



CARTA DE SERVICIOS DE LA CÁTEDRA ESTRATÉGICA DE VIDEOJUEGOS, GAMIFICACIÓN Y JUEGOS SERIOS

INDICE

1. ASPECTOS GENERALES

1.1. Datos identificativos

1.2. Misión, Visión y Valores

1.3. Grupos de interés

2. SERVICIOS

2.1 Servicio de orientación profesional

2.2 Servicios dirigidos a especialmente a empresas

3. PROYECTOS DE LA CÁTEDRA.

4. MECENAZGO/FORMA DE COLABORACIÓN CON LA CÁTEDRA.

1. ASPECTOS GENERALES

1.1. Datos identificativos

Cátedra Estratégica

Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios

La Cátedra constituye un espacio donde debatir, divulgar y promover todos los aspectos relacionados con la industria del desarrollo del videojuego, el impacto de los juegos serios y la gamificación en la sociedad. La Cátedra fomenta la colaboración y comunicación entre los diferentes agentes relacionados con la industria digital en Málaga, en especial con la del desarrollo de videojuegos y software de entretenimiento, tanto desde una perspectiva técnica como en las áreas transversales tales como el marketing, la economía o la educación, entre otras.

Líneas de investigación:

- Aplicaciones sociales más allá del sector del ocio.
- Diseño, desarrollo y distribución de videojuegos y juegos serios.
- Análisis del ecosistema en Málaga.
- Proyectos en humanidades y diversidad profesional.
- Estudios relacionados con el uso de los videojuegos y la gamificación en Educación y otros sectores transversales.

1.2. Misión, Visión y Valores

La Cátedra aspira a la mejora continua de los servicios prestados a la población interesada en la temática, y a contribuir a la investigación en I+D+i y ciencia en videojuegos, emprendimiento e innovación.

Algunos de los valores que perseguimos son:

- Orientación y apoyo a la persona implicada en el sector.
- Calidad de atención y orientación personal y profesional.

- Transparencia y compromiso social
- Colaboración con todos los agentes relacionados en el sector del videojuego, gamificación y juegos serios.
- Creación de sinergias colaborativas entre los diferentes agentes implicados.
- Información, asesoramiento y guía para la formación y el emprendimiento.

1.3. Grupos de interés

Las personas interesadas en la temática relacionada con el amplio ecosistema de los Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios, ya sean estudiantes, empresas, investigadores, asociaciones o cualquier persona jurídica.

2. SERVICIOS

La cátedra ofrece una escucha activa sobre las demandas de los usuarios interesados en la materia, para de esta forma ir actualizando los servicios necesarios para los agentes involucrados.

Dentro de los objetivos principales de nuestra carta de servicios destacamos el analizar y apoyar el ecosistema en Málaga, atraer el talento de las humanidades, promover la diversidad de profesionales, apoyar proyectos de investigación relacionados, fomentar la colaboración entre la universidad y la empresa, generar interés entre los jóvenes por participar en la industria, y ofrecer formación especializada a nivel universitario.

En definitiva se persigue fomentar la colaboración inter-sectorial de proyectos relacionados con la creación de videojuegos y software más allá del ocio.

Dentro de nuestros servicios predominan dos, la orientación profesional y los servicios dirigidos especialmente a empresas.

2.1 Servicio de orientación profesional

- Asesoramiento individual y grupal, con atención especializada.
- Iniciación a los proyectos y grupos de investigación favoreciendo el acercamiento de los diferentes agentes a la comunidad universitaria.

- Apoyo y orientación para la participación en iniciativas, becas, ayudas, programas que impulse la promoción de los diferentes proyectos relacionados con la temática, con ello se pretende favorecer el desarrollo de la industria y ciencia relacionada con los Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios en Málaga.
- Actuaciones de acompañamiento intensivo e individualizado dirigidas a personas con diferentes especialidades, de esta forma se pretende propulsar el acercamiento de diferentes perfiles profesionales al sector del videojuego.
- Apoyo, asesoramiento y ayuda técnica adicional en la definición del currículum, formación e información sobre ayudas y becas a las que se puedan vincular los propios estudiantes de la universidad de Málaga, facilitando la conexión empresa-estudiante, todo ello utilizando las nuevas tecnologías, los recursos telemáticos y las redes sociales.

2.2. Servicios dirigidos a especialmente a empresas

La Cátedra persigue que se visibilicen todas las empresas relacionadas con el ecosistema del desarrollo del Videojuego, Gamificación y Juegos Serios en Málaga, para de esta forma favorecer el acercamiento Universidad-empresa para:

- Favorecer la inserción laboral del alumnado, informando a las empresas en materia de relaciones laborales, tipologías de contratos, medidas de fomento de la contratación y bonificaciones.
 - Actualmente nos solicitan más información sobre ICARO, otras prácticas en empresas, el Plan de Garantía Juvenil, becas PRAEM y el Plan Primera Oportunidad, además de otras ayudas para emprendedores, obras sociales, etc.
 - Todo ello para acercar los perfiles requeridos a los puestos a cubrir, buscando personas candidatas dentro de nuestros estudiantes UMA.
- También abocamos a la vinculación de las empresas a los grupos de investigación creando retroalimentación y sinergias de colaboración en investigaciones relacionadas con la temática.



Investigamos e informamos asesorando sobre las ayudas, becas y subvenciones que pueda asistir a los proyectos empresariales relacionados con esta industria.

3. PROYECTOS DE LA CÁTEDRA.

La Cátedra de videojuegos, Gamificación y Juegos Serios de la Universidad de Málaga además de asistir y colaborar en los diferentes eventos, congresos, reuniones, entrevistas, cursos, etc., relacionados con la temática favoreciendo el networking y la difusión de la labor de la misma, realiza y coordina varios proyectos, entre ellos destacamos estos:

- ✓ Realización del mapa malagueño del desarrollo del videojuego.
- ✓ Elaboración del I Libro Blanco Español de la I+D+i y Ciencia en Videojuegos 2019.
- ✓ Presentación del I Workshop Comparte tu parte 2019.
- ✓ Presentación de los TFM de Máster en creación de Videojuegos.
- ✓ Los Premios Extraordinarios TFG relacionado con la Temática.
- ✓ Realización del Ciclo de conferencias, cursos y talleres de la Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios.
- ✓ Málaga Quizz.
- ✓ En formación:
 1. Máster en Creación de videojuegos de la Universidad de Málaga (<http://www.mastervideojuegos.uma.es/>)
 2. Diploma de extensión universitaria de impulso a la educación superior en competencias digitales y videojuegos, (<https://www.uma.es/vicerrectorado-de-proyectos-estrategicos/info/118202/competencias-digitales-y-videojuegos>)

4. MECENAZGO/FORMA DE COLABORACIÓN CON LA CÁTEDRA.

La Cátedra de Videojuegos, Gamificación y Juegos Serios acepta colaboraciones para conseguir los objetivos o iniciar nuevos proyectos.

Para más Información:

[@Cat_videojuegos](#)
Videojuegoscatuma@gmail.com