



## CONCURSO PRESENCIAL DE GAME JAM DAS “II XORNADAS VIDEOXOGO E LITERATURA”

A Fundación Carlos Casares con CIF G-36907244 e domicilio social en Rúa Palanca, Vilariño, 36370 de Nigrán (en diante a Organización), convoca unha Game Jam (en adiante, Competición), que dará comezo o día 7 de setembro de 2020 e finalizará o 12 de setembro de 2020. A Competición constará dunha fase inicial online na que os participantes poderán traballar desde calquera localización e unha fase presencial que terá lugar no Auditorio do Museo de Arte Contemporánea de Vigo (Rúa do Príncipe, 54 Vigo, Pontevedra). A fase presencial realizarase de maneira ininterrompida desde o día sábado 12 setembro ás 09:00AM ata o mesmo día ás 18:00 PM (hora local de Vigo). A Competición rexerese na súa modalidade presencial polas seguintes bases legais (en adiante, Bases).

### BASES

**PRIMEIRA. OBXECTIVO.-** O obxectivo da Competición é o desenvolvemento dun videoxogo executable na web ou sobre plataforma Windows e acorde ás características do reto que se lles proporcionará aos participantes.

**SEGUNDA. INSCRIPCIÓN.-** Para participar na Competición será necesario inscribirse durante o período habilitado para ese efecto, desde o día 20 ao 31 de agosto de 2020 ás 23:59 PM, hora local de Vigo.

A inscrición realizarase na sección da web das Xornadas: [www.videoxogoeliteratura.gal/gamejam2020](http://www.videoxogoeliteratura.gal/gamejam2020) indicando dentro da mesma, no formulario habilitado para modalidade presencial, o nome, apelidos, idade e currículo dos participantes interesados en inscribirse na Competición. A inscrición á Competición é gratuíta. Os gastos necesarios (desprazamento, aloxamento, dietas, etc.) para a participación serán asumidos polas persoas participantes.

**TERCEIRA. PARTICIPANTES.-** A participación debe realizarse en equipos de 3 a 5 membros. No caso daquelas persoas participantes que se inscriban individualmente, a organización tentará agrupalas con outras rexistrados para configurar un equipo participante. A participación das persoas rexistradas individualmente está suxeita á posible configuración do devandito grupo.

Tendo isto en conta poderán optar a participar na Competición todos aqueles interesados que, ata o final da Competición, cumpran con todos e cada un dos seguintes requisitos:



- Ser maiores de 18 anos e sen límite de idade.
- Que cada participante identifiquese cun dos seguintes perfís:
  - > Programación: Programación ou Integración en Motor.
  - > Arte: Deseño gráfico, 2D, 3D, Modelado, Animación, Ilustración.
  - > Deseño de Xogo: Game Design / Narrative Design.
  - > Outros: Marketing, IA, Guión, Música, Localización.
- Tentarase que cada equipo dispoña de polo menos un membro de cada un dos perfís, aínda que non é estritamente necesario.
- Que sigan ás redes sociais designadas para o desenvolvemento da actividade ata o día da entrega do premio: Instagram ([@videoxogoeliteratura](#)) e Twitter ([@LiteraturaXe](#)).
- Que participen na Competición seguindo a mecánica establecida nas Bases. A organización resérvase o dereito para rexeitar a participación de calquera persoa que ao seu só criterio non reúna os requisitos descritos nas presentes Bases.

Os participantes seleccionados deberán:

- Garantir a orixinalidade das propostas e ideas presentadas. Non se admiten copias, mods ou propostas xa presentadas con anterioridade noutros concursos/competicións, nin as súas adaptacións. Poderanse utilizar recursos de terceiros a condición de que estes sexan libres de dereitos de autor e/ou se dispoña do permiso expreso do autor. En caso de facer uso de assets e/ou plugins adquiridos, os participantes están obrigados a comunicarllo á organización, así como argumentar a súa aplicación no desenvolvemento do videoxogo. A organización resérvase o dereito de descualificar o proxecto do equipo participante que non informe deste aspecto. O videoxogo resultante avaliarase tomando este aspecto en conta e avaliándose o traballo executado durante a xornada.
- Garantir que o contido da creación non inclúa contido de carácter ilegal, ilícito, indecente, obsceno, racista, sexista ou moralmente ofensivo.
- Estar de maneira presente na fase presencial. A non asistencia dalgún integrante dun equipo será motivo de descualificación.
- Mostrar profesionalidade e respecto cara ao resto de participantes en todo momento.

**CUARTA. EQUIPOS.-** O número máximo de equipos participantes na Competición será de ata 10. A asignación de prazas realizarase por orde de inscrición. As prazas non terán que cubrirse na súa totalidade, quedando limitado o número de participantes ao número de solicitudes e valía dos membros do equipo. No caso de que o número de rexistrados non complete o aforo mínimo previsto, a organización poderá anular o evento.

**QUINTA. DESENVOLVEMENTO.-** Os equipos seleccionados serán informados da súa condición non máis tarde do día 03 de setembro de 2020 mediante correo electrónico á dirección que empregasen para rexistrarse na Competición. Os equipos terán un prazo de 48 horas para confirmar a súa participación e asistencia na Game Jam respondendo o e-mail no que se lles indica que son seleccionados.

A temática anunciarase o día 05 de setembro pola mañá. A partir dese momento, os equipos poderán comezar a traballar. O período de desenvolvemento do videoxogo finalizará o día 12 de setembro ás 12:00 PM, hora local de Vigo. As persoas inscritas deben achegar o seu propio equipo técnico para a súa participación na Competición, como ordenadores ou outro material que consideren oportuno (tableta gráfica, etc.) A organización non se fará responsable dos artigos extraviados ou danados.



Os equipos deberán xuntar a súa proposta nun prototipo de videoxogo que se poida executar e xogar para a posterior valoración do xurado. Este prototipo deberá ser subido á plataforma [itch.io](https://itch.io). Os equipos participantes deben contar cunha conta en [itch.io](https://itch.io) para poder realizar a subida do prototipo á devandita plataforma. Informaráselles aos equipos participantes dos pasos para a subida do prototipo. Non se admitirán a valoración daqueles xogos que vaian marcados cun prezo á hora da súa subida en [itch.io](https://itch.io). Todos deberán ser gratuítos e de acceso libre durante os períodos de valoración do xurado. O prototipo terá que ser executable en formato HTML5 (en navegadores web Chrome, Firefox ou Explorer) e/ou un executable .exe de Windows (compatible con Windows 10 32/64 bits). Á finalización do período de desenvolvemento terá lugar a rolda final do xurado, na que todos os grupos deberán presentar a súa proposta. O xurado preseleccionará ata 5 equipos finalistas, que exporán o seu proxecto nun evento posterior en formato *Elevator Pitch* de 2 minutos de duración. Desta preselección finalista elixiranse os gañadores posteriormente. A propiedade intelectual de todos os desenvolvementos será dos equipos participantes.

**SEXTA. XURADO.**- Un xurado composto por persoas expertas no mundo do videoxogo elixirá dous equipos gañadores: Primeiro clasificado e Segundo clasificado, que recibirán os premios detallados na cláusula sétima. Os criterios nos que se baseará o xurado á hora de elixir os equipos gañadores da Competición serán, en relación á proposta desenvolvida polos mesmos, son os seguintes:

- Capacidade de adaptación á temática exposta
- Narrativa
- Estética (Arte e música)
- Xogabilidade do prototipo
- Orixinalidade da proposta.
- Presentación do prototipo (*Elevator Pitch*)
- A aplicación de assets e/ou plugins

Os membros dos equipos aceptan que os seus nomes, imaxe e a descrición e material gráfico dos seus proxectos sexan publicados nos soportes da organización do evento e nas RRSS, medios de comunicación (prensa online e/ou física). Tamén aceptan que os seus nomes de usuario e/ou imaxes de perfil sexan mostrados nos perfís da organización. Así mesmo, o 12 de setembro informaráselles aos equipos gañadores sobre o método de recollida do seu premio. O prazo máximo de aceptación do premio e comunicación dos datos que sexan requiridos para a súa recepción, serán de 7 días hábiles a contar desde a data de contacto. Unha vez expirado o prazo perderán o dereito ao seu premio. A aceptación do premio polos membros dos equipos gañadores conleva a autorización expresa á organización para levar a cabo as actuacións necesarias tendentes a confirmar o cumprimento dos requisitos de participación.

**SÉTIMA. PREMIOS.**- O equipo que quede Primeiro Clasificado recibirá un premio en metálico de 500€ e o Segundo Clasificado de 250€.

