



Artes
Cinematográficas
y Audiovisuales



Anexo 2

Etapas del proyecto

CONCURSO PÚBLICO

ESCUELA PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS



EL NUEVO
ECUADOR

Instituto de Fomento
a la Creatividad y la Innovación

Ministerio
de Cultura y Patrimonio

ANEXO 2: ETAPAS DEL PROYECTO

1. Organización del programa de formación

En esta etapa se realiza la organización de los módulos de formación, contratación de docentes y la convocatoria pública para los alumnos que integrarán el programa de formación.

Al finalizar esta etapa se deberá reportar el proceso de la convocatoria, los resultados de la convocatoria, lista de alumnos seleccionados, lista de docentes. Esta etapa no podrá durar más de 2 meses en su ejecución.

2. Programa de formación:

Esta etapa deberá contemplar los diferentes módulos de formación que se impartirán a los alumnos seleccionados, los mismos que deben cumplir como mínimo con el siguiente temario:

- a. Introducción a la industria de los videojuegos
- b. Fundamentos de programación
- c. Estructura de datos y algoritmos
- d. Diseño de videojuegos
- e. Motores de videojuegos
- f. Programación de videojuegos
- g. Audio y música para videojuegos
- h. Redes y sistemas multijugador
- i. Distribución, venta de videojuegos y profesionalización
- j.

Esta etapa durará como mínimo 6 meses en su ejecución.

Al finalizar esta etapa se deberá reportar el seguimiento y evaluación a los alumnos.

3. Jornada de desarrollo de propuestas de prototipos:

Esta etapa deberá contemplar como mínimo una jornada presencial donde se desarrollen charlas en las que se enseñe como plantear un proyecto para el desarrollo de un videojuego.

Los alumnos formarán 10 grupos de 3 personas y presentarán al final de la jornada una propuesta para desarrollar un prototipo de videojuego, que evaluarán docentes del programa de formación para dar inicio a la etapa de desarrollo del prototipo de videojuego.

Se deberá reportar los resultados obtenidos de las propuestas, además se deberá realizar una evaluación por parte de los alumnos al beneficiario sobre el programa de formación.

4. Asesoría, acompañamiento y desarrollo de prototipo de videojuego:

En esta etapa se otorgará un valor de 500,00 mensuales por dos meses a cada alumno que conforme los grupos de desarrollo de prototipos. El beneficiario impartirá asesorías y llevará a cabo el control del desarrollo de los prototipos. Se deberá entregar al finalizar esta etapa los prototipos de los videojuegos, video gameplay de los videojuegos, dossier desarrollado por los alumnos, un reporte de las diferentes actividades de asesoría y acompañamiento realizadas, comprobantes de los valores entregados a los alumnos, además de los documentos establecidos para el cierre del proyecto en las bases técnicas.