Expediente no: BIC2022002
Objeto de la contratación: Prestación de los servicios de dirección académica, mentoría internacional máximo nivel, coordinación y gestión de la tercera edición del programa F2P Campus - Campus Internacional de Desarrollo de Videojuegos Free-to-Play.
Documento: Pliego de prescripciones técnicas.

1. INTRODUCCIÓN

Antecedentes

F2P Campus 2022 – Campus Internacional de Desarrollo de Videojuegos – Tercera Edición forma parte de la estrategia destinada al crecimiento del peso del sector del videojuego en la economía y la cultura de la Comunidad Autónoma Vasca. Creemos en el valor económico y cultural diferencial de este sector de enorme crecimiento en términos de generación de valor cultural, económico, y de empleo.

En la economía globalizada y la sociedad del siglo XXI no podemos ignorar la relevancia alcanzada por el videojuego, sobre todo desde el punto de vista de su utilización cada vez más extendida, tanto en volumen como en todos los distintos segmentos demográficos, sin distinción de edad, género o clase social.

El sector vasco del videojuego no puede dejar de crecer, y debe llegar a alcanzar el volumen que le corresponde por su peso económico a nivel estatal y europeo. Es clave que la economía y la sociedad vasca participe en el sector del videojuego no sólo como consumidora, si no también como productora. Para ello, necesitamos conseguir que todo el tejido social y productivo participen de esta creación cultural, tecnológica y económica.

F2P Campus es un programa de aceleración público-privado de carácter internacional dirigido a los mejores equipos y startups innovadoras en el ámbito de la creación de videojuegos. El programa se dirige a creadores de videojuegos de cualquier lugar del mundo que planteen creaciones de entretenimiento interactivo que tengan el potencial de crear títulos que sean un éxito en este competitivo mercado.

Esta iniciativa es fruto de muchas conversaciones con profesionales experimentados del videojuego, y de una estrecha colaboración con diferentes agentes del ecosistema vasco del videojuego y sectores adyacentes, y está alineada en tres direcciones que hemos identificado como claves para maximizar el crecimiento del sector:

Por un lado, para importar el máximo de “know-how” y cultura de creación de videojuegos, es necesario plantear una iniciativa relevante a nivel internacional, y abrirse al talento existente en cualquier otro lugar del mundo. Atraer la atención y presencia tanto de profesionales expertos relevantes de gran recorrido, como a equipos punteros con el máximo potencial. Esto traerá al entorno local todo el impacto de ese talento y experiencia.

Por otro lado, dentro del sector del videojuego, el modelo de negocio de tendencia más creciente en los últimos años es el modelo “free-to-play” (abreviado F2P), basado en ofrecer una experiencia de juego gratuita, y monetizar a través publicidad o de compras opcionales en el juego. Este tipo de videojuegos constituye el 90% del mercado en plataformas móviles, un porcentaje significativo en juegos de PC, y un peso cada vez mayor en plataformas de consola. De forma crucial, no existe ningún campus-aceleradora de videojuegos centrado en videojuegos “free-to-play” a nivel mundial. De esta manera, la ciudad se convierte en un

centro neurálgico del sector durante la duración del campus, y en un evento relevante en el imaginario colectivo del sector internacional del videojuego.

En tercer lugar, para asegurar que el atraer todo este valor temporalmente pueda dejar un valor permanente en el entorno local, es clave ofrecer públicamente el máximo valor a las empresas, profesionales y público local. Desde charlas y eventos abiertos al público, hasta eventos formativos orientados a jóvenes y principiantes, el campus tiene un enfoque de asegurar que todo el valor que se atrae a la ciudad desborde y genere a largo plazo un ecosistema local que se pueda mantener y crecer por si mismo.

F2P Campus supone una magnífica oportunidad para que los equipos y las startups de mayor potencial a nivel internacional puedan contactar con, y ser asesoradas por, algunas de las figuras más relevantes del sector, oportunidad que asociarán a largo plazo con el entorno local.

El campus brinda un evento vivo, accesible, y de cara al futuro a todo el entorno local: empresas, profesionales, aficionados, y público en general, proporcionando una visión clara y cercana del sector de videojuego, un sector de una gran relevancia, y aún mayor relevancia en el futuro.

El foco en la creación de videojuegos combina los enfoques cultural, tecnológico y económico en uno de los sectores más dinámicos y multidisciplinarios. El campus busca hacer crecer el volumen y la calidad del tejido económico y cultural de todas las disciplinas incorporadas en el videojuego (concepto, diseño, guion, desarrollo de software, música, sonido, diseño gráfico, modelado y animación 2D y 3D, cinemática, marketing…), así como todas aquellas disciplinas adyacentes que comparten aspectos con el videojuego, como centro unificador más potente de la experiencia interactiva.

F2P Campus es una apuesta estratégica que persigue colocar a Euskadi en el mapa mundial de la creación de videojuegos. Eusko Jaurlaritza – Gobierno Vasco, Diputación Foral de Álava y Ayuntamiento de Vitoria-Gasteiz promueven este programa, con el patrocinio adicional de entidades privadas, y BIC Araba como coordinadora de la organización y desarrollo del mismo.

F2P Campus se distingue de otros programas aceleradoras del sector del videojuego por su carácter público-privado y es, además, el primer campus-aceleradora del mundo enfocada al modelo “free-to-play”, permitiendo tanto a los participantes como al público en general disfrutar del conocimiento de figuras internacionales del máximo nivel.

2. OBJETO DE LA CONTRATACIÓN

El objeto del contrato lo constituye la prestación de los servicios de dirección académica, mentoría internacional máximo nivel, coordinación y gestión de la tercera edición del programa F2P Campus - Campus Internacional de Desarrollo de Videojuegos Free-to-Play.

F2P Campus es un programa de campus – aceleradora público privado de carácter internacional que apuesta por el crecimiento de los mejores equipos y startups del sector del videojuego a nivel internacional, facilitando su acceso a mentoría por profesionales del máximo nivel internacional. Plantea un modelo de aceleración centrado en el acompañamiento por figuras clave internacionales con la máxima experiencia en el sector, y su inmersión en el ecosistema de Euskadi.

Los equipos y startups reciben un apoyo integral, y tienen la oportunidad de disfrutar de las mentorías internacionales localmente durante su periodo de estancia en Vitoria-Gasteiz.

En este contexto, BIC Araba precisa contar con un servicio de asistencia estratégica y operativa en el desarrollo de los distintos servicios de apoyo y actividades, y en el diseño, configuración y estructuración de todos los aspectos vinculados a la tercera edición de esta innovadora iniciativa.

3. DESCRIPCIÓN DE LAS ACTIVIDADES A DESARROLLAR

Los servicios a prestar incluyen todas las actividades y tareas necesarias para:

1. Diseño y ejecución del programa de actividades, contenidos y mentoría.
    a. Selección de las áreas a cubrir durante el campus
    b. Elaboración de un programa de contenido
    c. Adaptación del programa a los equipos participantes, en función de las necesidades únicas de los proyectos
2. Selección y consecución de incorporación de mentores internacionales de primera línea para su apoyo durante el campus
    a. Definición de las áreas de mentoría a cubrir, con el énfasis en abarcar todos los aspectos relevantes para el éxito de los proyectos de los equipos participantes
    b. Selección de mentores candidatos
    c. Consecución de acuerdos de colaboración adaptados a los mentores seleccionados
3. Coordinación y gestión del campus
    a. Campaña de solicitudes
    b. Creación de un comité de selección equilibrado para la selección de los equipos participantes
    c. Búsqueda y gestión de los espacios de trabajo y alojamiento
    d. Definición, contratación de los servicios adicionales requeridos por el campus

4. PERFIL PROFESIONAL REQUERIDO DEL PERSONAL ASIGNADO AL PROYECTO

Los licitadores deberán adscribir a la ejecución del contrato, como mínimo, con un equipo de dirección que cuente, con al menos, los siguientes dos perfiles:

- Dirección Académica, que requiere una experiencia igual o superior a 15 años en la industria del videojuego, y con experiencia de dos o más años en la creación y gestión de programas de aceleración sobre videojuegos.
- Dirección Técnica, que requiere una experiencia igual o superior a 2 años en desarrollo conceptual y puesta en marcha de nuevos programas y/o servicios vinculados al emprendimiento cultural, la innovación y/o el desarrollo regional. Debe acreditar experiencia en gestión de programas de aceleración y se valorará que esta experiencia sea en el área del desarrollo de videojuegos.