



Bases del concurs

1. Poden presentar-se al concurs equips formats exclusivament per persones físiques majors de 18 anys, amb residència legal al territori nacional. L'equip ha de tindre, almenys, tres integrants, que han d'actuar mancomunadament.
2. El concurs consisteix a fer una proposta, i desenvolupar-la o implementar-la posteriorment, de videojoc o producte interactiu que treballa d'alguna manera, en les mecàniques i en la narrativa, el concepte dels barris menys coneguts de València, descartant el centre històric de la ciutat i sota el concepte de turisme sostenible.
3. La inscripció estarà oberta per a l'admissió de candidatures des de l'endemà de la publicació d'aquestes bases, del 18 d'abril al 25 de juny de 2024.
4. A partir del 25 de juny, se seleccionaran 3 projectes finalistes entre les candidatures rebudes, que es comunicaran als equips seleccionats en el termini màxim de 48 hores.
5. El jurat, compost per un equip de professionals experts dels sectors de videojocs i turisme, seleccionarà el projecte guanyador, que tindrà una dotació econòmica de 6.000 euros (impostos inclosos), per a la producció del minijoc o producte interactiu durant els pròxims tres mesos. Aquesta quantia està sotmesa a la tributació que marque la legislació vigent.

Els pagaments es faran mitjançant transferència bancària per cada fase del joc acabada que determine la producció executiva externa.

Almenys un dels integrants de l'equip o l'empresa seleccionada ha de ser el titular del compte bancari on s'han de fer els ingressos, i s'ha de demostrar amb un certificat de titularitat.



SINERGIES ENTRE VIDEOJOCOS I TURISME SOSTENIBLE

Explora València

un viatge interactiu per
mitjà dels seus barris



El segon premi consisteix en una mentoria que ofereix l'ESAT (Escola Superior d'Art i Tecnologia) per valor de 1.200 €, del 15 al 19 de juliol, en format *online*, i el tercer finalista rebrà un diploma acreditatiu.

6. El lliurament dels premis tindrà lloc el dissabte 6 de juliol, a les 10 h, en el marc de l'OWN Connect, a la Fira de València i, per a ser creditors dels premis, hi haurà d'estar present almenys un dels membres de l'equip. Els projectes seleccionats rebran una aportació econòmica a càrrec de l'organització de 100 € per equip, per a despeses de desplaçament, sempre que es demostre la residència fora de la província de València i s'envien els justificants de la despesa del desplaçament.

El lliurament del trofeu del guanyador es farà en l'última fase, amb el producte acabat.

7. L'equip seleccionat comptarà amb la supervisió d'una producció executiva externa, designada per l'organització, que farà el seguiment del compliment d'una sèrie de fites que es fixaran coordinadament amb l'equip seleccionat en el cronograma inclòs en la proposta, a fi de garantir el compliment en el termini i la forma del compromís adquirit amb l'organització quan s'accepte el pressupost.
8. El minijoc o aplicació s'ha d'ajustar als subgèneres següents: novel·la visual, *hidden object*, puzzles de *sliders* o una combinació dels tres. El joc ha de tindre una durada aproximada d'una hora per a una persona usuària mitjana, s'ha de dissenyar per a dispositius mòbils i els esforços s'han de centrar a crear-ne una versió per a Android. Es valorarà la possibilitat d'aplicar-lo a Steam.

Es poden usar eines d'intel·ligència artificial, sempre que es detalle explícitament en la memòria de la producció que s'ha de lliurar al final del període.

9. Hi ha llibertat per a treballar amb motors gràfics o *middleware* que es vulguen, però s'ha de fer sempre amb les llicències corresponents (poden ser de lloguer o cedits per altres usuaris o usuàries).



10. Es poden usar assets predissenyats, ja siguin propis o aliens, sempre que es dipose de les llicències adequades (poden ser de lloguer o cedits per altres usuaris o usuàries).
11. En cas que es compren assets de botigues digitals, com ara Unity Store, s'ha de reflectir en la memòria.
12. La proposta ha d'incloure els elements següents: una biografia breu de cada integrant de l'equip, un paràgraf sobre el concepte del joc, un altre sobre la línia narrativa que se seguirà (per mínima que siga), uns exemples de la línia visual i artística que es pretén seguir, una pàgina que incloga el Game Design Document i que detalle tots els nivells o seqüències del minijoc, un paràgraf per al Technical Design Document que incloga l'ús de les eines tecnològiques que es necessiten i un cronograma que explique els passos que s'han de seguir en la producció del producte durant tres mesos, si l'equip és seleccionat. La proposta ha de tindre una extensió mínima de 1.500 paraules i una màxima de 3.000 paraules.
13. No s'admeten modificacions substancials en el contingut de la proposta una vegada acceptada pel jurat expert. L'equip ha de fer tots els possibles per evitar distraure's dels objectius establits amb noves idees o *features*, i qualsevol canvi l'ha d'acceptar la producció executiva externa.
14. L'equip seleccionat es compromet a lliurar un producte al qual es puga jugar, tan acabat com siga possible, en el termini estimat de tres mesos des de la concessió del pressupost fins a la data límit, el 31 d'octubre. La decisió de la producció executiva externa que supervisarà el desenvolupament és essencial en la valoració de la qualitat del producte final.
15. El producte interactiu derivat ha d'acreditar degudament l'equip que ha desenvolupat el programa. S'ha d'incloure un accés als *credits roll* des de la pantalla d'inici del programa, on es detallen les funcions i les responsabilitat de cada integrant de l'equip de treball.



SINERGIES ENTRE VIDEOJOCOS I TURISME SOSTENIBLE

Explora València

un viatge interactiu per
mitjà dels seus barris



16. Amb el lliurament del minijoc o producte interactiu s'ha d'incloure una memòria que detalle el procés de producció. La memòria ha de cobrir els principals reptes i les solucions implementades durant el procés. La memòria ha de tindre una extensió mínima de 1.500 paraules i una màxima de 3.000 paraules.
17. El lliurament del minijoc o producte interactiu s'ha de fer per mitjà d'un enllaç a una unitat de Google Drive, des d'on es puga descarregar la *build* en qüestió. S'ha de lliurar abans de la data límit que l'organització ha establert amb anterioritat.
18. Propietat del joc: L'autor o l'autora conservarà la propietat intel·lectual del joc. Tot i això, amb la participació en el concurs, concedeix a l'organització el dret no exclusiu d'utilitzar el joc amb finalitats promocionals relacionades amb el concurs, i l'ús, la difusió i la cessió per un termini de vint anys.
19. Les persones premiades es comprometen a fer constar explícitament, en la signatura de contractes de cessió posteriors a la concessió del premi i en els crèdits del joc, la menció i el logotip de l'AVAV i de l'Ajuntament de València, així com en qualsevol publicitat que generen, tant digital com analògica, amb la rellevància adequada.
20. En cas que no es puga lliurar la *build* compromesa, si es lliura en un estat inacceptable o si la producció executiva determina, en qualsevol moment durant el procés de desenvolupament, que l'equip no ha fet prou progressos per a complir la proposta, s'obrirà un procés per a exigir la devolució dels diners lliurats a manera de pressupost. L'equip podrà presentar al·legacions durant aquest procés.
21. Cada participant, pel fet de concórrer a aquesta convocatòria, accepta íntegrament aquestes bases i les decisions del jurat. Per tant, pel simple fet de participar-hi, cada concursant se sotmet plenament a aquestes bases i n'accepta tota l'extensió sense cap reserva, amb vinculació a la totalitat. La interpretació de les bases i, si és el cas, el complement per a complir-les, correspon a la Junta de l'Acadèmia, que pot comptar amb l'assessorament que considere oportú.



22. Cada participant eximeix l'organització del concurs de qualsevol responsabilitat derivada del plagi o de qualsevol altra transgressió de la legislació vigent en què algun o alguna participant pugua incórrer.
23. La Junta de l'Acadèmia resoldrà els casos de reclamació o conflicte. I, en cas de conflicte jurisdiccional, tant els i les participants com l'organització s'hauran de sotmetre a la jurisdicció dels tribunals de València capital, amb la renúncia expressa d'altres jurisdiccions.
24. D'acord amb el que es disposa en el Reglament (UE) 2016/679, de 27 d'abril (GDPR), i la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre (LOPDGDD), t'informem que les dades personal i l'adreça electrònica de la persona interessada es tractaran sota la responsabilitat de l'Acadèmia Valenciana de l'Audiovisual (AVAV), per un interès legítim i per a enviar comunicacions sobre el concurs, i que es conservaran mentre cap de les parts s'hi oposi. Les dades no es comunicaran a terceres persones, excepte per obligació legal.

Dades fiscals i contacte de l'Acadèmia:

CIF: G40517278

Domicili: Carrer de la Blanqueria, 6. 46003 València

Contacte: academiavalencianaaudiovisual@gmail.com