

## Cercle Valencià dels Videojocs | Notas de la 3ª reunión de trabajo

Fecha:

Viernes, **12 enero 2018** | 11:00h – 13:30h

Lugar:

Sala Visual Studio | **Las Naves** | Valencia

Asistentes (por orden de participación):

- **Blanca Gras** | IES Fuente San Luis, Valencia
- **Adriana Navarro** | UPV - Grupo de Animación, Arte e Industria
- **Arturo Mora** | IES Henri Matisse, Paterna
- **Toni Abellán** | AEV
- **Marta Gil (Matla)** | Women In Games (WIG) & FemDevs Valencia
- **Áxel García** | GameDevs Meetup Valencia
- **Marta Nogueras** | Directora de Proyectos - Lanzadera
- **Gabriel Torres** | Orenji Games
- **Juan Peralta** | Florida Replay & Flynn's Arcades
- **María Luisa Peydró** | Las Naves - Conecta Cultura
- **Ramón Nafria** | No Spoon Lab y ex-presidente de DOID
- **Raúl García** | AEV
- **Adolfo Muñoz** | UPV - Profesor Bellas Artes & Ingeniería Informática
- **Manu Torres** | Orenji Games
- **Fernando Carrión** | productor independiente y ex-vicepresidente de AVEPA

No pudieron asistir a la reunión los siguientes invitados:

- **José Luis Moreno** | IVAC
- **Empar Martínez** | GVA - Model Econòmic i Patrimoni
- **Mónica Payá** | IVACE
- **Amparo Domingo** | IVACE
- **Juan Candela** | Las Provincias Digital
- **Arturo Castelló** | DreamHack Valencia & AVEPe & Encom Games
- **Carles Pons** | Espacio Arcade & No Spoon Lab
- **Javier Giménez** | Espacio Arcade & WildFrame Media
- **Jaime Torres** | ESAT
- **Gustavo Aranda** | ESAT
- **Alan Álvarez** | Barreira A+D
- **Daniel Gordillo** | Barreira A+D
- **Miguel Ángel Sepúlveda** | Oh My Game
- **Andrés Grueiro** | AEV
- **José Luis Queralt** | Elite 3D
- **José Manuel Muñoz** | Adequa
- **Ricardo Bonafont** | Adequa
- **Teresa Cebrián** | Coordinadora EDAV - Escritors de l'Audiovisual Valencià
- **Sara Álvarez** | UPV – Master de Animación BBAA

Agenda de la reunión y breve resumen de lo que hablamos:

### **1. Presentación del Cercle Valencià dels Videojocs**

Presentación de los objetivos del Cercle y declaración de intenciones. El Cercle no es una asociación ni tiene intención de convertirse en una. Es un **grupo de trabajo** abierto e inclusivo, que pretende **dinamizar el sector de la creación y desarrollo de videojuegos y contenidos digitales afines**, potenciando **sinergias y colaboración** entre los distintos agentes del sector del videojuego valenciano, apostando por el **talento local** y ayudando a generar más y mejores **oportunidades de negocio** para todos. Estos objetivos están recogidos en el **Manifiesto**, un documento ágil que se irá revisando y actualizando periódicamente.

### **2. Ronda de presentación de los asistentes**

Todos los asistentes fueron presentándose y explicando brevemente sus proyectos, intereses y objetivos profesionales para 2018.

### **3. Update sobre el Libro Blanco del Videojuego Valenciano**

El pasado día 21 de diciembre tuvo lugar la primera reunión en Las Naves con representantes del IVAC, DEV y del sector de los videojuegos para hablar del primer [Libro Blanco del Videojuego Valenciano](#).

El Centre d'Innovació Urbana ha impulsado con el Instituto Valenciano de Cultura (IVAC) la elaboración de este trabajo técnico que está elaborando la [Asociación Española de Empresas Productoras y Desarrolladoras de Videojuegos \(DEV\)](#) y que se presentará oficialmente en Valencia antes del próximo verano, con el objetivo de ser una radiografía completa de la industria emergente en nuestra ciudad y en el resto de la comunidad.

DEV ya elaboró el Libro Blanco de la Industria Catalana del Videojuego en 2016, que ha servido para poder tener un censo de empresas, profesionales, proyectos, volumen de negocio estimado, y [muchas otras métricas](#) que han resultado francamente útiles para poder negociar con instituciones públicas y grupos inversores.

Podéis descargarlo aquí: <http://www.dev.org.es/lilibreblancodev2016>

Este mismo mes de enero, DEV ha presentado en Madrid el Libro Blanco del Desarrollo Español de Videojuegos 2017, que podéis descargar directamente desde su web: <http://www.dev.org.es/libroblancodev2017>

En las próximas semanas está previsto que representantes de DEV se pongan en contacto con las distintas empresas de videojuegos legalmente registradas en la Comunidad Valenciana para solicitar información actualizada. Os rogamos que hagáis todo lo posible por colaborar con DEV en este estudio. De vuestra colaboración dependerá que el resultado sea lo más completo y fiable posible.

#### 4. Creación de grupos de trabajo y propuestas de acciones para la dinamización del sector digital interactivo en Valencia

Estos fueron algunos de los puntos principales que surgieron a lo largo de la reunión:

- **Blanca Gras**, Jefe del Departamento de Imagen y Sonido del **IES Fuente San Luis** (Valencia), y **Arturo Mora**, del **IES Henri Matisse de Paterna**, representan a dos de los cuatro Institutos de Enseñanza Secundaria de la Comunidad Valenciana que están impartiendo ciclos formativos oficiales de **animación y creación de videojuegos**, y nos explicaron su interés por abrir líneas de colaboración con las empresas profesionales del sector de la animación y los videojuegos, tanto para co-organizar acciones formativas y eventos conjuntos, como para que sus alumnos puedan llevar a cabo prácticas en empresas del sector.

Desde el Cercle nos comprometemos en crear un grupo de trabajo permanente que permita facilitar y coordinar **acciones concretas** entre los profesionales y las empresas del sector profesional del videojuego, y los institutos, escuelas, y centros de formación profesional de nuestra comunidad. Si alguien está interesado en colaborar en este grupo de trabajo puede contactar directamente con **Blanca Gras** o con **Fernando Carrión**.

- **Adriana Navarro**, del Grupo de Animación, Arte e Industria de Bellas Artes/UPV, mostró el interés de su grupo por definir posibles líneas de colaboración y acercamiento entre el sector del videojuego y el sector de la animación.

En próximas reuniones del Cercle esperamos contar con la presencia de varios profesores de la Facultad de BBAA y del nuevo Grado en Diseño y Tecnologías Creativas que podrían estar interesados en formar parte de este grupo de trabajo.

- Se crea el grupo de trabajo '**VALENCIA INDIE SUMMIT**', coordinado por **Ramón Nafria**.

Ramón Nafria presentó información actualizada sobre su proyecto '**VALENCIA INDIE SUMMIT**', un nuevo evento orientado a la comunidad de desarrolladores indies que pretende posicionar a Valencia en el calendario de eventos internacionales del sector del videojuego, y que ya cuenta con el interés y colaboración de varias instituciones locales. La fecha del evento serán los días **1 y 2 de marzo 2018**, y el lugar elegido para esta primera edición del '**VALENCIA INDIE SUMMIT**' será el espacio **Las Naves** de Valencia.

Algunos de los miembros del Cercle ya están colaborando en este proyecto. Si alguien más está interesado en colaborar en este grupo de trabajo puede contactar directamente con **Ramón Nafria**.

- **Marta Gil (Matla)** está en contacto con las asociaciones [Women In Games España](#) y [FemDevs](#) para empezar a coordinar en Valencia acciones que promuevan el papel de la mujer en la industria y desarrollo de videojuegos, enfocándose en la igualdad.

Desde el Cercle proponemos iniciar con Marta un grupo de trabajo para coordinar acciones desde el propio sector para apoyar la diversidad y la inclusión en Valencia. Si

tenéis propuestas concretas o queréis colaborar en este tipo de acciones, podéis contactar directamente con **Marta Gil**.

- **Marta Nogueras**, Directora de proyectos de [Lanzadera](#), nos habló de sus tres programas:

- **Lanzadera (Aceleración)**: Programa de aceleración de 9 meses en el que se ofrece asesoramiento, financiación adaptada a las necesidades de cada proyecto y formación necesaria para el desarrollo de los proyectos emprendedores, basada en un modelo de gestión contrastado. El programa está constantemente abierto y los meses de entrada son: enero, mayo y septiembre.
- **Garaje (Incubación)**: Programa de incubación de hasta 11 meses en el que se trabaja la creación de una primera versión de producto y su validación en el mercado e implementación del modelo de negocio. El programa está constantemente abierto y los meses de entrada son: enero, mayo y septiembre.
- **Campus**: Programa que Lanzadera ofrece a los emprendedores procedentes de EDEM, instalándose en Marina de Empresas y recibiendo asesoramiento y financiación para desarrollar su proyecto.

Marta también nos habló de [PlayStation Talents](#), una iniciativa de apoyo a la industria local de desarrollo de videojuegos llevada a cabo por **PlayStation Iberia** en la que colabora con aceleradoras locales. Con una duración de 10 meses, el programa ofrece asesoramiento y formación para los estudios de videojuego, que durante el mismo desarrollan videojuegos para PlayStation 4.

Desde el Cercle se le propuso a Marta la posibilidad de buscar puntos de colaboración con Lanzadera y con la sociedad de inversión [Angels Capital](#), del Grupo **Marina de Empresas**, para reforzar dos de los principales puntos débiles del sector del videojuego: la implementación del **modelo de negocio** de la empresa, y cómo definir **estrategias de monetización efectivas**.

Seguiremos avanzando en este sentido en próximas reuniones.

- **Gabriel Torres y Manu Torres**, CEO de [Orenji Games](#), nos hablaron de las dificultades que supone para una empresa como la suya tener que navegar a solas a la hora de buscar financiación para sus proyectos, asistir a ferias, buscar talento, y mantener la empresa a flote todos los meses. Coinciden en señalar que hacen falta más iniciativas de colaboración y apoyo real dentro del sector, para poder crear entre todos un ecosistema fuerte y sano en Valencia. Tenemos mucho talento, pero aún nos falta mucho trabajo para poder ser un sector estable. Desde el Cercle les ofrecemos el apoyo total del grupo de trabajo para trabajar juntos en esa dirección.

- **Juan Peralta**, CEO de [Flynn's Arcade](#) y profesor en [Florida Replay](#), mostró su interés en el gran potencial que una iniciativa como el Cercle puede tener si realmente todos remamos en la misma dirección y aprovechamos el momento presente.

- Se crea el grupo de trabajo GAMEDEVs MEETUP VALENCIA, coordinado por **Áxel García**, que busca mejorar la experiencia de los próximos [GAMEDEVs MEETUP VALENCIA](#). Áxel propone que en cada Meetup haya varios invitados especiales del sector que puedan dar alguna charla sobre un tema concreto, o bien colaborar como mentores. Si alguien está interesado en colaborar en este grupo de trabajo puede contactar directamente con **Áxel García**.

- **Raúl García** y **Toni Abellán**, de la Asociación de Estudiantes de Videojuegos (AEV) - <https://aev.org.es/>- prefirieron esperar a que esté presente su presidente, **Andrés Grueiro**, para explicarnos las decisiones tomadas en su última asamblea, que pueden suponer que AEV se constituya en la asociación profesional del sector del videojuego en Valencia que muchos están reclamando.

Más información en la próxima reunión del Cercle Valencià dels Videojocs de febrero.

- **María Luisa Peydró**, de Las Naves, mostró su interés en seguir apoyando iniciativas como la del Cercle Valencià dels Videojocs, y nos animó a seguir contactando con empresas, instituciones, y medios de comunicación que nos ayuden a fortalecer el grupo de trabajo y a dinamizar el sector del videojuego y la creación digital interactiva en Valencia.

Desde el Cercle se agradeció a Las Naves, y a María Luisa Peydró en particular, su gran apoyo en todas las acciones que hasta la fecha se han ido proponiendo desde el sector del videojuego y la creación de contenidos digitales en Valencia, (GameDevs Meetup, AEV, Prime The Animation, etc.) Todos esperamos seguir contando con su apoyo en el futuro.

- **Adolfo Muñoz**, profesor de la UPV, mostró su interés por crear conexiones entre el trabajo que se está realizando dentro de los grupos de investigación de la UPV y los profesionales y empresas del sector, por ejemplo buscando investigadores expertos en distintas áreas técnicas y de desarrollo de videojuegos que pudieran presentar su trabajo en eventos profesionales del sector y Meetups.

- **Otras acciones a considerar:**

GRUPOS DE INVERSIÓN:

Durante la reunión se volvió a poner sobre la mesa una vez más la necesidad de incluir en el grupo de trabajo a representantes de **grupos de inversión**, business angels, y otros grupos financieros abiertos a invertir en este sector. El siguiente paso será empezar a definir acciones concretas en esta dirección.

MEDIOS DE COMUNICACIÓN:

Por otra parte creemos que es necesario invitar a próximas reuniones a representantes de los distintos **medios de comunicación valencianos** (Prensa, Radio, TV, y Medios Digitales), ya que sin una comunicación efectiva no tendremos visibilidad del trabajo ni de los proyectos de las empresas valencianas del sector. Empezaremos por invitar a representantes de la Corporació Valenciana de Mitjans de Comunicació (CVMC), y a los principales medios digitales e impresos valencianos.

#### TALLER DE PITCH DE PROYECTOS:

Todos coincidimos en que sería recomendable plantear un taller de **cómo presentar un proyecto de negocio** en público (pitch), dirigido principalmente a las pequeñas empresas del sector, ya que éste continúa siendo uno de sus puntos débiles. Se le propuso a Marta Nogueras de Lanzadera la posibilidad de que Lanzadera y Angels Capital puedan colaborar con el Cercle Valencià dels Videojocs en este sentido.

#### AGENDA:

Recordaros a todos que existe una **agenda compartida del Cercle Valencià dels Videojocs** en Google donde os invitamos a incluir vuestros eventos, así como los eventos profesionales del sector, a nivel local, nacional e internacional. Esta agenda se irá actualizando periódicamente, y servirá para que todos estemos informados de los eventos actualmente en marcha, para promocionarlos entre nosotros, y para calcular las mejores fechas disponibles a la hora de organizar posibles nuevas jornadas y eventos.

El enlace a la agenda compartida del Cercle es este:

<https://calendar.google.com/calendar?cid=ZG4wZGhxbW9zcmo4cDdxbXZsam5kZGdvdjhAZ3JvdXAuY2FsZW5kYXluZ29vZ2xlLmNvbQ>

#### GRUPO DE WHATSAPP:

Para mantener una comunicación lo más directa y efectiva posible entre nosotros, acordamos crear un **grupo de Whatsapp**, con Ramón Nafria como administrador. En este grupo se irán apuntando todas aquellas personas que vayan asistiendo a las próximas reuniones de trabajo y que así lo deseen.

#### 5. La I Mesa del Videojuego: Ayudas al sector del videojuego

Este tema se tratará en detalle en la próxima reunión del Cercle, cuando contemos con la presencia de **José Luis Moreno**, Director de CulturArts-IVAC y miembro de la I Mesa del Videojuego.

#### 6. Propuesta de nuevos invitados para la próxima reunión del Cercle

Os invitamos a todos los miembros del Cercle a proponer nuevos invitados, profesionales, empresas, centros de formación, medios de comunicación, y cualquier otra institución pública o privada que consideréis que podrían estar interesadas de formar parte activa del Cercle Valencià dels Videojocs, para invitarles a la próximas reuniones. Podéis mandar vuestras propuestas por email a Fernando Carrión o a Ramón Nafria.

#### 7. Ronda final y cierre de la sesión.

La próxima reunión del Cercle Valencià dels Videojocs será el **viernes 9 de febrero** (segundo viernes del mes) a las 11:00h en Las Naves. Contaremos con la presencia de

**José Luis Moreno** de CulturArts-IVAC y miembro de la I Mesa del Videojuego, que nos hablará de la próxima convocatoria de ayudas al sector del videojuego.

Muchas gracias!

Con la colaboración de:



**LAS NAVES**

