

RESUMEN REUNION DOID BARCELONA 27 10 2007

RESUMEN REUNION DOID BARCELONA 27 10 2007.....	1
Presentes en la reunión:	1
Duración:	1
Temas tratados:.....	2
CONCLUSIONES.....	4

Presentes en la reunión:

Ramón Nafria

Ubisoft: Fran Macías, José Paredes, Vanesa

Digital Legends: Dani, Nacho

Mario

Ingrid

Xavi

David

Tirso

Jove

Javier

Pixel Grafics – UC Games: Beatriz Legerén, Javier Martín

Enrique

Carlos Lecina

Evolution Dreams: Xavi, Xavi Sánchez, David Teruel, María, Mikel

Jordi

Alejo

Moisés Peña

Grin: Manu

EnjoyUp: Julio, Jorge

Exelweiss: José Vicente

Abylight: Nacho

Kailab: Toni

Duración:

La reunión tiene una duración de dos horas, dando comienzo a las 17:00 y finalizando a las 19:00 horas.

Temas tratados:

Introducción:

La situación actual del sector de los videojuegos en España es de más 60 empresas distribuidas por todo el territorio nacional. Se ha observado que existe un gran desconocimiento de las empresas dentro del propio sector. Igualmente, existe un gran número de desarrolladores independientes y amateurs.

Nacimiento de la asociación:

DOID nace tras una serie de reuniones de desarrolladores en Valencia, donde se constata la necesidad por parte de empresas, profesionales y amateurs de fortalecer el tejido empresarial y amateur, tanto actual como futuro.

Objetivos básicos con los que nace DOID:

- 1- Red de notas de prensa: actualmente con 400 medios.
- 2- Premios Desarrollador_ES. Efectuadas 2 ediciones.
- 3- Crear cultura del Videojuego.

Surgen varias ideas, líneas de actuación, iniciativas...

1- DOID

Oficina del DOID. Se baraja la posibilidad de tener una oficina en Barcelona, en las instalaciones de Kailab.

Petición de fondos para DOID a principios de Noviembre para:

- Organización de la propia Asociación.
- Posibilidades de conseguir hasta el 50% del total del presupuesto del congreso.
- Generación de contenidos: web.
- Promoción.

Estas ayudas pueden venir del CIDEM (hasta un 70% del total) a empresas y asociaciones.

Trazar las líneas de acción de la Asociación.

Encargar un estudio sobre el estado del sector en España. Con este estudio podemos obtener:

- Un documento que presentar a los medios para dar a conocer la Asociación.
- Un primer paso para hacer presión a la administración.
- Una pequeña financiación para la asociación que nos permita tener a una persona contratada para labores de gestión.

2- Programa Media. Ayudas a proyectos

Antenas media en España: Cataluña, País Vasco, Andalucía y Madrid.

Tener información en la web del DOID sobre ayudas.

3- CDV: 19 a 22 Noviembre 2008 (Congreso de Desarrolladores de Videojuegos)

Contactar con Universidades para la organización del congreso. Facilitarían las salas y la logística. 4 candidatas:

Posibilidad de celebrar el congreso en Barcelona.

Se realiza la propuesta de crear varios grupos de trabajo.

Propuestas para contenidos del congreso:

- 4 tracks: Diseño/Producción, Programación, Arte, Sonido/FX
- Ideas para el futuro. Hard y Soft, lo que viene.
- Sonido para móviles. Engines.
- Postmortems.
- Casos de éxito.
- Publishing: Cómo comprar una licencia para desarrollar, experiencias con publishers.
- Overview estado de la industria actual. Mesa redonda.
- Puntos de entrada en la industria.

4- Creación de un lobby / grupo de presión.

Los objetivos serían incentivar la producción en España, forzar a los publishers a invertir en desarrolladores españoles.

Por otro lado, otro de los objetivos básicos de la asociación es encontrar una salida a las producciones realizadas por sus socios si estos así lo desean.

Como grupo es posible ejercer más presión, frente a la administración y frente a los publishers.

5- Acudir a ferias / eventos como asociación.

Es posible conseguir ayuda para que la asociación asista a eventos con un stand.

3GSM. Podemos conseguir un stand en el pabellón de Cataluña, en el de España o el ICIC. Hay que presentar la solicitud el 29 de octubre.

Se comenta la posibilidad de compartir gastos y esfuerzos entre los socios para acudir a eventos y ferias.

6- GDC en Barcelona. Intentar traer a España la celebración del GDC.

7- Creación de una distribuidora. A la empresa le interesa vender sus proyectos.

8- Creación de una bolsa de trabajo. A los desarrolladores le interesa encontrar trabajo, que las empresas les contraten.

A las empresas le interesa encontrar trabajadores.

Referencias de bolsas de trabajo:

<http://www.afjv.com/>

<http://www.ubifrance.fr>

9- WEB DOID

Crear en la web del doid una base de datos de empresas y trabajadores con información de los proyectos y las necesidades con el fin de encontrar recursos dentro de la asociación y fuera de ella.

Business Angel – Segunda fase

10- Publishers españoles:

www.virginplay.es

www.fxinteractive.com

www.gammickentertainment.com

CONCLUSIONES

El 17 de Noviembre se celebrará una nueva reunión del DOID, en Madrid.

Es necesario hacer una reunión con todas las empresas de DOID.

Establecer un calendario de actuaciones.

Comenzar a trabajar en:

- Conseguir un Stand en la 3GSM para la asociación.
- Elaboración del estudio sobre el sector.