



BASES LEGAIS GAME JAM

“II XORNADAS VIDEOXOGO E LITERATURA”

A Fundación Carlos Casares con CIF G-36907244 e domicilio social en Rúa Vilariño, s/n, 36370, Nigrán (en diante a Organización), convoca unha Game Jam (en diante, Competición), que dará comezo o día 1 de decembro de 2020 e finalizará o 4 de decembro de 2020. A Competición terá formato online, na que os participantes poderán traballar desde calquera localización. A Competición rexerese polas seguintes bases legais:

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 proporcionará aos participantes.

SEGUNDA. INSCRICIÓN.- Para participar na Competición será necesario inscribirse durante o período habilitado para ese efecto, desde o día 17 de novembro ao 4 de decembro de 2020 antes das 23:59 horas UTC+1.

A inscrición realizarase na páxina web <https://itch.io/jam/videoxogoeliteratura>, e tamén na web www.videoxogoeliteratura.gal/gamejam, indicando no formulario habilitado desta última, o nome, apelidos e idade dos participantes interesados en inscribirse na Competición. A inscrición á Competición é gratuíta.

TERCEIRA. PARTICIPANTES.- A participación debe realizarse en equipos de 1 a 3 membros. Poderán optar a participar na Competición todas aquelas persoas interesadas que, ata o final da Game Jam, cumpran con todos e cada un dos seguintes requisitos:

- Ser maiores de 18 anos e sen límite de idade.
- Ter residencia en España (salvo en equipos de máis de 1 membro, no que unha das persoas integrantes do equipo debe ter residencia en España).
- Que cada participante se identifique, polo menos, 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.
- Que sigan as redes sociais designadas para o desenvolvemento da actividade ata o día da entrega do premio: Instagram ([@videoxogoeliteratura](https://www.instagram.com/videoxogoeliteratura)) e Twitter ([@LiteraturaXe](https://twitter.com/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 informalo 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.

- Garantir que o contido da creación non inclúa contido de carácter ilegal, ilícito, indecente, obsceno, racista, sexista ou moralmente ofensivo.
- Mostrar profesionalidade e respecto cara ao resto de participantes en todo momento.

CUARTA. EQUIPOS.- Non existe un número máximo de equipos participantes. En cada un deles, polo menos debe haber unha persoa integrante con residencia en España. Cada equipo só pode presentar un proxecto.

QUINTA. DESENVOLVEMENTO.- A temática anunciarase o día 1 de decembro ás 0:01 horas (UTC+1) na páxina web do evento e na páxina de Game Jam de itch.io. A partir dese momento, os participantes poderán comezar a traballar. O período de desenvolvemento e subida do videoxogo finalizará o día 4 de decembro ás 23.59 horas (UTC+1). Os participantes deberán xuntar a súa proposta nun videoxogo que se poida executar e xogar para a posterior valoración do xurado. Este proxecto deberá ser subido á plataforma itch.io. Os equipos participantes deben contar cunha conta en itch.io para poder realizar a subida do videoxogo á devandita plataforma. Todos os proxectos deberán ser gratuítos e de acceso libre durante o período de vixencia do concurso. O videoxogo terá que ser executable en formato HTML5 (na navegadores web Chrome, Firefox ou Explorer) e/ou un executable .exe de Windows (compatible con Windows 10 32/64 Bit).

O videoxogo pode ser presentado en calquera idioma, pero debe ter unha opción de idioma en idioma galego. Para a súa tradución pode utilizarse calquera servizo de tradución (Google Translator, Gaio, etc.) e os proxectos gañadores recibirán unha corrección lingüística en caso de ser necesario.

SEXTA. XURADO.- Un xurado composto por expertos no mundo do videoxogo elixirá dous equipos gañadores que serán anunciados o día 5 de decembro e 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, os seguintes:

- Capacidade de adaptación á temática exposta;
- Narrativa;
- Estética (Arte e música);
- Xogabilidade;
- Orixinalidade da proposta;
- 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 5 de decembro informarase os 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 10 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 equipo Segundo Clasificado de 300€.

