



## **BASES LEGALES GAME JAM**

### **“II XORNADAS VIDEOXOGO E LITERATURA”**

La Fundación Carlos Casares con CIF G-36907244 y domicilio social en Rúa Vilarinho, s/n, 36370, Nigrán (en adelante la Organización), convoca una *Game Jam* (en adelante, Competición), que dará comienzo el día 1 de diciembre de 2020 y finalizará el 4 de diciembre de 2020. La Competición tendrá formato online, en la que los participantes podrán trabajar desde cualquier localización. La Competición se regirá por las siguientes bases legales:

**PRIMERA. OBJETIVO.-** El objetivo de la Competición es el desarrollo de un videojuego ejecutable en la web o sobre plataforma Windows y acorde a las características del reto que se proporcionará a los participantes.

**SEGUNDA. INSCRIPCIÓN.-** Para participar en la Competición será necesario inscribirse durante el período habilitado a tal efecto, desde el día 17 de noviembre al 4 de diciembre de 2020 antes de las 23:59 horas UTC+1.

La inscripción se realizará en la página web <https://itch.io/jam/videoxogoeliteratura>, y también en la web [www.videoxogoeliteratura.gal/GameJam](http://www.videoxogoeliteratura.gal/GameJam) indicando dentro de ésta última, en el formulario habilitado, el nombre, apellidos y edad de los participantes interesados en inscribirse en la Competición. La inscripción a la Competición es gratuita.

**TERCERA. PARTICIPANTES.-** La participación debe realizarse en equipos de 1 a 3 miembros. Podrán optar a participar en la Competición todas aquellas personas interesadas que, hasta el final de la Game Jam, cumplan con todos y cada uno de los siguientes requisitos:

- Ser mayores de 18 años y sin límite de edad.
- Tener residencia en España (salvo en equipos de más de 1 miembro, en el que una de las personas integrantes del equipo debe tener residencia en España).
- Que cada participante se identifique, al menos, con uno de los siguientes perfiles:
  - > Programación: Programación o Integración en Motor.
  - > Arte: Diseño gráfico, 2D, 3D, Modelado, Animación, Ilustración.
  - > Diseño de Juego: Game Design / Narrative Design.
  - > Otros: Marketing, IA, Guion, Música, Localización.
- Que sigan a las redes sociales designadas para el desarrollo de la actividad hasta el día de la entrega del premio: Instagram ([@videoxogoeliteratura](https://www.instagram.com/videoxogoeliteratura)) y Twitter ([@LiteraturaXe](https://twitter.com/LiteraturaXe)).
- Que participen en la Competición siguiendo la mecánica establecida en las Bases. La organización se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier persona que a su solo criterio no reúna los requisitos descritos en las presentes Bases.

Los participantes seleccionados deberán:

- Garantizar la originalidad de las propuestas e ideas presentadas. No se admiten copias, *mods* o propuestas ya presentadas con anterioridad en otros concursos/competiciones, ni sus adaptaciones. Se podrán utilizar recursos de terceros siempre y cuando éstos sean libres de derechos de autor y/o se disponga del permiso expreso del autor. En caso de hacer uso de



*assets* y/o *plugins* adquiridos, los participantes están obligados a informarlo a la organización, así como argumentar su aplicación en el desarrollo del videojuego. La organización se reserva el derecho de descalificar el proyecto del equipo participante que no informe de este aspecto. El videojuego resultante se evaluará tomando este aspecto en cuenta.

- Garantizar que el contenido de la creación no incluya contenido de carácter ilegal, ilícito, indecente, obsceno, racista, sexista o moralmente ofensivo.
- Mostrar profesionalidad y respeto hacia el resto de participantes en todo momento.

**CUARTA. EQUIPOS.-** No existe un número máximo de equipos participantes. En cada uno de ellos, al menos debe haber una persona integrante con residencia en España. Cada equipo sólo puede presentar un proyecto.

**QUINTA. DESARROLLO.-** La temática se anunciará el día 1 de diciembre a las 0:01 horas (UTC+1) en la página web del evento y en la página de Game Jam de itch.io. A partir de ese momento, los participantes podrán comenzar a trabajar. El período de desarrollo y subida del videojuego finalizará el día el 4 de diciembre a las 23.59 horas (UTC+1).

Los participantes deberán aunar su propuesta en un videojuego que se pueda ejecutar y jugar para la posterior valoración del jurado. Este proyecto deberá ser subido a la plataforma itch.io. Los equipos participantes deben contar con una cuenta en itch.io para poder realizar la subida del videojuego a dicha plataforma. Todos los proyectos deberán ser gratuitos y de acceso libre durante el período de vigencia del concurso. El videojuego tendrá que ser ejecutable en formato HTML5 (en los navegadores web Chrome, Firefox o Explorer) y/o un ejecutable .exe de Windows (compatible con Windows 10 32/64 Bit).

El videojuego puede ser presentado en cualquier idioma, pero debe tener una opción de idioma en idioma gallego. Para su traducción puede utilizarse cualquier servicio de traducción (Google Translator, Gaio, etc.) y los proyectos ganadores recibirán una corrección lingüística en caso de ser necesario.

**SEXTA. JURADO.-** Un jurado compuesto por expertos en el mundo del videojuego elegirá dos equipos ganadores que serán anunciados el día 5 de diciembre y que recibirán los premios detallados en la cláusula séptima. Los criterios en los que se basará el jurado a la hora de elegir a los equipos ganadores de la Competición serán, en relación a la propuesta desarrollada por los mismos, los siguientes:

- Capacidad de adaptación a la temática planteada;
- Narrativa;
- Estética (Arte y música);
- Jugabilidad;
- Originalidad de la propuesta;
- La aplicación de *assets* y/o *plugins*.

Los miembros de los equipos aceptan que sus nombres, imagen y la descripción y material gráfico de sus proyectos sean publicados en los soportes de la organización del evento y en las RRSS, medios de comunicación (prensa online y/o física). También aceptan que sus nombres de usuario y/o imágenes de perfil sean mostrados en los perfiles de la organización. Asimismo, el 5 de diciembre se informará a los equipos ganadores sobre el método de recogida de su premio. El plazo máximo de aceptación del premio y comunicación de los datos que sean requeridos para su recepción, serán 10 días hábiles a contar desde la fecha de contacto. Una vez expirado el plazo, perderán el derecho a su premio. La aceptación del premio por los miembros de los equipos ganadores conlleva la autorización expresa a la organización para llevar a cabo las actuaciones necesarias tendentes a confirmar el cumplimiento de los requisitos de participación.

**SÉPTIMA. PREMIOS.-** El equipo que quede Primer Clasificado recibirá un premio en metálico de 500€ y el equipo Segundo Clasificado de 300€.

