

# **TÉRMINOS DE REFERENCIA para Consultor internacional**

## **Planes estratégicos de promoción del sector de VIDEOJUEGOS**

### **A. ANTECEDENTES**

El Gobierno de la República Oriental del Uruguay, con el apoyo financiero del Banco Interamericano de Desarrollo (BID), está desarrollando el “Programa de Apoyo a los Servicios Globales de Exportación” 2590/OC-UR, con el objetivo de apoyar el desarrollo de los servicios globales de exportación en Uruguay.

El Programa es ejecutado por Uruguay XXI a través de una Unidad Ejecutora (UEP) adscripta a la Dirección Ejecutiva del mencionado organismo.

El componente I - Promoción de inversiones y exportaciones de servicios -, tiene por objetivo apoyar acciones dirigidas a mejorar el posicionamiento internacional del país como proveedor de servicios globales de exportación y la captación/ampliación de inversiones específica, siendo las tecnologías de la información y comunicación (TIC) uno de los sectores priorizados.

En este marco se realizó una consultoría para elaborar un Plan Estratégico de Promoción para el sector de Tecnologías de Información y Comunicación (TIC), en el cual se desarrolla una caracterización del sector TIC en distintos segmentos de actividad, siendo la industria de videojuegos uno de los sub-segmentos estratégicos priorizados (Consumer Market y IT Services) dada su potencialidad de crecimiento, internacionalización y de generación de casos de éxito país, como es el caso de Kingdom Rush de Ironhide Studios.

Desde el Programa de Servicios Globales se viene trabajando desde fines del año 2013 en la **Mesa de Videojuegos**, un ámbito de trabajo interinstitucional impulsado por la Dirección Nacional de Telecomunicaciones (DINATEL) del Ministerio de Industria (MIEM), e integrada por otros representantes del sector público (DINAPYME, DNI, Uruguay XXI e INGENIO-LATU), de las cámaras empresariales (PROANIMA y CUTI) y referentes del sector privado. Durante el año 2014 se elaboró un plan de trabajo que fue implementado en coordinación con las diferentes instituciones que integran la Mesa, ajustando los distintos instrumentos de apoyo existentes en los organismos a las necesidades particulares de este sector.

### **B. OBJETIVO GENERAL**

Disponer de un Plan Estratégico de Promoción para el sub-segmento de videojuegos que permita identificar y diseñar instrumentos e iniciativas para promover el desarrollo de la industria de videojuegos en el Uruguay, favoreciendo su inserción internacional y la atracción de inversiones que generen nuevos empleos y capacidades en el país.

### **C. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

El estudio deberá permitir:

- a. Definir **nichos o segmentos de negocios estratégicos** que signifiquen oportunidades de consolidación y expansión para la industria de videojuegos del Uruguay.
- b. A partir del conocimiento del mercado local de videojuegos, definir **acciones estratégicas** para el fortalecimiento del tejido industrial interno y su internacionalización. Dichas estrategias deberán contemplar los recursos internos disponibles para la promoción sectorial.

#### **D. ALCANCE**

El alcance planteado para el logro de los objetivos, plasmado en el **Plan Estratégico de Promoción** - prevé considerar los siguientes aspectos:

- ✓ Análisis del mercado global de videojuegos
- ✓ Análisis de la oferta local del sector videojuegos
- ✓ Estrategia sectorial

##### **(I) ANALISIS DEL MERCADO GLOBAL DE VIDEOJUEGOS**

1. En primer lugar se analizarán las tendencias de la industria global de videojuegos, identificando los principales consumidores y actores relevantes, segmentados en términos demográficos, geográficos, y los modelos de negocios.
2. El resultado de dicho análisis debe arrojar como resultado una estrategia de negocio hacia un mercado potencial que sea compatible con la realidad de la industria en Uruguay.

##### **(II) ANALISIS DE LA OFERTA LOCAL DEL SECTOR VIDEOJUEGOS**

La Mesa de Videojuegos, en particular las asociaciones empresariales, realizará un relevamiento a nivel local de todo el sector y sus actores relevantes, el cual será entregado al Consultor internacional para que lo utilice como herramienta de trabajo.

##### **(III) ESTRATEGIA SECTORIAL**

1. Realizar entrevistas con referentes del sector, instituciones educativas, empresas, y toda organización o persona que la mesa de videojuegos considere relevante.
2. Definir una estrategia para el desarrollo del sector analizado. Priorizar iniciativas que promuevan y segmenten estrategias de negocio y acciones conjuntas para implementar un plan de internacionalización.
3. Organizar una instancia participativa de discusión para validar la estrategia. La misma se llevará adelante en coordinación con la Mesa de Videojuegos, donde serán citados todos los empresarios y emprendedores del sector, así como otros actores identificados tales como las instituciones educativas, agencias de promoción y desarrollo, empresas públicas, referentes del sector, etc. La metodología deberá priorizar un análisis FODA, así como determinar el ecosistema al que deberá aspirar la industria nacional de videojuegos para fortalecer su internacionalización.

#### **E. ACTIVIDADES**

A los efectos de lograr los objetivos de la consultoría, se deberán desarrollar las siguientes actividades, sin perjuicio de aquellas que, de acuerdo al avance del trabajo resulten necesarias para el logro de los objetivos propuestos.

- Análisis y actualización de los datos arrojados por el relevamiento del sector.
- Validación de la Estrategia Sectorial a través de acciones participativas como las mencionadas en el punto anterior, además de otro tipo de talleres-discusión y mesas redondas con los actores claves.
- Preparar los reportes correspondientes y realizar la presentación de resultados.

## **F. ORGANIZACIÓN PARA LA EJECUCIÓN**

Las funciones del Consultor internacional son:

- a) Planificar, organizar y dirigir las actividades de la consultoría.
- b) Presentar el PLAN DE TRABAJO.
- c) Coordinar las actividades definidas en el PLAN DE TRABAJO en conjunto con la contraparte local (Mesa de Videojuegos).
- d) Obtener, sistematizar y analizar la información para la elaboración del ANÁLISIS DEL MERCADO GLOBAL.
- e) Analizar la información del ANÁLISIS DE LA OFERTA LOCAL con el apoyo de la contraparte local (Mesa de Videojuegos).
- f) Con apoyo de la contraparte local (Mesa de Videojuegos), coordinará instancias presenciales que consistirán en entrevistas con los actores públicos y privados, en un período de al menos 10 días.
- g) Proponer en coordinación con la contraparte local (Mesa de Videojuegos) la ESTRATEGIA SECTORIAL.
- h) Elaborar el documento del PLAN ESTRATÉGICO DE PROMOCIÓN DE LA INDUSTRIA DE VIDEOJUEGOS DEL URUGUAY.
- i) Presentar INFORME FINAL sobre las conclusiones y la ejecución de la consultoría.
- i) Deberá realizar dos misiones al Uruguay, desarrollando entrevistas y participando en los talleres.

El control y seguimiento de las actividades que se desarrollarán en el marco de la consultoría, estarán a cargo del Coordinador Especialista Sectorial After Care TIC en coordinación con la Mesa de Videojuegos. El Consultor deberá realizar reuniones para discutir y validar con los miembros de la Mesa de Videojuegos los resultados parciales y finales de la evaluación.

## **G. PERFIL DEL CONSULTOR INTERNACIONAL**

El Consultor deberá cumplir con los siguientes requisitos:

- Ser titulado en áreas afines a la consultoría como ser economía, administración, ingeniería, ciencias interactivas, o comercio internacional.
- Contar con experiencia laboral mínima de 10 años en la industria de videojuegos, en particular en diseño de estrategias de promoción sectorial.
- Contar con amplio conocimiento del mercado internacional de videojuegos y en particular experiencia en los mecanismos de posicionamiento de videojuegos en los principales mercados exteriores.
- Contar con una amplia red de contactos internacionales vinculados a la industria de videojuegos.

## **H. MONTO DE LA CONSULTORÍA Y MODALIDAD DE CONTRATACIÓN**

El precio de la presente consultoría asciende a USD 13.600 (dólares americanos trece mil seiscientos), libre de impuestos en Uruguay.

Este importe incluye los gastos de pasajes y viáticos que deban ejecutarse en el marco de los viajes que el Consultor internacional realice a Uruguay.

Los candidatos serán evaluados por el Tribunal de Selección designado por el Coordinador General del Programa en conjunto con la Mesa de Videojuegos.

El contrato con el Consultor será intuitu personae por lo que éste no podrá subcontratar ni ceder el objeto del mismo.

### **I. ENTREGABLES, PLAZOS Y FORMA DE PAGO**

Los plazos para la entrega de los diferentes informes así como los porcentajes de pago correspondientes, se ajustarán a lo establecido en el siguiente cuadro:

| Entregables (informes)  | Días desde la firma del contrato | % del pago total |
|---|----------------------------------|------------------|
| - <u>Plan de trabajo.</u>   | 30                               | <b>10%</b>       |
| - Devolución sobre <u>Análisis de la oferta local</u> recibida por parte de la Mesa de Videojuegos.<br>- Trabajo de campo en Uruguay (10 días).<br>- Primer avance en formato borrador del <u>Plan Estratégico de Promoción de la Industria de Videojuegos del Uruguay.</u> | 120                              | <b>50%</b>       |
| - Documento final del <u>Plan Estratégico de Promoción de la Industria de Videojuegos del Uruguay.</u><br>- <u>Informe final.</u><br>- Presentación del trabajo en Uruguay (5 días).  | 180                              | <b>40%</b>       |

Los pagos se realizarán contra la aprobación de los informes por parte del contratante y el pago final estará sujeto a su vez a la aprobación del BID.

### **J. REQUISITOS DE ELEGIBILIDAD DE LOS CONSULTORES**

El Consultor que se seleccione, deberá cumplir con los siguientes requisitos para el aporte de financiamiento BID:

1. Ser de nacionalidad de un país miembro del BID;
2. Si es funcionario público:
  - i. Estar con licencia sin goce de sueldo;
  - ii. No haber trabajado con el contratante durante el período inmediato anterior al comienzo de su licencia; y
  - iii. Su contratación no genere un conflicto de intereses.
3. No tener relación de trabajo o de familia con miembro alguno del personal del contratante (o de la Unidad Ejecutora) que estén directa o indirectamente involucrados con cualquier parte de:
  - i. La preparación de estos TDR;
  - ii. El proceso de selección; y/o
  - iii. Con la supervisión de los trabajos.
4. No tener otro contrato a tiempo completo en proyecto alguno financiado con recursos del BID/FOMIN.

En caso de ser pariente (hasta tercer grado de consanguinidad o adopción y/o hasta el segundo grado por matrimonio, o convivencia) de algún funcionario del Banco, el Consultor lo pondrá en conocimiento del Contratante y éste deberá consultar al Banco previa la formalización de la contratación.

**K. FORMA Y PLAZO DE PRESENTACIÓN**

Los interesados deberán enviar su CV a la casilla de correo [programa.serviciosglobales@uruguayxxi.gub.uy](mailto:programa.serviciosglobales@uruguayxxi.gub.uy) con asunto “SG239-2015 Consultor Videojuegos”.

El plazo máximo para recibir postulaciones es: jueves 20 de agosto de 2015 inclusive.