

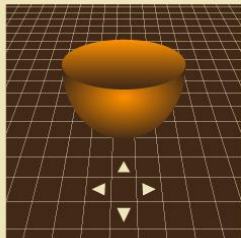
Explora València: un viatge interactiu a través de la petjada del Sant Calze



Bases del concurs:

1. Poden presentar-se al concurs conformats exclusivament per persones físiques majors de 18 anys, amb residència legal al territori nacional. L'equip ha de constar d'un mínim de tres integrants, que han d'actuar mancomunadament.
2. El concurs consisteix a fer una proposta, i el desenvolupament o la implementació posteriors, d'un videojoc o producte interactiu en la mecànica i la narrativa del qual es puga veure, d'alguna manera, el concepte on es reflectisca el patrimoni de la ciutat i el seu llegat místic a través de la figura del Sant Calze.
3. La inscripció estarà oberta per a l'admissió de candidatures des de l'endemà de la publicació d'aquestes bases fins al 30 de juny de 2025.
4. Entre les candidatures rebudes, el 3 de juliol de 2025 es farà una selecció de 3 projectes finalistes que es comunicarà als equips seleccionats en el termini màxim de 48 hores.
5. El jurat, compost per un panell de professionals experts i expertes del sector dels videojocs i el turisme, determinarà el projecte guanyador, que tindrà una dotació econòmica de 6.000 euros (impostos inclosos) per a la producció del minijoc o producte interactiu fins a la data límit del 25 d'octubre de 2025. Aquest import se sotmetrà a la tributació que marque la legislació vigent.

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



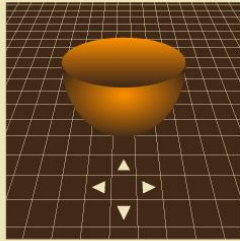
Explora València: un viatge interactiu a través de la petjada del Sant Calze



El compte bancari on s'hagen de fer els ingressos ha de tindre com a titular almenys una persona integrant de l'equip o l'empresa seleccionada i s'ha de poder demostrar amb un certificat de titularitat.

6. El lliurament del trofeu per al guanyador o la guanyadora i la presentació del joc jugable serà en el marc d'una jornada relacionada amb els videojocs a València, per determinar, on caldrà que estiga present almenys un dels membres de l'equip. Les persones seleccionades rebran una aportació econòmica a càrrec de l'organització de 100 euros per equip, per a despeses de desplaçament, sempre que es demostre que resideixen fora de la província de València i es presenten els justificants de les despeses del desplaçament.
7. L'equip seleccionat serà supervisat per 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 dins del termini i en la forma escaient del compromís adquirit amb l'organització quan s'accepte el pressupost.
8. El minijoc o l'aplicació s'ha d'ajustar als subgèneres següents: *visual novella*, *hidden object*, puzles *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 cal centrar els esforços a crear-ne una versió per a Android. Es valorarà la possibilitat d'adaptar-lo per 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.



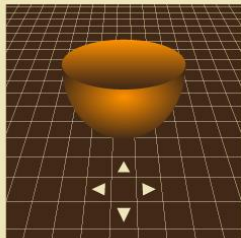
Explora València: un viatge interactiu a través de la petjada del Sant Calze



9. Hi ha llibertat per a treballar amb els motors gràfics o *middlewares* que es consideren oportuns, però sempre s'ha de fer amb les llicències corresponents (poden ser en règim de lloguer o cedides per altres usuaris o usuàries).
10. Es poden usar *assets* predissenyats, propis o aliens, sempre que tinguen les llicències corresponents (poden ser en règim de lloguer o cedides 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 paràgraf 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
 - el detall de tots els nivells o seqüències del minijoc
 - un paràgraf que comprega el Technical Design Document i que incloga l'ús de les eines tecnològiques necessàries
 - un cronograma que detalle els passos que se seguiran al llarg de la producció del producte durant quatre mesos en cas de ser seleccionats.

La proposta ha de tindre una extensió mínima de 1.500 paraules i una màxima de 3.000 paraules.

13. No s'admeten les modificacions substancials al contingut de la proposta una vegada l'accepte el jurat expert. L'equip ha de fer tots els possibles per evitar distraure's

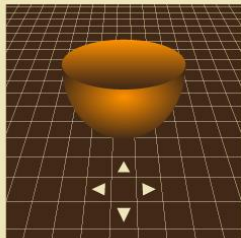


Explora València: un viatge interactiu a través de la petjada del Sant Calze



dels objectius establits amb noves idees o *features*, i qualsevol canvi l'ha d'acceptar per la producció executiva externa.

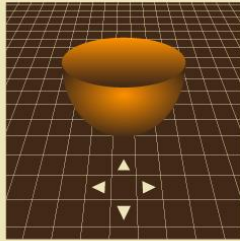
14. L'equip seleccionat es compromet a lliurar un producte jugable, tan depurat com siga possible, en el termini estimat de tres mesos des de la concessió del pressupost, amb data límit el 25 d'octubre. El dictamen de la producció executiva externa que supervisarà el desenvolupament és essencial en la valoració de la qualitat del producte final.
15. El producte interactiu derivat ha d'acreditar degudament l'equip que ha desenvolupat el programa. S'hi ha d'incloure un accés al *credits roll* des de la pantalla d'inici del programa en què cal detallar les funcions i les responsabilitats de cada integrant de l'equip desenvolupador.
16. Amb el lliurament del minijoc o producte interactiu cal 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 extensió 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 haja establert prèviament.
18. Propietat del joc: l'autor o 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'usar el joc amb finalitats promocionals relacionades amb el concurs, a més de l'ús, la difusió i la cessió per un termini de vint anys.



Explora València: un viatge interactiu a través de la petjada del Sant Calze



19. Les persones premiades es comprometen a fer constar explícitament, en la firma de contractes de cessió posterior a la concessió del premi i en els crèdits del joc, l'esment i el logotip d'AVAV al costat del de l'Ajuntament de València, i també en qualsevol publicitat que s'hi genere, tant digital com analògica, i amb la rellevància corresponent.
20. Si no es pot lliurar la *build* compromesa, si es lliure en un estat inacceptable o si el productor executiu determina, en qualsevol moment durant el procés de desenvolupament, que l'equip no fa 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 d'aquest procés.
21. Cada participant, pel fet de concórrer a aquesta convocatòria, accepta íntegrament aquestes bases, com també les decisions del Jurat. I 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 al compliment de l'objectiu correspon a la Junta de l'Acadèmia, que pot disposar de l'assessorament que considere oportú.
22. Les persones participants eximeixen l'organització del concurs de qualsevol responsabilitat derivada del plagi o de qualsevol altra transgressió de la legislació vigent en què puga incórrer algun o alguna participant.
23. Si hi ha cap reclamació o conflicte, el resoldrà la Junta de l'Acadèmia. I en cas de conflicte jurisdiccional, tant les persones participants com l'organització s'hauran de sotmetre a la jurisdicció dels Tribunals de València capital, amb renúncia expressa d'altres jurisdiccions.



Explora València:
un viatge interactiu a través
de la petjada del Sant Calze



24. D'acord amb el que disposa el Reglament (UE) 2016/679, de 27 d'abril (GDPR), i la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre (LOPDGDD), l'informem que les dades personals i l'adreça electrònica de la persona interessada, es tractaran sota la responsabilitat d'Acadèmia Valenciana de l'Audiovisual | AVAV per un interès legítim i per a l'enviament de comunicacions sobre el concurs, i es conservaran mentre cap de les parts s'hi oposa. Les dades no es comunicaran a tercers 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