



Bases del concurso

1. Al concurso pueden presentarse equipos conformados exclusivamente por personas físicas mayores de 18 años, con residencia legal en el territorio nacional. El equipo debe constar de un mínimo de tres integrantes, que actuaran mancomunadamente.
2. El concurso consiste en hacer una propuesta, y su posterior desarrollo o implementación, de videojuego o producto interactivo que pueda verse de alguna manera, en sus mecánicas y en su narrativa, el concepto de los barrios menos conocidos de Valencia, descartando el centro histórico de la ciudad y bajo el concepto de turismo sostenible.
3. La inscripción estará abierta para admisión de candidaturas, desde el día siguiente a la publicación de estas bases, del 18 de abril hasta el 25 de junio de 2024.
4. De entre las candidaturas recibidas, a partir del 25 de junio se hará una selección de 3 proyectos finalistas que se comunicará a los equipos seleccionados en el plazo máximo de 48 horas.
5. El jurado compuesto por un panel de expertos del sector de videojuegos y turismo determinará el proyecto ganador que contará con una dotación económica de 6.000 euros (impuestos incluidos) para la producción del minijuego o producto interactivo durante los próximos tres meses. Esta cuantía será sometida a la tributación que marque la legislación vigente.

Se realizarán los pagos mediante transferencia bancaria por cada fase realizada del juego que determine el productor ejecutivo externo.



SINERGIAS ENTRE VIDEOJUEGOS Y TURISMO SOSTENIBLE

Explora Valencia

un viaje interactivo a través
de sus barrios



La cuenta bancaria donde se vayan a realizar los ingresos deberán tener como titular al menos a uno de los integrantes del equipo o empresa seleccionada y ser demostrable con un certificado de titularidad.

El segundo premio consistirá en una mentoría ofrecida por ESAT (Escuela Superior de Arte y Tecnología) por valor de 1.200€, del 15 al 19 de julio, en formato online y el tercer finalista recibirá un diploma acreditativo.

6. La entrega de premios será el sábado 6 de julio, a las 10:00h. en el marco de OWN Connect, en Feria de Valencia y para ser acreedores de los premios, deberán estar presentes al menos uno de los miembros del equipo. Los seleccionados recibirán una aportación económica a cargo de la organización de 100 euros por equipo, para gastos de desplazamiento siempre que se demuestre que se reside fuera de la provincia de València y se adjunten justificantes de gasto del desplazamiento.

La entrega del trofeo del ganador se realizará en la última fase a producto finalizado.

7. El equipo seleccionado contará con la supervisión de un productor ejecutivo externo designado por la organización, que hará el seguimiento del cumplimiento de una serie de hitos que se fijaran coordinadamente con el equipo seleccionado en el cronograma incluido en la propuesta para garantizar el cumplimiento en tiempo y forma del compromiso adquirido con la organización al aceptar el presupuesto.
8. El minijuego o aplicación debe adherirse a los siguientes subgéneros: visual novel, hidden object, puzzles de *sliders* o una combinación de las tres. La duración aproximada del juego deberá ser de una hora para un usuario medio El juego debería ser diseñado para dispositivos móviles, centrandolo esfuerzos en crear una versión para Android. Se valorará la posibilidad de ser portado a Steam.



SINERGIAS ENTRE VIDEOJUEGOS Y TURISMO SOSTENIBLE

Explora Valencia

un viaje interactivo a través
de sus barrios



- Se permite el uso de herramientas de inteligencia artificial siempre que quede explícitamente detallado en la memoria de la producción que debe entregarse al final del periodo.
9. Existe libertad para trabajar con motores gráficos o middleware deseados, pero siempre ha de hacerse con las licencias correspondientes. (pueden ser en arrendamiento o cedidas por otros usuarios)
 10. Se permite el uso de assets prediseñados, ya sean propios o ajenos, siempre que se cuenten con las debidas licencias (pueden ser en arrendamiento o cedidas por otros usuarios).
 11. En el caso de comprar assets de tiendas digitales, como la Unity Store, deberá quedar reflejado en la memoria.
 12. La propuesta debe incluir los siguientes elementos: una biografía breve de los integrantes del equipo, un párrafo sobre el concepto jugable, un párrafo sobre la línea narrativa que va a seguir (por mínima que sea), unos ejemplos de la línea visual y artística que se pretende seguir, una página que englobe el Game Design Document y detalle todos los niveles o secuencias del minijuego, un párrafo que comprenda el Technical Design Document y englobe el uso de las herramientas tecnológicas que se van a necesitar y un cronograma que explique los pasos a seguir durante la producción del producto durante tres meses si fueran seleccionados. La propuesta debe tener una extensión mínima de 1500 palabras y una máxima de 3000 palabras.
 13. No se admitirán modificaciones sustanciales al contenido de la propuesta una vez aceptada por el jurado experto. El equipo deberá evitar por todos los medios



distraerse de los objetivos establecidos con nuevas ideas o *features* y cualquier cambio deberá ser aceptado por el productor ejecutivo externo.

14. El equipo seleccionado se compromete a entregar un producto jugable, lo más pulido posible, en el plazo estimado de tres meses desde la concesión del presupuesto, fecha límite 31 de octubre. El dictamen del productor ejecutivo externo que supervisará el desarrollo será esencial en la valoración de la calidad del producto final.
15. El producto interactivo derivado acreditará debidamente al equipo desarrollador en el programa. Se incluirá un acceso al *credits roll* desde la pantalla de inicio del programa donde se detallará las funciones y responsabilidades de cada integrante del equipo desarrollador.
16. Con la entrega del minijuego o producto interactivo se deberá incluir una memoria que detalle el proceso de producción. La memoria cubrirá los principales desafíos y las soluciones implementadas durante el proceso. La memoria tendrá una extensión mínima de 1500 palabras y una máxima de 3000 palabras.
17. La entrega del minijuego o producto interactivo se hará mediante enlace a una unidad de Google Drive desde donde poder descargar la *build* en cuestión. Deberá hacerse antes de la fecha límite establecida con anterioridad por la organización.
18. Propiedad del juego: El autor conservará la propiedad intelectual del juego. No obstante, al participar en el concurso, concede a los organizadores el derecho no exclusivo de utilizar el juego para fines promocionales relacionados con el concurso, y su uso y difusión y cesión por un plazo de 20 años.



19. Las personas premiadas se comprometen a que en la firma de contratos de cesión posteriores a la concesión del premio y en los créditos del juego, conste explícitamente, la mención y el logotipo de AVAV junto con el del Ayuntamiento de València, así como en cualquier publicidad que se genere del mismo, tanto digital como analógica, y con la debida relevancia.
20. En caso de no poder entregar la *build* comprometida, hacerla en un estado inaceptable o si el productor ejecutivo determina, en cualquier momento durante el proceso de desarrollo, que el equipo no está realizando progresos suficientes para cumplir con la propuesta se abrirá un proceso para exigir la devolución del dinero entregado a modo de presupuesto. El equipo podrá presentar alegaciones durante este proceso.
21. Los/las participantes, por el hecho de concurrir a esta convocatoria, aceptan íntegramente estas bases, así como las decisiones del Jurado. Y por lo tanto por la mera participación, los concursantes, se someten plenamente estas bases, y las aceptan en toda su extensión sin reserva alguna, con vinculación a la totalidad. La interpretación de las mismas, y en su caso complemento para el cumplimiento del fin corresponderá a la Junta de la Acadèmia, que podrá contar con los asesores que estime oportuno.
22. Los/las participantes eximen a los organizadores/as del concurso de cualquier responsabilidad derivada del plagio o de cualquier otra transgresión de la legislación vigente en la que pudiera incurrir alguno de los/las participantes.
23. En caso de reclamación o conflicto, el mismo será dirimido por la Junta de la Acadèmia. Y en caso de conflicto jurisdiccional tanto los participantes como la organización deberán someterse a la jurisdicción de los Tribunales de València capital, con renuncia expresa de otros fueros.



24. De conformidad con lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679, de 27 de abril (GDPR), y la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre (LOPDGDD), le informamos de que los datos personales y la dirección de correo electrónico del interesado, se tratarán bajo la responsabilidad de Academia Valenciana de l'Audiovisual | AVAV por un interés legítimo y para el envío de comunicaciones sobre el concurso y se conservarán mientras ninguna de las partes se oponga a ello. Los datos no se comunicarán a terceros, salvo obligación legal.

Datos fiscales y contacto de l'Acadèmia:

CIF: G40517278

Domicilio: Calle Blanquería, 6. 46003 Valencia

Contacto: academiavalencianaaudiovisual@gmail.com