



FSE+ Fondo Social Europeo Plus

# FSE+

## Coworking EOI



# Programa Emprendimiento en Videojuegos Valencia



Cofinanciado por  
la Unión Europea



GOBIERNO  
DE ESPAÑA

MINISTERIO  
DE INDUSTRIA  
Y TURISMO

**EOI** Escuela de  
organización  
industrial



Fondos Europeos

AJUNTAMENT  
DE VALÈNCIA



València  
Innovation  
Capital

**VGCC7**

VALENCIA  
GAME CITY

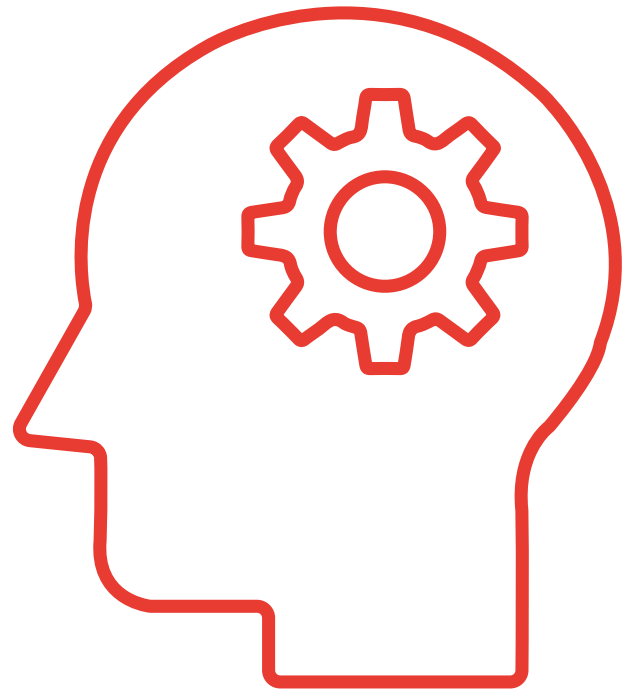
# INTRODUCCIÓN

Este Coworking está concebido como un programa de desarrollo del talento para aquellos emprendedores y profesionales del ámbito del desarrollo de videojuegos que buscan una formación completa y especializada que abarca desde la creación del talento hasta la formación especializada. La metodología es presencial, dinámica y práctica, propiciando un ambiente de reflexión, diálogo y sinergias en un entorno único de aprendizaje, con profesionales reconocidos en este ecosistema. A lo largo de todo el proceso formativo se realiza un asesoramiento personalizado por parte de consultores y tutores especializados.

El objetivo es formar a personas interesadas en aptitudes y conocimientos específicos para la gestión de proyectos, en el ámbito del desarrollo de videojuegos.

Este programa está enmarcado en un convenio específico que **la concejalía de Innovación del Ayto. de Valencia, enmarcada dentro de Valencia Innovation Capital** ha suscrito con la **Escuela de Organización Industrial (EOI)**, dependiente del **Ministerio de Industria y Turismo**.

Contaremos con espacios denominados coworking destinados a la formación y a la tutorización individual: aulas dotadas de las infraestructuras necesarias y servicios para poder facilitar a los proyectos seleccionados el desarrollo de sus planes de negocio.



**INTRODUCCIÓN** | Jose Luis Soler Domínguez

## Introducción al sector empresarial de los videojuegos

Análisis del mercado actual de la producción de videojuegos en toda su amplitud profesional, con datos y tendencias que ayudan a la planificación estratégica y la toma de decisiones.

**BLOQUE 1** | Consuelo Verdu Saiz

## Lean Start Up: Evaluación y validación de tu modelo de negocio

Aprende la metodología Lean Startup que te permitirá crear un modelo de negocio escalable de forma ágil y segura, estableciendo procesos de innovación continua y acortando el los ciclos de desarrollo de los productos.

**BLOQUE 2** | Vicent Ramirez Luzón

## El concepto de tu juego: Competidores, Innovación y creatividad

Ser capaz de conceptualizar juegos que tengan visibilidad e impacto es un desafío para los estudios emergentes.

**BLOQUE 3** |

## Herramientas digitales e IA para Aceleración de Startups

Cómo la IA impulsa la innovación en productos y servicios.

**BLOQUE 4** | Irina Moreno Martínez

## Crowdfunding

¿Cómo se diseña y gestiona una campaña de crowdfunding exitosa? Buenas prácticas y experiencias pasadas.

**BLOQUE 5** | Juan Peralta Doñate

## Publishing

Las relaciones con los publishers juegan un papel fundamental en la viabilidad de los proyectos empresariales en videojuegos. En este taller contarás con la ayuda inestimable de un publisher.

**BLOQUE 6** | Irina Moreno Martínez

## La comunidad de tu juego: Social Media y RRPP

Crear comunidad alrededor de tu incipiente juego se erige como un ingrediente clave para el éxito. Aprovecha este taller para descubrir cómo.

**BLOQUE 7** | Jose Luis Soler Domínguez

## UX: Evaluación y optimización

Aprende a medir la experiencia de usuario de tus juegos de una manera rigurosa y constructiva.

**BLOQUE 8** | Gersón Beltrán López

## Proyectos de gamificación

Descubre como diseñar, planificar y gestionar proyectos de gamificación exitosos a partir de las necesidades y restricciones del cliente

**BLOQUE 9** | María Tatay Sanzsegundo

## Gestión de personas y equipos

Gestionar equipos multidisciplinares en el ámbito creativo es un desafío para el que, tras este taller, te sentirás con más seguridad a la hora de afrontarlo.

**BLOQUE 10** | Vicent Ramirez Luzón

## Indie Game Design I: Mejora de mecánicas y dinámicas

Optimiza el gameplay de tu juego para que funcione mejor comercialmente.

**BLOQUE 11** |

## Propiedad intelectual y derechos de autor

Conoce los principales elementos legales que afectan al desarrollo y comercialización de un videojuego.

**BLOQUE 12** | Andrea Schöniger Tiburcio

## Indie Game Design II: Level Design

El diseño de niveles es una herramienta muy poderosa para el éxito de un juego si se trabaja con pasión.

**BLOQUE 13** | José Manuel Guevara Sánchez

## Nuevos trends en arte digital: looks y productividad

El diseño de niveles es una herramienta muy poderosa para el éxito de un juego si se trabaja con pasión.

## TUTORÍAS INDIVIDUALIZADAS



**MENTOR RESIDENTE / 10 horas**  
**MENTOR DE PROYECTO / 15 horas**  
**MENTOR ESPECIALISTA / 15 horas**

## DESTINATARIOS/AS

Emprendedores innovadores, preferentemente del sector del ámbito de los videojuegos, con un proyecto empresarial en fase temprana de desarrollo.

## APORTAMOS

- Posibilidad de espacio de trabajo con Red Wifi.
- Talleres prácticos con tutorización.
- Desarrollo de un Demoday.

## TU APORTAS

- Las ideas.
- La ilusión.
- La energía.
- El compromiso.



## FECHA

Febrero 2025

## LUGAR DE IMPARTICIÓN

**La Harinera**

C./ Juan Verdeguer, 30, 46024, València

## FORMATO

Miércoles de 16:00 a 20:00

## FORMACIÓN GRUPAL

60 horas aproximadas.

## TUTORIZACIÓN PRÁCTICA INDIVIDUALIZADA

40 horas (10 h mentor/a residente + 15 h mentor/a de proyectos + 15 h mentor/a especialista).

## PLAZAS

20 proyectos /ideas emprendedoras.

## COSTE

Gratuito.

Cofinanciado por la concejalía de Innovación del Ayto. de Valencia, el Ministerio de Industria y Turismo y el Fondo Social Europeo Plus, con la colaboración de Valencia Game City.

*Proyecto cofinanciado por la EOI  
(Escuela de Organización Industrial),  
Fondo Social Europeo Plus la concejalía  
de Innovación del Ayto. de Valencia,  
enmarcada dentro de Valencia  
Innovation Capital*

## INSCRIPCIÓN E INFORMACIÓN

[eoimediterraneo@eoi.es](mailto:eoimediterraneo@eoi.es)









# Europa se siente

