

Quito, D.M., 18 de julio de 2024

Dirección Ejecutiva
Instituto de Fomento a la Creatividad y la Innovación

Yo, Laia Barboza Eguren, jurado de la Convocatoria "Escuela para Desarrollo de Videojuegos 2024", en mi calidad de Presidente/a del Comité de Selección, conformado por:

- Luciano Iván Rizzo
- Laia Barboza Eguren (Presidente/a)
- Sofía Battezzore

Hago entrega del Acta de Dictamen, con el siguiente detalle:

- Tabla de personas y/o proyectos no beneficiados, acorde a los criterios establecidos en las bases técnicas, que incluye: nombre del postulante, nombre del proyecto, dictamen y puntaje total.
- Tabla de personas y/o proyectos ganadores, acorde a los criterios establecidos en las bases técnicas, que incluye: nombre del postulante, nombre del proyecto, dictamen, puntaje total y monto del incentivo asignado.

Agradeciendo de antemano la favorable atención brindada a la presente. Me suscribo.

Atentamente

Laia Barboza Eguren
45151951
Presidente/a del Comité

CONCURSOS PÚBLICOS IFCI 2024-2025

ACTA DE DICTAMEN DEL CONCURSO PÚBLICO

Convocatoria

Periodo: 2024

Convocatoria: ESCUELA PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Periodo de Postulación: 2024-04-17 00:00:00 - 2024-06-21 13:00:00

MIEMBROS DEL JURADO DE SELECCIÓN

Luciano Iván Rizzo
Laia Barboza Eguren (Presidente/a)
Sofía Battezzore

DICTAMEN

PROYECTOS NO GANADORES

#	Proyecto	Beneficiario	Dictamen	Puntaje
1	Virtuality Games Campus		Se destaca la alianza con otras instituciones como la Universidad de Cuenca, que aportará en infraestructura y equipos y la experiencia del personal docente. Sin embargo la malla curricular y las actividades propuestas se presenta muy amplia con relación al tiempo establecido para la presente convocatoria, por ejemplo se plantea la elaboración de una cinemática a modo de teaser, producto que requiere un trabajo adicional que se escapa al alcance de la presente línea. Si bien los temas medioambientales son importantes y se valora la idea de que la escuela pueda ser itinerante para abarcar de manera amplia a todo el país, no se considera apropiado que los participantes tengan obligatoriamente que trabajar en torno a una temática pre establecida por el programa de formación, esta propuesta podría limitar el interés de los participantes y el alcance de los proyectos a futuro. Considerando además que el prototipo como producto final al concluir el programa no se considera, dentro del mundo de los videojuegos, un producto terminado y pulido que pueda tener un uso real para impulsar el espacio seleccionado.	76
2	Escuela para Desarrollo de Videojuegos		El postulante cuenta con un perfil adecuado para la presente convocatoria dado que ofertan carreras afines al mundo de los videojuegos.	80

Las plataformas educativas propuestas son herramientas ya probadas y que funcionan adecuadamente para las actividades planteadas. La modalidad de asistencia mixta (virtual y presencial) se considera apropiada para alcanzar los objetivos de aprendizaje, así como las jornadas de acompañamiento en la etapa de ejecución de proyectos.

Sin embargo la malla curricular y la carga para las actividades prácticas (fase de prototipo) se presenta demasiado extensa y ambiciosa, que se podría aplicar para programas de formación más amplios (carrera universitaria), lo que lo hace inviable para el tiempo considerado en la presente convocatoria. Bajo esta misma observación se considera que varias materias planteadas son para un nivel de especialización de conocimientos más avanzados, así como el orden y el tiempo destinado no son adecuados de acuerdo con las bases necesarias en los procesos de desarrollo de videojuegos.

No se considera pertinente la propuesta de que varios de los estudiantes participantes luego se puedan incorporar como profesores del IAVQ, dado que la docencia se requiere más experiencia laboral que la que podría ofrecer esta instancia de formación.

Dado que el postulante cuenta con la infraestructura necesaria no se considera pertinente que se ponga como uno de los rubros el alquiler del espacio y equipos de computación. Por lo que, en el caso de recibir el incentivo como parte de los proyectos en lista de prelación, estos valores no serán considerados. Adicionalmente se considera elevado el valor destinado para la elaboración de piezas. En términos generales la propuesta fue consistente y bien presentada.

3 Primera escuela de desarrollo de videojuegos en el norte del país.

Si bien queda claro el entendimiento del sector y sus necesidades por parte del postulante, la propuesta de estudios se muestra ambiciosa y abarca e intenta profundizar muchos aspectos, que para el tiempo de ejecución son muy grandes y con demasiada información como para que los alumnos puedan asimilarlo. Parte de su propuesta se centra en actividades como el desarrollo de plataformas desde cero en lugar de buscar alternativas existentes ya testeadas y enfocar esos recursos en el fortalecimiento de las habilidades para prototipado. Presentan gastos como es el caso del desarrollo

62

de una plataforma o el alquiler de gafas de VR que no están necesariamente relacionadas con el objetivo del concurso. Preocupa que buena parte del presupuesto se pretende gastar en estos recursos que no son necesariamente relevantes para los estudiantes en lo que es el objeto específico de la convocatoria.

El postulante presenta experiencia relevante en desarrollo de videojuegos pero no demostró en los materiales tener suficiente experiencia en el ámbito educativo.

El plan de estudios propone temas de VR y otros relacionados con el desarrollo de videojuegos, que si bien son importantes, no son primordiales para la etapa inicial de formación. Son temas que llevan mucho tiempo y que se debería usar para que los alumnos entiendan y practiquen las bases del desarrollo de videojuegos.

Dentro de los perfiles propuestos de docencia se apreciaría en el futuro que hubiera más diversidad de género dentro de los perfiles de los profesores. Si bien el diseño de la presentación fue atractiva, se recomienda tener cuidado con ortografía y errores de tipeo.

4 Videogame Innovation Lab

Dentro de la propuesta no se profundizan en temas importantes dentro del plan de estudios y dentro de los materiales y plataformas de apoyo.

62

Público Objetivo: El jurado tuvo dudas respecto a realizar una convocatoria orientada a un público muy reducido de posibles estudiantes que ya estén en carreras o cursos relacionados a videojuegos, recomendamos a futuro la posibilidad de que sea más abierto y reforzar las habilidades iniciales para que todos los participantes puedan realizar un prototipo.

Dentro del presupuesto existen rubros que no terminan de entenderse debido a que no se desglosan y detallan. Recomendamos a futuro presentarlo de una forma más detallada.

El plan de estudios no profundiza y no termina de desarrollarse, parece que plantea que se desarrollará una vez sean ganadores por lo que no se puede evaluar a profundidad el mismo. Recomendamos para otras instancias futuras presentar un plan de estudios ya definido.

5 ESCUELA PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Es un proyecto consistente e interesante. Sin embargo su objetivo es ambicioso considerando el tiempo estimado para la presente convocatoria. La carga curricular es muy amplia. Se destaca la experiencia de los profesores, sin embargo por como está presentado parecería que no toda la plantilla está confirmada. Existe una

80

CONCURSOS PÚBLICOS IFCI 2024-2025

ACTA DE DICTAMEN DEL CONCURSO PÚBLICO

			carga curricular amplia en materias de marketing y negocios más que en materias esenciales como game design, que si bien son muy importantes, al tratarse específicamente de generar prototipos se entiende que debería estar mejor distribuida en las habilidades esenciales. Algunos rubros del presupuesto necesitan más claridad para entender cuántas personas van a viajar a la instancia presencial. A su vez la etapa presencial se considera muy corta para poder generar los resultados estimados. Es un proyecto coherente y bien presentado, recomendamos iterar estos puntos sugeridos para futuras convocatorias.	
6	ESCUELA PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS KRUGER		Es un dossier difícil de entender, se evidencia que no se desarrolló pensando en las especificidades de la convocatoria y es más de uso empresarial. El postulante presenta experiencia comprobable en relación a actividades de formación del mundo de la tecnologías pero no específicamente en el desarrollo de videojuegos. La malla curricular tiene más coherencia con la convocatoria sin embargo se presenta bastante acotada, lo que limita la valoración de la propuesta. Los profesores planteados cuentan con experiencia sin embargo la información no es consistente durante la formulación del proyecto y no se especifica claramente los honorarios a recibir, lo que se percibe como la no confirmación total del personal docente. El perfil de los estudiantes se considera muy acotado, lo que limita el alcance que pudiera tener la convocatoria. No se encuentran confirmadas las alianzas con otras instituciones lo que podría limitar la ejecución del proyecto. El presupuesto es muy general y no contempla la parte presencial, requisito de la presente convocatoria. Además no es consistente la información los honorarios de los profesores en los diferentes documentos de la postulación.	71

PROYECTOS GANADORES

#	Proyecto	Beneficiario	Dictamen	Puntaje	Incentivo Asignado
1	Escuela de Videojuegos por GameTimeContinuum		Se destaca el perfil del postulante en la creación de espacios para la creación de videojuegos. La malla curricular propuesta tiene coherencia con el tiempo estimado para la presente convocatoria y la fase de prototipos que se plantea. El público objetivo esta bien identificado. Se destaca la trayectoria de	88	



los profesores planteados, así como su diversidad y paridad. La propuesta engloba tanto una visión técnica (programación) como artística, que posibilita la ampliación del público objetivo. El presupuesto se muestra coherente con las actividades planteadas. Contempla una clara conexión con la industria. Se sugiere crear una jornada de "mix and match", una jornada presencial para que puedan conocerse, conectarse y así ayudar a la creación de equipos.

DESARROLLO DE LA REUNIÓN

Los miembros del jurado, a través del Presidente del Jurado, declaramos expresamente que el presente dictamen se ha emitido observando estrictamente lo dispuesto en la normativa legal vigente y en las bases técnicas del concurso público correspondiente, por lo que, es de nuestra absoluta responsabilidad su contenido.

Para constancia y fe de lo actuado el/la Presidente/a suscribe la presente.

Presidente/a del Jurado	Número de Identificación	Firma
Laia Barboza Eguren	45151951	