

Explora València: un viaje interactivo a través de la huella del Santo Cáliz

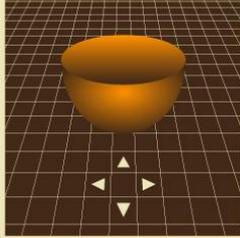


Bases del concurso:

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 actuarán mancomunadamente.
2. El concurso consiste en hacer una propuesta, y su posterior desarrollo o implementación de un videojuego, o producto interactivo en cuya mecánica y narrativa pueda verse, de alguna manera, el concepto donde se resalte el patrimonio de la ciudad y su legado místico a través de la figura del Santo Cáliz.
3. La inscripción estará abierta para la admisión de candidaturas desde el día siguiente a la publicación de estas bases hasta el 30 de junio de 2025.
4. De entre las candidaturas recibidas, el 3 de julio de 2025 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 profesionales expertos y expertas 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 hasta la fecha límite del 25 de octubre de 2025. Esta cuantía será sometida a la tributación que marque la legislación vigente.

Los pagos se realizarán mediante transferencia bancaria por cada fase ejecutada del juego que determine la producción ejecutiva externa.

La cuenta bancaria donde se vayan a realizar los ingresos deberá tener como titular al menos a uno o una integrante del equipo o empresa seleccionada y ser



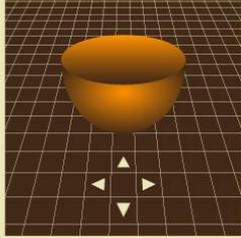
Explora València: un viaje interactivo a través de la huella del Santo Cáliz



demostrable con un certificado de titularidad.

6. La entrega del trofeo para el ganador o ganadora y la presentación del juego jugable será en el marco de una jornada relacionada con los videojuegos en Valencia, pendiente de determinar, en la que deberá estar presente al menos uno de los miembros del equipo. Las personas seleccionadas 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.
7. El equipo seleccionado contará con la supervisión de una producción ejecutiva externa, designada por la organización, que hará el seguimiento del cumplimiento de una serie de hitos que se fijarán 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*, puzles de *sliders* o una combinación de los tres. La duración aproximada del juego deberá ser de una hora para una persona usuaria media. El juego debería ser diseñado para dispositivos móviles, centrandose los esfuerzos en crear una versión para Android. Se valorará la posibilidad de ser portado a Steam.

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 *middlewares* deseados, pero siempre ha de hacerse con las licencias correspondientes (pueden ser en arrendamiento o cedidas por otros usuarios o usuarias).



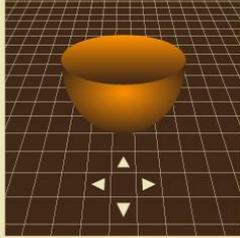
Explora València: un viaje interactivo a través de la huella del Santo Cáliz



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 o usuarias).
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 cada integrante 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
 - detalle de todos los niveles o secuencias del minijuego
 - un párrafo que comprenda el Technical Design Document y que englobe el uso de las herramientas tecnológicas que se van a necesitar
 - un cronograma que explique los pasos a seguir durante la producción del producto durante cuatro meses si fueran seleccionados.

La propuesta debe tener una extensión mínima de 1.500 palabras y una máxima de 3.000 palabras.

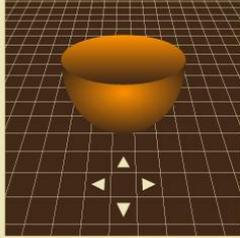
13. No se admitirán modificaciones sustanciales en el contenido de la propuesta una vez aceptada por el jurado experto. El equipo deberá evitar por todos los medios distraerse de los objetivos establecidos con nuevas ideas o *features* y cualquier cambio deberá ser aceptado por la producción ejecutiva externa.



Explora València: un viaje interactivo a través de la huella del Santo Cáliz



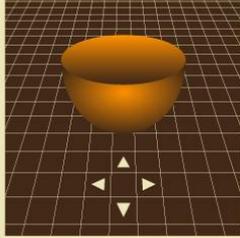
14. El equipo seleccionado se compromete a entregar un producto jugable, lo más pulido posible, en el plazo estimado de tres meses desde la concesión del presupuesto, con fecha límite el 25 de octubre. El dictamen de la producción ejecutiva externa que supervisará el desarrollo será esencial en la valoración 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 detallarán 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 1.500 palabras y una máxima de 3.000 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 o autora conservará la propiedad intelectual del juego. No obstante, al participar en el concurso, concede a la organización 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.



Explora València:
un viaje interactivo a través
de la huella del Santo Cáliz



20. En caso de no poder entregar la *build* comprometida, de 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. Cada participante, 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, cada concursante se somete plenamente a estas bases y las acepta en toda su extensión sin reserva alguna, con vinculación a la totalidad. La interpretación de las mismas, y en su caso el complemento para el cumplimiento del fin corresponderá, a la Junta de la Acadèmia, que podrá contar con el asesoramiento que estime oportuno.
22. Las personas participantes eximen a la organización del concurso de cualquier responsabilidad derivada del plagio o de cualquier otra transgresión de la legislación vigente en la que pudiera incurrir algún o alguna participante.
23. En caso de reclamación o conflicto, el mismo será dirimido por la Junta de la Acadèmia. Y, en caso de conflicto jurisdiccional, tanto las personas 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 de la persona interesada se tratarán bajo la responsabilidad de Acadèmia Valenciana de l'Audiovisual | AVAV por un interés legítimo y para el envío de comunicaciones sobre el concurso, y se



Explora València:
un viaje interactivo a través
de la huella del Santo Cáliz



conservarán mientras ninguna de las partes se oponga a ello. Los datos no se comunicarán a terceras personas, salvo obligación legal.

Datos fiscales y contacto de la Acadèmia:

CIF: G40517278

Domicilio: Carrer de la Blanqueria, 6. 46003 València

Contacto: academiavalencianaaudiovisual@gmail.com