

TALLERES 2023

Ventanilla abierta para la selección de participantes

<<Cómo ingresar a la industria de los videojuegos>>
<<Narrativas transmedia. Cómo crear en varios soportes>>



ÍNDICE

3	1. Presentación
3	2. Solicitantes
3	3. Modalidades de participación
4	4. Restricciones a los solicitantes
4	5. Requisitos, inscripciones y plazo
5	6. Solicitudes admitidas
5	7. Solicitudes concedidas
6	8. Compromiso de los beneficiarios seleccionados
6	9. Información sobre los talleres
7	10. Consultas

1. Presentación

La Dirección Nacional de Cultura - Área de Economía Creativa, a través del Departamento de Industrias Creativas (Dicrea), invita a inscribir su solicitud para participar en los talleres «Cómo ingresar a la industria de los videojuegos» a cargo de Luján Mackinnon y «Narrativas Transmedia. Cómo crear en varios soportes» a cargo de Étienne Bouvier.

Las actividades se inscriben en el **MICUY, Mercado de Industrias Culturales y Creativas de Uruguay**, que se realizará entre el 8 y el 9 de julio de 2023 en el Antel Arena, en el marco de Montevideo Comics.

2. Solicitantes

Podrán participar personas físicas uruguayas o residentes legales, mayores de 18 años, inscribiendo una solicitud por modalidad (taller).

3. Modalidades de participación

A - Taller «Cómo ingresar a la industria de los videojuegos»

Podrán participar guionistas, escritores, editores, ilustradores, historietistas, animadores, artistas y autores relacionados al quehacer del sector editorial y el desarrollo de los videojuegos.

B - Taller «Narrativas Transmedia. Cómo crear en varios soportes»

Podrán participar ilustradores, guionistas, animadores, creadores de historietas, artistas relacionados al quehacer del sector editorial y de los videojuegos.

Las personas que participen de este taller deben poder comunicarse de forma oral y escrita de inglés.

4. Restricciones a los solicitantes

No podrán inscribir solicitudes:

- a. Quienes tengan relaciones funcionales o contractuales de carácter laboral con las unidades ejecutoras 001 Dirección General de Secretaría y 003 Dirección Nacional de Cultura del Ministerio de Educación y Cultura cualquiera sea su naturaleza.
- b. Quienes tengan relaciones funcionales o contractuales de coordinación, asesoría, conducción o dirección en las direcciones de Cultura de las intendencias de todo el país.
- c. Quienes posean vínculos de parentesco por consanguinidad o afinidad hasta el segundo grado con funcionarios/as involucrados/as en la gestión de la presente Ventanilla abierta.
- d. Quienes hayan incumplido convenios firmados con la Dirección Nacional de Cultura del MEC.
- e. Quienes no posean conocimientos del idioma inglés como para poder comunicarse de forma oral y escrita (solo para solicitudes en modalidad B).

5. Requisitos, inscripciones y plazo

La inscripción deberá realizarse única y exclusivamente en la plataforma culturaenlinea.uy

El plazo de postulación vencerá indefectiblemente a las 17 horas del **21 de junio** de 2023.

A los efectos de realizar la inscripción se deberá:

- a. Registrar como usuario/agente (tutorial disponible en línea).
- b. Habiendo ingresado con su usuario, seleccionar la pestaña "Oportunidades".
- c. Buscar y seleccionar [Ventanilla Abierta - Talleres MICUY 2023](#).

- d. En la ventanilla, con su usuario/agente, deberá “Realizar inscripción” para comenzar a completar el formulario de postulación en línea.
- e. Completar la información solicitada (procedimiento que podrá ser realizado por etapas, guardando los avances correspondientes).
- f. Adjuntar un archivo PDF con cédula de identidad del titular de la propuesta (incluyendo frente y dorso).
- g. Adjuntar un archivo PDF (hasta 20 MB) del proyecto que contenga:
 - 1. Currículum: destacando las acciones y/o proyectos desarrollados que estén vinculados al taller
 - 2. Carta solicitud de participación en el taller
- h. Habiendo completado el formulario en línea deberá “Enviar inscripción”.

Para el caso de materiales o documentación en formatos audiovisuales se deberá proveer el vínculo a dichas producciones. Se sugiere utilizar los repositorios [youtube.com](https://www.youtube.com), [vimeo.com](https://www.vimeo.com), [archive.org](https://www.archive.org).

6. Solicitudes admitidas

El equipo del Departamento de Industrias Creativas analizará las solicitudes y sugerirá a la Dirección Nacional de Cultura la selección de participantes de acuerdo a lo establecido en los puntos 2, 3 y 4 del presente instructivo.

7. Solicitudes concedidas

Los titulares de las solicitudes serán notificados por Dicrea a fin de confirmar la participación en el taller correspondiente. La nómina de titulares seleccionados será publicada en gub.uy/cultura.

8. Compromiso de los beneficiarios seleccionados

Los titulares seleccionados deberán confirmar su participación dando respuesta a la notificación antes del día 2 de julio, en caso contrario la invitación a la capacitación caducará.

Se otorgará constancia de participación a quienes cumplan con la asistencia al 100% del taller.

9. Información sobre los talleres

Los talleres serán gratuitos y abordarán los siguientes aspectos:

9.1 - «Cómo ingresar a la industria de los videojuegos» a cargo de Luján Mackinnon¹

- ➔ Herramientas para acercarnos a la industria del videojuego
- ➔ Requerimientos de las empresas
- ➔ Contexto internacional de la industria
- ➔ Perfiles más comunes en videojuegos
- ➔ Presentación de currículum en el sector

Fecha de realización: sábado 8 de julio de 13 a 16 h.

Lugar: Antel Arena, Salón 113. Av Dámaso A. Larrañaga s/n, entre José P. Varela y José Serrato, Montevideo.

Cupo máximo de participantes: 40 personas.

¹ Tiene más de quince años de experiencia en RR.HH. Es especialista en atracción y reclutamiento, así como *headhunting*. Cofundó Global HR Consulting 360, y se desempeñó como HR mánager en Ironhide Game Studio, creadores de la saga [Kingdom Rush](#).

9.2 - «Narrativas Transmedia. Cómo crear en varios soportes» a cargo de Étienne Bouvier²

- ➔ Breve introducción sobre qué es transmedia
- ➔ Desarrollo de la mentalidad transmedia como práctica creativa
- ➔ Bocetar escritura y/o ilustración
- ➔ Intercambio, discusión y reflexión sobre el potencial resultado del trabajo

Fecha de realización: sábado 8 de julio de 17 a 20 h.

Lugar: Antel Arena, Salón 113. Av. Dámaso A. Larrañaga s/n, entre José P. Varela y José Serrato, Montevideo.

Cupo máximo de participantes: 40 personas.

10. Consultas

El plazo para realizar consultas vencerá el **21 de junio** a las 13 horas.

- ➔ Sobre el instructivo: mic@mec.gub.uy (indicar en asunto del correo el nombre del taller) / Tel. 29147646 int. 11, de lunes a viernes de 9 a 16 h.
- ➔ Soporte informático: culturaenlinea@mec.gub.uy

² Ha estado trabajando en *Ubisoft* durante siete años como mánager de contenido transmedia. Parte creadora del universo de *Assassin's Creed*, trabajó anteriormente en el desarrollo transmedia, se unió a Ubisoft en 2016 como mánager de contenido editorial para proyectos en francés y como editor de las novelas gráficas publicadas por el sello editorial interno de Ubisoft, *Les Deux Royaumes*. Luego se unió a los Equipos Globales, supervisando el desarrollo de contenido transmedia basado en todas las franquicias de Ubisoft para los mercados de Europa y Asia. Describe su trabajo como el de un facilitador de la creatividad, que permite a los socios creativos externos tomar las franquicias de Ubisoft para ofrecer las mejores historias que puedan en sus novelas, mangas, *webtoons* y otros formatos relacionados con la ficción.

Ministerio de Educación y Cultura
Dirección Nacional de Cultura

Ministro de Educación y Cultura
Pablo da Silveira

Subsecretaria de Educación y Cultura
Ana Ribeiro

Director General de Secretaría
Pablo Landoni Couture

Directora Nacional de Cultura
Mariana Wainstein

gub.uy/cultura

 /CulturaMEC

 CulturaMEC

 /CulturaMEC

 /Cultura|MEC

 /Cultura MEC

San José 1116 | CP 11100 | Uruguay
2908 6740 - 2908 6950
cultura@mec.gub.uy

Área de Economía Creativa

Coordinadora
Carla Redaelli

Departamento de Industrias Creativas
Lys Gainza

Sarandi 444, piso 3
2914 7646 interno 11
mic@mec.gub.uy



Ministerio
de Educación
y Cultura



Dirección Nacional
de Cultura