



PROGRAMA Y EQUIPO DE MENTORES

PROGRAMA DE MENTORIZACIÓN VIDEOJUEGOS

EDICIÓN 2021

ÍNDICE DE CONTENIDOS

La iniciativa	3
Objetivos generales de la iniciativa	3
Claves de la iniciativa	3
Estructura del programa y temáticas	4
Equipo de mentores	5

LA INICIATIVA

En el marco del Convenio establecido entre Sony PlayStation y la Sociedad para el Desarrollo de las Comarcas Mineras (SODECO) se llevará a cabo el **Programa de Mentorización Avanzada para Emprendedores de la Industria de los Videojuegos**. Se trata de una iniciativa pionera en el norte de España, cuya primera edición se iniciará en enero de 2021 y que contará con un equipo de mentores de prestigio nacional e internacional vinculado al sector de las industrias creativas y del videojuego.

OBJETIVOS GENERALES DE LA INICIATIVA

1. Fomentar y apoyar el **emprendimiento en el sector de los videojuegos** en el Principado de Asturias.
2. Aportar a los emprendedores del sector de los videojuegos una **formación de alto valor**.
3. **(Re)Elaborar el plan de negocio** que modelará el proyecto empresarial de cada uno de los emprendedores.
4. Vincular a los emprendedores participantes a un **círculo de profesionales de primer nivel**.

CLAVES DE LA INICIATIVA



Acción

Programa de mentorización avanzada.

Formación de alto valor.



Participantes

5-10 proyectos empresariales de la industria de los videojuegos.



Duración / Fechas

Duración del programa: 120 horas

1ª edición: Ene. – Jun. 2021



Equipo de mentores

Profesionales de prestigio vinculados al sector de las industrias creativas y del videojuego.

ESTRUCTURA DEL PROGRAMA Y TEMÁTICAS

Área temática	Contenidos	Duración	Tutorías
Idea y desarrollo de negocio		25 h	5 h
	Conceptualización de la idea de negocio	10 h	2 h
	Plan de negocio	5 h	1 h
	Gestión de marca y reputación personal	10 h	2 h
Producto		25 h	5 h
	Creatividad, innovación y proceso de conceptualización del videojuego	10 h	2 h
	Metodología de trabajo creativo y desarrollo del videojuego	10 h	2 h
	Valores sociológicos del producto	5 h	1 h
Marketing y comunicación		20 h	4 h
	Storytelling y comunicación	5 h	1 h
	Producción y distribución de contenidos	5 h	1 h
	Marketing de producto	5 h	1 h
	Marketing digital: Redes sociales y publicidad	5 h	1 h
Mercados e internacionalización		15 h	3 h
	Búsqueda y selección de mercados	5 h	1 h
	Acceso a canales y mercados: Socios e intermediarios	5 h	1 h
	Modelos de distribución digital	5 h	1 h
Gestión empresarial y financiación		15 h	3 h
	Herramientas de gestión de la PYME	5 h	1 h
	Control y presupuestación	5 h	1 h
	Inversión y herramientas de financiación	5 h	1 h
		100 h	20 h

EQUIPO DE MENTORES



Shahid Ahmad

Mentor de PlayStation Talents y Director de Crescent Code.

Shahid Ahmad está considerado una de las 100 personas más relevantes de la industria de los videojuegos.

Durante 10 años trabajó en PlayStation, los últimos como responsable de la División de Contenido Estratégico de la compañía. En ese tiempo, Ahmad fue el artífice de llevar a PlayStation juegos tan conocidos como No Man's Sky, Boundless o Velocity 2X, y de conseguir grandes títulos para PlayStation VR como Robinson: The Journey o Battlezone. Además, ha sido el responsable de la llegada de gran parte de los juegos indies a PlayStation.

En 2015 se desligó de PlayStation para volver al desarrollo de videojuegos en su propio estudio, aunque poco después se incorporó al programa PlayStation Talents como mentor.



Jorge Huguet

Director de Marketing en Sony Interactive Entertainment Iberia.

Jorge Huguet posee una experiencia profesional de más de 20 años, desarrollada entre el sector de los videojuegos, con PlayStation, y el gran consumo, con Kellogg's.

Es experto en estrategia, experiencia de consumidor, modelos de negocio, conocimiento del consumidor a nivel internacional (familias, niños, jóvenes, etc.), distribución y ventas físicas y digitales. Asimismo, posee gran experiencia en la gestión de equipos a nivel nacional e internacional.

Innovador y con espíritu emprendedor, Huguet ha ayudado a crear programas de desarrollo de videojuegos únicos a nivel mundial, como es el caso de PlayStation Talents, y partnerships con grandes compañías como Disney y Warner.



Roberto Yeste

Director de RRPP & Esports, Partnerships y Director de Desarrollo de Negocio en Sony Interactive Entertainment Iberia.

Con una extensa trayectoria profesional en el mundo del desarrollo y marketing, Roberto Yeste es responsable del desarrollo de contenidos a nivel Iberia de productos/proyectos relacionados con las plataformas de PlayStation.

Suyo ha sido el desarrollado del proyecto PlayStation Talents, iniciativa de apoyo a la industria del videojuego nacional y única en el mundo. Asimismo, ha desarrollado contenidos para PIXAR, Disney, Warner e instituciones culturales, así como nuevas Ip´s, muchas de ellas líderes a nivel europeo.

Yeste ejerció como profesor del Master Oficial de Creación y Diseño de Videojuegos en la Universidad Europea de Madrid y, actualmente, ejerce como director del Master Oficial PlayStation Talents en Marketing y Gestión Comercial de Videojuegos de la Universidad Complutense y la escuela Voxel.



Daniel Sánchez Mateos

Coordinador del Programa PlayStation Talents. Director de Gamera Nest.

Daniel Sánchez es experto en dirección, producción y desarrollo de videojuegos. Desde el año 2013 dirige la empresa Gamera Nest, donde se centra en la creación de narrativas transversales que aúnan la interactividad propia de los videojuegos o de las aplicaciones digitales con áreas como el patrimonio, los museos y las instituciones culturales.

Sánchez Mateos compagina su actividad empresarial con la docente, siendo profesor en el Grado de Videojuegos de la escuela ESNE y habiendo participado como director de proyectos en varios cursos de posgrado tanto de la Universidad Europea como de la Escuela de Organización Industrial.

Actualmente, dirige el Programa PlayStation Talents y coordina la relación de este con las universidades. Además, colabora con el Museo Nacional Thyssen-Bornemisza y el Museo del Prado en la creación de videojuegos basados en obras.



David Suárez

Responsable de desarrollo en PlayStation Talents.

David Suárez acumula una experiencia de más de 15 años en departamentos de producción y 20 años trabajando en el sector de software interactivo, formando parte de grandes empresas de desarrollo de videojuegos como Dinamic Multimedia o Electronic Arts, y trabajando como jefe de proyecto y responsable de producción en juegos como PCFutbol, FIFA, NBA, Need For Speed, Battlefield, Lord Of the Rings y muchos más.

Actualmente es el responsable del desarrollo de los videojuegos lanzados por PlayStation Talents.



Susana Martín

PR Manager & RSC en PlayStation.

Susana Martín es licenciada en Periodismo por la Universidad Complutense de Madrid y posee un máster en RR.PP., Publicidad y Protocolo por la Escuela de Negocios ESERP.

Inició su carrera profesional trabajando como ejecutiva de cuentas en GPS Comunicación, desarrollando estrategias de comunicación de marcas tecnológicas. En 2008 comenzó su andadura en PlayStation, donde ha asistido al lanzamiento de diferentes plataformas como PS Vita, PlayStation VR, PlayStation 4 y, recientemente, PlayStation 5.

Sánchez ha trabajado en numerosos lanzamientos de títulos de software y campañas de brand, y ha actuado como apoyo al programa de emprendimiento local PlayStation Talents. Actualmente, además, se encarga de las acciones de RSC que PlayStation ha puesto en marcha a nivel local, con especial foco en el ámbito de la accesibilidad, la integración y la educación, siempre desde la perspectiva del consumo responsable de los videojuegos.