



Convocatoria de participación evento VIRTUAL REALITY GAMES 2016-2017

<u>PARTICIPANTES</u>	Estudiantes, Técnicos, Universitarios, Emprendedores e Innovadores de tecnología VR, AR, videojuegos, juegos multiplataforma, programas de desarrollo y aplicaciones, entre otros.	
<u>MODALIDADES</u>	Desarrolladores (individual o en equipo)	Usuarios / público en general / jugadores / +18 años
<u>CATEGORÍAS</u>	<p>Desarrollo de soluciones en las siguientes categorías:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Educación <ul style="list-style-type: none"> ○ Museos ○ Planetarios ○ Aulas ○ Laboratorios ○ Simuladores y capacitación • Turismo <ul style="list-style-type: none"> ○ Ciudades ○ Arte ○ Cultura • Entretenimiento <ul style="list-style-type: none"> ○ Cine ○ Cortometrajes ○ Juegos ○ 3d ○ Interacción y TV • Ciencia <ul style="list-style-type: none"> ○ En la física ○ En la ingeniería y la arquitectura ○ Ciencias de la tierra ○ Oceanografía ○ Medicina ○ Otros • Comunidad <ul style="list-style-type: none"> ○ Medicina ○ Psicología ○ Meditación ○ Publicidad y mercadotecnia ○ Otros 	<p>Jugadores del evento VRG 2016.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Jugador VR • Participante evento regional
	<ul style="list-style-type: none"> • Se presentará la convocatoria de forma presencial a cada universidad 	

Media Partners:



Operado por:



Organismos de apoyo:



Este programa es público, ajeno a cualquier partido político. Queda prohibido su uso para fines distintos a los establecidos en el programa.



<p>ETAPAS</p>	<p>CALENDARIO</p> <p>Etapas de Convocatoria: Comienza el 15 de agosto de 2016 y concluye de acuerdo a la zona Geográfica específica de cada convocatoria.</p> <p>Etapas de Inscripción: Comienza el 31 de enero de 2017 y concluye el 11 de marzo de 2017 (ver cuadro de DINÁMICA Y REGLAS OFICIALES DE LA CONVOCATORIA). Todas las inscripciones para participar en el Concurso deberán enviarse y recibirse dentro de la Etapa de Inscripción, en los términos y bajo las condiciones establecidas en este documento de condiciones y reglas oficiales del Concurso.</p> <p>Etapas de Selección de Semifinalistas: Comienza el 12 de marzo y concluye el 31 de marzo de 2017 (ver cuadro de DINÁMICA Y REGLAS OFICIALES DE LA CONVOCATORIA).</p> <p>Etapas de Votación para la selección de Finalistas: Comienza el 01 de abril y concluye el 15 de abril de 2017. A las 23:59 hora del centro GMT-6.</p> <p>Etapas de Selección de Ganadores: Comienza el 16 de abril y concluye el 21 de abril de 2017.</p> <p>*NOTA consultar calendario en site del evento</p>	<p>CALENDARIO JUGADORES</p> <p>Etapas de Convocatoria y REGISTRO : Comienza el 15 de agosto de 2016 y concluye de acuerdo a la zona Geográfica específica de cada convocatoria.</p> <p>**Cupo Limitado</p>
<p>COSTO</p>	<p>SIN COSTO DE REGISTRO</p>	<p>SIN COSTO DE REGISTRO</p>
<p>REQUERIMIENTOS</p>	<p>De forma general se informa la metodología de participación, se recomienda consultar las bases en el sitio del evento en la sección de desarrolladores.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Registro • Envío de materiales • Proceso de Iniciación: con objetivos, recursos identificados y definidos para la ejecución de la Aplicación VR. • Proceso de Planificación: con tareas y presupuesto definidos para la ejecución de la Aplicación VR. • Proceso de Ejecución: la Aplicación VR ya está en marcha cumpliendo su plan de implementación de acuerdo a lo establecido en la etapa de planificación. 	<p>Cada participante en el juego deberá contar con:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Unas Gafas VR ➤ Estereográficas lente de 25mm focal 45mm ➤ Capacidad móvil de dispositivos 5" +/- • Contar con un código de juego único e intransferible.
<p>BENEFICIOS</p>	<p>A. Vinculación con centros tecnológicos para el desarrollo de las aplicaciones.</p> <p>B. Registro de autor a nombre del/los participantes sin costo.</p> <p>C. Difusión nacional del proyecto.</p> <p>D. Estímulos económicos.</p>	<p>a) Participación interactiva.</p> <p>b) Estímulos en especie.</p> <p>c) Participación en evento regional.</p>

Media Partners:



Operado por:



Organismos de apoyo:





E. Participación en el evento Nacional.

VALIDEZ GEOGRÁFICA.

CENTRO (CDMX, Edo Mex, Puebla, Morelos, Hidalgo)
 BAJIO (Querétaro, Guanajuato, Aguascalientes, San Luis Potosí, Zacatecas)
 SUR SURESTE (Veracruz, Tabasco, Campeche, Yucatán, Quintana Roo)
 OCCIDENTE (Michoacán, Jalisco, Colima)
 NORESTE (Nuevo León, Coahuila, Tamaulipas)

CALENDARIO “CONFERENCIA DE CONVOCATORIA” PRESENCIAL

La convocatoria escrita será enviada de forma electrónica a las Universidades acreditadas y Centros Tecnológicos para su difusión a partir del día 15 de agosto de 2016. (previa solicitud se enviará material impreso) e iniciando con un Road Show informativo a Universidades (acreditadas para el evento) previa solicitud y agenda.

Dicha CONFERENCIA DE CONVOCATORIA no tiene ningún costo para las universidades y participantes.

CDMX	Del 15 al 30 de agosto	PREVIA AGENDA
PUEBLA	Del 1 al 9 de septiembre	PREVIA AGENDA
CDMX	Del 12 al 15 de septiembre	PREVIA AGENDA
EDO MEX	Del 19 al 23 de septiembre	PREVIA AGENDA
CDMX	Del 26 al 30 de septiembre	PREVIA AGENDA
MORELOS	Del 3 al 7 de octubre	PREVIA AGENDA
CD MX	Del 10 al 14 de octubre	PREVIA AGENDA
HIDALGO	Del 17 al 21 de octubre	PREVIA AGENDA
JALISCO	Del 24 al 28 de octubre	PREVIA AGENDA
QUERÉTARO / GUANAJUATO	Del 31 de octubre al 4 de noviembre	PREVIA AGENDA
GUANAJUATO / AGUASCALIENTES	Del 7 al 11 de noviembre	PREVIA AGENDA
SAN LUIS POTOSÍ / ZACATECAS	Del 14 al 18 de noviembre	PREVIA AGENDA
VERACRUZ (Orizaba, Córdoba, Fortín)	Del 21 al 25 de noviembre	PREVIA AGENDA
VERACRUZ (Xalapa, Poza Rica)	Del 28 noviembre al 2 de diciembre	PREVIA AGENDA
VERACRUZ Puerto, Boca del Río	Del 5 al 9 de diciembre	PREVIA AGENDA

REQUISITOS PARA LA CONVOCATORIA PRESENCIAL POR UNIVERSIDAD

De parte la universidad contar con:	De VRG se instalará:
A. Auditorio con capacidad mínima de 300 estudiantes	a) PDI
B. Sistema de sonido	b) Laptop
C. Pantalla y proyector	c) Proyección interactiva
	d) Gafas VR durante la ponencia

Media Partners:



Operado por:



Organismos de apoyo:





D. Contacto eléctrico 110 v.		e) Módulo de información y registro.	
Organismos de apoyo.	CANIETI PROSOFT 3.0 Secretaría de Economía CANACINTRA Sector TIC INDAUTOR		
Material promocional por universidad o facultad	3 carteles por licenciatura y/o facultad Posters de promoción evento con códigos QR de recorrido virtual 6 códigos QR permanentes 1 módulo de información Folletería y trípticos		
EVENTOS REGIONALES	Solicitar información.		

RESUMEN DE LA CONVOCATORIA:

La publicación oficial junto con las bases y reglas de participación serán publicadas a partir del día 15 de agosto de 2016, por medios electrónicos y de forma directa a las Universidades Acreditadas para el evento:

El programa **REALITY VIRTUAL GAMES** es una iniciativa de CANIETI (Cámara Nacional De La Industria Electrónica, De Telecomunicaciones Y Tecnologías De La Información), apoyada mediante el programa PROSOFT 3.0 de la Secretaría de Economía, aprobado durante la sexta sesión ordinaria del 4 de julio de 2016 por el comité técnico, para la realización de eventos denominados **REALITY VIRTUAL GAMES** en adelante el "EVENTO y operados por COMEXPO (Comercializadora de Exposiciones SA de CV), propietario y responsable del evento, con el propósito de generar un espacio de exhibición donde los desarrolladores de software, realidad aumentada, realidad virtual, juegos multiplataforma, programas de desarrollo y aplicaciones multimedia entre otros, presenten sus creaciones, al mismo tiempo que promueven sus productos y marcas para impulsar la industria del entretenimiento multimedia y contenidos digitales a público.

De acuerdo con lo anterior, el comité del evento y administrador.

CONVOCA

A estudiantes, emprendedores y jóvenes innovadores, técnicos y universitarios, así como a personas físicas con actividad empresarial y empresas micro y pequeñas, relacionadas con la industria de software, realidad aumentada, realidad virtual, juegos multiplataforma, programas de desarrollo y aplicaciones, a participar en los eventos a desarrollarse en el marco del programa denominado **VIRTUAL REALITY GAMES edición 2016**.

Presentando proyectos que estén orientados al desarrollo de nuevos productos, procesos y servicios o mejoras con contenidos significativos de innovación en materia de software multimedia, realidad aumentada, realidad virtual, juegos multiplataforma, programas de desarrollo de contenidos creativos digitales y aplicaciones, entre otros, y que resuelvan o satisfagan necesidades específicas de la sociedad:

1. En materia de entretenimiento mediante juegos y aplicaciones de realidad virtual y sus derivaciones.
2. En materia de soluciones en las categorías: (ver tabla de CATEGORÍAS).

Media Partners:



Operado por:



Organismos de apoyo:





UNIVERSIDADES ACREDITADAS al EVENTO VIRTUAL REALITY GAMES

La participación por parte de las universidades convocadas a nivel nacional y de sus estudiantes es de libre acceso sin costo para los participantes e instituciones, la participación comercial está destinada exclusivamente a empresas pequeñas, medianas y grandes del sector de Tecnología de información y comunicaciones usuarios y proveedores.

UNIVERSIDADES	DESCRIPCIÓN
Universidades participantes	<p>Instituciones académicas cuya invitación y convocatoria fue enviada entre el 15 de agosto de 2016 y el 31 de enero de 2017.</p> <p>La universidad difunde la información entre su matrícula académica.</p>
Universidades Acreditadas	<ul style="list-style-type: none"> • Instituciones académicas cuya invitación y convocatoria fue enviada entre el 15 de agosto de 2016 y el 31 de enero de 2017. • La Universidad difunde la información entre su matrícula académica. • Se realiza una CONFERENCIA DE CONVOCATORIA en las instalaciones o auditorio de la universidad. • Se realizará el levantamiento de 3 locaciones de la universidad en imagen 360° incluye su conversión a estereográfico. • Colocación de códigos QR para recorrido virtual del juego VIRTUAL REALITY GAMES (versión demo). • Instalación de su universidad como parte del juego VIRTUAL REALITY GAMES en el MUNDO ACADÉMICO como una de los puntos de visita virtual de los participantes a nivel Nacional. • Publicación de su logo e Imagen dentro del programa VIRTUAL REALITY GAMES como institución Acreditada. • Copia en formato estereográfico de las conferencias durante el EVENTO NACIONAL. • Un stand virtual en www.expouniversitario.com.mx (EDICIÓN VIRTUAL).
REQUISITOS:	<p>A todas las universidades convocadas deberán regresar el documento adjunto: carta de participación debidamente firmado y llenos los espacios destinados para tal efecto describiendo su intención de participación.</p> <p>** NOTA la participación de las instituciones es sin costo</p>

Media Partners:



Operado por:



Organismos de apoyo:

