



# CURSOS DE NEGOCIOS Y PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS



*Negocios para Game Studios  
e Inversión en Industria de videojuegos*



*Promoción y difusión de proyectos de videojuegos*



Más información en:  
[dafo.cultura.gob.pe](http://dafo.cultura.gob.pe)



CON EL APOYO DE:

**coidev.** 2020  
EDICIÓN DIGITAL

## CONVOCATORIA

# CURSOS DE NEGOCIOS Y PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS

La Dirección del Audiovisual, la Fonografía y los Nuevos Medios (DAFO) del Ministerio de Cultura, en el marco del 8vo Congreso Internacional de Desarrolladores de Videojuegos COIDEV 2020, anuncia la convocatoria de cursos especializados para desarrolladores de videojuegos.

## I. OBJETIVO

Brindar herramientas de gestión de negocios y promoción de proyectos de videojuegos en desarrollo a diversos agentes del sector a través de cursos especializados sobre:

- Negocios para Game Studios e Inversión en la Industria de videojuegos.
- Promoción y difusión de proyectos de videojuegos.

## II. POSTULACIÓN

### 2.1 PERFIL

Pueden postular las personas naturales que cumplan con los siguientes requisitos

(a) Ser peruano o residente en el Perú

(b) Ser mayor de edad

(c) Contar con un proyecto de videojuegos realizado o que se encuentre en desarrollo en etapa de prueba (beta)

### 2.2 CONTENIDO DE LA POSTULACIÓN

PASO 1:

El postulante deberá llenar la 'Ficha de inscripción CONECTA 2020' correspondiente, según el curso al que se presente:

CURSO	ENLACE FICHA INSCRIPCIÓN CONECTA
Negocios para Game Studios e Inversión en la Industria de videojuegos.	<a href="https://forms.gle/ucM5bAcaLPZbS87VA">https://forms.gle/ucM5bAcaLPZbS87VA</a>
Promoción y difusión de proyectos de videojuegos	<a href="https://forms.gle/JViUfxzxGyZB8xyp9">https://forms.gle/JViUfxzxGyZB8xyp9</a>

PASO 2:

La presentación de la postulación se realizará únicamente en versión digital, en un solo archivo en formato PDF (tamaño total máximo de 5MB).

La postulación deberá remitirse a través de la plataforma digital de mesa de partes del Ministerio de Cultura <http://plataformamincu.cultura.gob.pe/accesovirtual> hasta el viernes 27 de noviembre de 2020 a las 12:00 p.m. (mediodía)

Pasada la fecha límite de presentación y el horario respectivo, no se aceptarán postulaciones.

La postulación debe contener lo siguiente:

1. Formulario de postulación completo y debidamente firmado.
2. Hoja de vida del postulante, incluyendo experiencia en el sector de los videojuegos y de ser el caso, información de proyectos desarrollados previamente por el postulante (enlaces de los proyectos).
3. Carta de motivación del postulante.
4. Descripción del proyecto de videojuegos del postulante realizado o en desarrollo que se encuentra en etapa de prueba (beta<sup>1</sup>).
5. Video resumen del estado del proyecto (teaser, tráiler o video de experiencia de juego) en enlace de streaming (preferentemente) o descarga, habilitados durante la totalidad del proceso de convocatoria y revisión de postulaciones.
6. Objetivos del proyecto y plan de desarrollo resumido (máximo dos páginas).

Opcional: Propuesta de plan de financiamiento y promoción (máximo tres páginas).

Para el proceso de selección, no se considerará el material adicional que no esté específicamente señalado en la lista de contenidos.

Se considerará como 'no presentada' la postulación que tenga la carpeta incompleta o que sea presentada total o parcialmente fuera del plazo establecido<sup>2</sup>.

## 2.3 EVALUACIÓN

Las postulaciones que cumplan con lo establecido en la presente convocatoria pasarán al proceso de selección realizado por un comité designado por el Ministerio de Cultura.

Para la evaluación se considerarán, entre otros, los siguientes criterios:

- Originalidad del proyecto.
- Estado de avance del proyecto.
- Aporte del proyecto al desarrollo del sector de los videojuegos peruanos.

La presente convocatoria busca promover la participación de mujeres desarrolladoras, por lo que el comité considerará favorablemente durante el proceso de evaluación y selección a los proyectos postulantes presentados por desarrolladoras, o cuyos equipos hayan sido conformados teniendo en cuenta criterios de paridad de género.

El comité seleccionará a los postulantes que formarán parte de los cursos y, excepcionalmente, podrá elegir suplentes en caso un seleccionado desista.

---

1 Versión preliminar de la obra, que muestra las mecánicas, controles y acciones completas.

2 Todos los documentos presentados tienen carácter de declaración jurada, por lo que, en caso de comprobarse fraude o falsedad en la documentación presentada, el Ministerio de Cultura considerará no satisfechas las obligaciones antes descritas para todos sus efectos y procederá a la exclusión del proyecto, sin perjuicio de la responsabilidad administrativa, civil o penal que amerite el caso.

## 2.4 SELECCIONADOS

Se elegirá al siguiente número de seleccionados:

CURSO	VACANTES
Negocios para Game Studios e Inversión en la Industria de videojuegos	30
Promoción y difusión de proyectos de videojuegos	16

Solo podrá participar un representante de proyecto por curso. Un mismo postulante no podrá ser seleccionado para participar en los dos cursos.

La DAFO publicará la lista de seleccionados en su portal web. Los seleccionados pueden confirmar su participación comunicándose a los correos electrónicos [dafo@cultura.gob.pe](mailto:dafo@cultura.gob.pe) o [dberrios@cultura.gob.pe](mailto:dberrios@cultura.gob.pe)

De no confirmar la participación en los cursos dentro de las 24 horas de anunciada la selección, se entenderá que el postulante ha desistido de su participación en el curso.

La participación en los cursos es gratuita, sin embargo, los representantes de los proyectos que resulten seleccionados se comprometerán a participar de todas las actividades programadas según lo que establezca el Ministerio de Cultura. De no cumplir dicho compromiso, no recibirán la constancia de participación correspondiente.

## III. SOBRE LOS CURSOS

Los cursos se realizarán de forma no presencial a través de medios virtuales. Es indispensable que el participante cuente con un equipo (PC, laptop o dispositivo similar) con conexión a internet.

Los cursos serán impartidos por reconocidos especialistas internacionales de la industria de los videojuegos. Los mismos comprenderán, entre otras, las siguientes actividades:

- Negocios para Game Studios e Inversión en la Industria de videojuegos:

Conocer, a detalle y de manera tangible, las habilidades de negocio que los estudios independientes de desarrollo de videojuegos -de cualquier tamaño- necesitan; así como las principales áreas de negocio para el lanzamiento exitoso de un juego.

Dimensionar las sub industrias y oportunidades geográficas, de sectores, plataformas, tecnologías, contenido y tendencias que se perfilan en mercados públicos y privados para aprender a invertir en la industria de videojuegos.

- Promoción y difusión de proyectos de videojuegos:

En este curso se darán consejos esenciales para hacer una buena presentación (pitch) a distribuidores (publishers); además, se explicará cómo transformar esa presentación en una nota de prensa atrayente, y como elaborar una estrategia de trabajo en las redes sociales, que ayude a promover el proyecto, al estudio desarrollador y a sus miembros.

Los cursos tendrán la siguiente duración:

<b>CURSO</b>	<b>DURACIÓN</b>
Curso de negocios para Game Studios e Inversión en Industria de videojuegos	2 días / 2 sesiones de 3 horas
Promoción y difusión de proyectos de videojuegos	2 días / 2 sesiones de 3 horas

#### **IV. CRONOGRAMA**

<b>ETAPA</b>	<b>FECHA</b>
Lanzamiento de la convocatoria	Viernes 20 de noviembre
Cierre de la convocatoria	<b>Viernes 27 de noviembre (hasta las 12:00 p.m.)</b>
Anuncio de seleccionados	Martes 1 de diciembre a las 8:00 a.m.
Desarrollo de los cursos	Del 2 al 4 de diciembre

Las fechas descritas anteriormente pueden variar en caso de controversia o motivo de fuerza mayor que interfiera con el normal desenvolvimiento de la presente convocatoria. Para tal fin, la DAFO emitirá una Resolución Directoral que será publicada en el portal institucional de la DAFO.

#### **V. INFORMES**

Correos electrónicos: [dafo@cultura.gob.pe](mailto:dafo@cultura.gob.pe) o [dberrios@cultura.gob.pe](mailto:dberrios@cultura.gob.pe)

Página web: [www.dafo.cultura.pe](http://www.dafo.cultura.pe)

Para consultas sobre los procedimientos del Ministerio de Cultura, plataforma de informes virtual: 976073771 (horario de atención: de lunes a viernes de 8:30 a.m. a 4:30 p.m.)

# ***CURSOS DE NEGOCIOS Y PROMOCIÓN DE VIDEOJUEGOS***

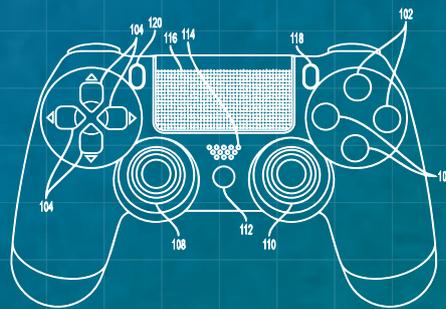


Fig. 2



Fig. 1

