

Convocatoria Industrias Creativas: "Ciclo de webinar para el sector videojuegos"



Fecha de ejecución de la actividad:

Webinar 1: 13 de octubre de 2021. Hora: 10:00 AM (hora Chile)

Webinar 2: 20 de octubre de 2021. Hora: 10:00 AM (hora Chile)

Webinar 3: 27 de octubre de 2021. Hora: 10:00 AM (hora Chile)

Plataforma: Zoom

Resumen:

ProChile invita a empresas chilenas, del sector videojuegos a participar del ciclo de 3 webinar para el sector videojuegos, que abordarán los siguientes temas:

1.- "Claves para el Éxito: Estrategias de negocios para ganar" (13 de octubre de 2021 a las 10:00 AM de Chile)

En esta sesión se explorarán las estrategias a menudo implícitas para ser exitoso en la industria del videojuego. En primer lugar, empezaremos por definir el éxito ¡en sí mismo! Exploraremos la necesidad de crear un negocio impulsado por los fanáticos (de los videojuegos), cómo calcular el éxito antes de comenzar a crearlo, las herramientas adecuadas para la definición de la audiencia y el uso del proceso beta como una herramienta crítica para la validación de mercado y el impulso de la comunidad. También abordaremos la narrativa transmedia, visibilidad y otros datos de utilidad.

2.- "Pitching + Funding" (20 de octubre de 2021 a las 10:00 AM de Chile)

Como continuación de la visita de Jason a Chile en el año 2018, esta sesión servirá como un repaso a las tendencias en financiamiento y mejores prácticas en el discurso (pitching). Revisaremos las fuentes de financiamiento y el momento ideal para acceder a cada una de esas fuentes, junto con los modelos de discurso, y profundizaremos en cómo funciona el financiamiento de riesgo de un Inversor Ángel /Inversor de Capital de Riesgo, y lo que se requiera para obtener dinero por parte de un Inversor de Capital de Riesgo.

3.- "Panorama y Análisis Competitivo" (27 de octubre de 2021 a las 10:00 AM de Chile)

¡La suerte favorece a los desarrolladores de videojuegos con preparación! Esta sesión profundizará en la necesidad de comprender las tendencias de mercado y los métodos para un análisis competitivo, y cómo la selección de género, de hecho, puede ser la decisión de marketing más crítica. También exploraremos cómo este análisis permite ajustar los niveles de ambición y los factores en la preparación del discurso.

Los webinar serán dictados por Jason Della Rocca

Jason Della Rocca es un empresario de la industria de videojuegos, asesor financiero y experto en clústeres. Se ha especializado en el desarrollo de empresas/asociaciones, la generación de discurso o pitching/financiamiento y el desarrollo de ecosistemas/clústeres.

Como cofundador de Executions Labs, fue un inversor directo en las primeras etapas de 25 estudios independientes de videojuegos de América del Norte y Europa. Entre 2000 y 2009 se desempeñó como director ejecutivo de la Asociación Internacional de Desarrolladores de Juegos (IGDA), y fue honrado por sus esfuerzos en el desarrollo de la industria con el Premio Embajador en la Conferencia de Desarrollo de Juegos. En 2009, Jason fue incluido en la lista "Power 50" en la revista Game Developer, una lista que describe a 50 de los contribuyentes más importantes de la industria de los videojuegos. Como experto reconocido en dicha industria, Jason ha dado seminarios en conferencias y universidades de todo el mundo.

Para más información:

- Perfil de Linked In: <http://ca.linkedin.com/in/jasondellarocca/en>
- Sitio web: <http://dellaroc.ca/>

I. Acuerdo de Privacidad

Al enviar la presente inscripción usted autoriza a **ProChile** a almacenar sus datos personales y a usarlos con los siguientes fines: envío de material promocional y difusión de instrumentos, análisis estadístico e intercambio de información comercial con empresas afines y/o potenciales socios comerciales. Los datos de este formulario se encuentran protegidos por la Ley N° 19.628 de protección de datos y Vida Privada y serán tratados según lo declarado en la Política de Privacidad de PROCHILE.

II. Datos de contacto

Nombre: Fanny González

Cargo: Coordinadora Nacional Departamento Economía Creativa