

CONCURSO DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

Este concurso tiene por objetivo promover y fomentar la profesionalización y el crecimiento de la Industria de los videojuegos en el territorio provincial a través del apoyo financiero a proyectos que tengan por finalidad la realización de un videojuego inédito (*) y original a través de apoyo financiero.

Se otorgarán dos (2) premios de \$200.000 (pesos argentinos doscientos mil) cada para proyecto seleccionado.

BASES Y CONDICIONES

Artículo 1°: Podrán participar personas físicas o jurídicas que cuenten con residencia en territorio tucumano, presentando factura de servicio que acredite domicilio en la provincia de Tucumán, uno con 12 meses de antigüedad y uno actual y/o contrato de alquiler con 12 meses de antigüedad. De no contar con este punto pueden presentar una nota por una asociación audiovisual provincial legalmente constituida que avale la residencia del presentante (presentar nota firmada por la máxima autoridad de la misma y certificado de normal funcionamiento).

Artículo 2°: La inscripción se hará, obligatoriamente, a través del Formulario de inscripción a partir del 29 de julio hasta el 2 de septiembre de 2022. (inclusive)

Artículo 3°: El premio está orientado al apoyo financiero destinado a proyectos que tengan por finalidad la realización de un videojuego inédito (*) y original.

DEL PRESENTANTE

Artículo 4°: El/la interesado/a sólo podrá ser PERSONA FÍSICA, debe ser el/la RESPONSABLE real y debe figurar como tal en todas las instancias .

Artículo 5° La PERSONA FÍSICA solicitante será responsable ante el ENTE CULTURAL DE TUCUMAN a los fines administrativos y legales.

Deberá presentar:

- a) Copia de DNI
- e) Constancia Cuenta Bancaria de origen del/la solicitante.

DE LA SOLICITUD

Artículo 6°: El/la interesado/a sólo podrá presentar una única solicitud.

Artículo 7°: Los/as interesado/as deberán aportar la siguiente documentación, en formato PDF en un único archivo:

- a. Carátula que contenga: título del proyecto, nombre del presentante.
- b. Texto corto con resumen de Juego en modo ELEVATOR PITCH.
- c. Afiche del juego
- d. Sinopsis corta de los lineamientos narrativos del juego o historia (si posee)
- e. Elementos principales: punto distintivo de venta
- f. Referencias del juego: diseño artístico (gráfica de referencia) y técnico del juego. Mecánicas del juego. Recursos sin pulido de personajes, espacios, músicas, ambientaciones.

g. Esencia del videojuego (características distintivas, puntos clave que lo definirían, interactividad del público con el juego). Defina cómo se va a jugar, qué se podrá hacer durante el juego, cómo se van a ir modificando los entornos o ambientaciones y cuál va a ser la curva de dificultad del jugador y la evolución del personaje.

h. Propuesta artística: descripción de los recursos de formato, concepción de los elementos visuales.

i. Propuesta sonora: músicas y sonidos de banco (con derechos) o producción propia.

- Estado del proyecto: En qué versión de desarrollo se encuentra: ALFA, BETA... Y si hay algún aspecto o elemento a tener en cuenta al respecto. Modelo de negocios: Autopublica/Busca Publisher – Es Premium/Es Free To Play – Precio deseado/Objetos que se venden In Game/Locación de Ads – Unidades necesarias para cubrir costos – Partners necesarios.

j. Planificación de Etapas: Planificación económica/ Planificación de Marketing

k. Sobre el equipo: integrantes que forman parte del equipo de trabajo indicando: rol, nombre, una breve reseña de su experiencia (máximo 500 caracteres por cada uno).

l. En el caso que corresponda: autorización con firma legalizada de los derechos de autor y cualquier otro derecho intelectual y de reproducción para la utilización de obras protegidas que no pertenezcan al presentante o participantes del grupo.

ll. Material ilustrativo y complementario: imágenes de fondos y personajes, tipografías, audios, demo reel, fotografías, teaser, referencias a otros juegos, etc.

m. Material opcional: cartas de apoyo y/o interés, trabajos anteriores, link de visualización de un video que demuestra el avance del proyecto hasta el momento. Aclarar si cuenta con otros recursos para el desarrollo del mismo.

Artículo 5º: Toda inscripción de proyecto al Concurso deberá realizarse a través de formulario y adjuntar la carpeta requerida en estas bases. El link será informado por los organizadores en la web oficial del Ente Cultural de Tucumán. No se aceptan inscripciones por otros medios.

DEL COMITE DE SELECCION

Artículo 8º: El ENTE CULTURAL DE TUCUMÁN designará a tres (3) miembros del comité, quienes deberán ser profesionales idóneos del ámbito de la producción y formación audiovisual, que en la actualidad se encuentren desarrollando su labor profesional. En la selección de las SOLICITUDES regirán los siguientes criterios:

- 1) Calidad integral del proyecto en cuanto al buen desarrollo del GDD (Documento de Diseño de Videojuego), la armonía del apartado gráfico, las mecánicas del juego, la narrativa, y el público objetivo propuesto. en cuanto a prolijidad, estructura, orden lógico, escalabilidad, comentarios y documentación del código, y la belleza del arte y sonido que se integren en armonía.
- 2) Originalidad de la idea en cuanto a combinación de mecánicas de juego y línea argumental (en el caso de que la haya)
- 3) Viabilidad comercial.
- 4) Potencialidad de distribución

Artículo 9°: Los miembros del comité no pueden participar, de manera directa o indirecta, ni ser parte de los proyectos participantes en la presente convocatoria.

DEL PREMIO

Artículo 10°: Se otorgarán dos (2) premios por un valor de \$200.000 (pesos doscientos mil) cada uno destinados al desarrollo de un videojuego.

Artículo 11°: El Premio se abonará en una cuota única.

DE LA SELECCIÓN

Artículo 12°: El jurado elegirá, entre todos los presentados, los proyectos que hayan reunido las condiciones requeridas. Además de la selección mencionada, el Jurado establecerá dos (2) suplentes, que no se harán públicos, y que sustituirán a los seleccionados en caso de renuncia.

Artículo 13°: El fallo del Jurado se hará público el 12 de septiembre y será comunicado mediante resolución a través de las páginas y medios disponibles del ECT.

La decisión del jurado estará fundamentada y su resolución será inapelable.

DEL ACTA COMPROMISO

Artículo 14°: Los responsables seleccionados y el Ente Cultural de Tucumán suscribirán un Acta de Compromiso mediante la cual se determinarán las obligaciones de las partes, plazos de entrega del material final, así como otras estipulaciones que se consideren necesarias.

DE LA ENTREGA DEL MATERIAL FINAL

Artículo 15°: Al final de la ejecución del Proyecto los/as ganadores/as deberán entregar una copia impresa y una copia digital que reúna la documentación que a continuación se enumera:

PROYECTO Carátula que incluya el nombre del proyecto indicando claramente Informe de las labores realizadas; objetivos y metas alcanzadas.

DISPOSICIONES GENERALES

Artículo 16°: Toda circunstancia no prevista en este reglamento será resuelta por EL ENTE CULTURAL DE TUCUMÁN cuyas decisiones a este respecto, así como las relacionadas con la interpretación de este documento, serán definitivas e inapelables.

(*) Juego inédito: aquel que partió de propuesta creativa, originalmente concebida por el/la propio/a autor/a y que aún no haya sido sometido a cualquier otro concurso/convocatoria de producción, cuya producción no haya sido iniciada y que no se haya publicado en tiendas virtuales o portales de juegos hasta el lanzamiento del presente concurso. Los proyectos de juegos deberán ser compatibles con Lenguaje HTML5, escalables, estar claramente comentados, referenciados y documentados, y ser fácilmente modificables.