
- La gestión del cambio en la empresa.

### **ÁREA DE VIDEOJUEGOS I – ROLES TÉCNICOS Y TECNOLOGÍA**



- GAME DESIGNER
- QUALITY ASSURANCE TESTERS Control de Calidad y pruebas
- AUDIO Música y Efectos de Sonido
- PROGRAMADORES Proceso Central del Desarrollo Integración del arte según las limitaciones técnicas Concepto, Modelos 3D y texturas
- Diseño de Niveles Habilidades comunicativas y Narrativas
- Teoría del Juego
- Programación Básica
- Dibujo-Creatividad - Gráficos 2D - 3D
- Paquetes de Animación



## ÁREA DE VIDEOJUEGOS II – REALIDAD VIRTUAL

- Contexto actual 2021: Transformación Digital, Realidad Virtual y Aumentada.
- Dispositivos y funcionamiento de Realidad Virtual, Aumentada y Mixta.
- Programas, Videojuegos y Aplicaciones en VR.
- Herramientas de Desarrollo para VR.
- Recursos Recomendados para VR.

## ÁREA DE INTRODUCCIÓN A UNITY

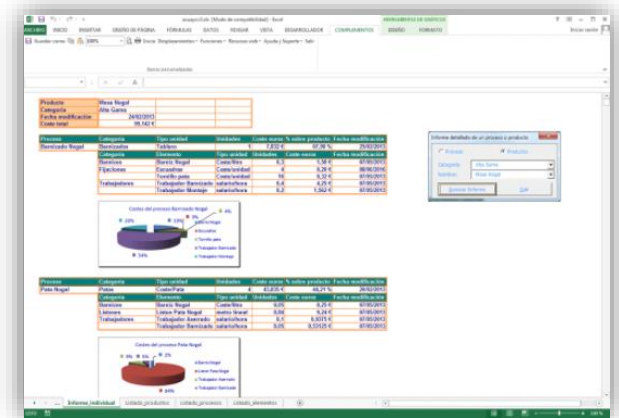
- ¿Qué es UNREAL ENGINE? Unreal, Unity y otros motores.
- Interface de Unreal y primeros pasos.
- Marketplace de UNREAL y recursos para aprender y crear juegos.
- Diseño de juegos: planificación.

- Introducción al diseño de niveles. Arte y diseño de entornos.
- Introducción a la programación con Blueprints.

## ÁREA FINANZAS

Saber lo que te cuesta el producto es fundamental. Es a partir de entonces cuando comienzas a pensar en su precio de venta, a preocuparte por si será o no un producto vendible y, por tanto, si merece o no la pena mantenerlo. Cómo comprar y vender; como gestionar a proveedores; almacenaje y stock, son algunos de los conceptos a trabajar.

- Estructura financiera básica de la empresa.
- Propuestas de organización del área administrativo-financiera.
- Los estados y documentos financieros:
  - a. Balance de Situación
  - b. Cuentas de Explotación y Resultados
- Concepto y acciones de Control de Gestión.
- Indicadores de gestión.
- Política de precios.
- Estimación y presupuestos de ingresos y gastos.





## **ÁREA DIRECCIÓN DE PROYECTOS FINAL. BUSINESS PLAN / PLAN EMPLEABILIDAD**

- Estrategias de inversión y modelos financieros
- Modelos de constitución empresarial. Obligaciones fiscales.
- Revisión final del plan de negocio destinado a las nuevas iniciativas emprendedoras.
- Revisión del plan de empleabilidad



[www.incyde.org](http://www.incyde.org)



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



[www.facebook.com/fundacionincyde](https://www.facebook.com/fundacionincyde)



<http://www.linkedin.com/company/fundacionincyde>



<https://www.instagram.com/fundacionincyde>