

II COMPETICIÓN DE PROYECTOS DE VIDEOJUEGOS

INTRODUCCIÓN

La participación en esta competición implica la lectura y aceptación de estas bases.

- **Objetivo del competición**

La competición de proyectos de videojuegos se enmarca en las acciones de Campus Party para incentivar el desarrollo de ocio digital en España.

- **Público al que va dirigido**

Está dirigido a todas las personas inscritas en Campus Party 2006, sin importancia de su nivel de conocimientos o experiencia, ni del área en la que están apuntados.

ASPIRANTES

Los proyectos presentados podrán estar realizados por cualquier grupo sin restricciones en el número de componentes ni en la composición del mismo. Será condición necesaria que al menos uno de los miembros esté inscrito al área de desarrollo de videojuegos de Campus Party para poder participar en el concurso. No existe restricción alguna a la nacionalidad de los aspirantes, al lugar donde se haya realizado el trabajo o al idioma empleado.

No se aceptarán proyectos desarrollados por grupos pertenecientes a empresas constituidas que tengan algún juego en el mercado. Tampoco se aceptarán proyectos en los que algún miembro sea parte del jurado de este concurso o de la organización de Campus Party.

PROYECTOS

El proyecto deberá ser un juego de cualquier temática, estilo o género y deberá tener al menos un nivel completo jugable. Los miembros del jurado probarán los juegos en uno de los equipos que los participantes del grupo hayan traído a Campus Party (a elección de los propios participantes) con lo que no hay ningún tipo de restricción respecto al equipo de pruebas y al formato utilizado. No queremos limitar la creatividad de los aspirantes de ningún modo. No obstante, el argumento no puede contener ningún tipo de discriminación por sexo, edad, raza, religión, o cualquier otro tipo. Asimismo el juego no inducirá a comportamientos incívicos.

PRESENTACIÓN Y PLAZOS

Las fechas relativas a esta competición son las siguientes:

- 07 de Julio. Publicación de las bases
- 24 de Julio. (22h) Presentación de la competición. Se abre la convocatoria para apuntarse en la competición
- 28 de Julio. (19h) Se cierra la competición. Los participantes entregan un ejecutable binario de sus proyectos, con las instrucciones de ejecución
- 29 de Julio. (12h) Se realizará la presentación del proyecto ante el jurado
- 29 de Julio. (22h) Se falla la competición y se entregan los premios

Todas las acciones tendrán lugar en el Área de Desarrolladores.

EVALUACIÓN

El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios de cara a evaluar los proyectos presentados:

- La exposición del proyecto
- La originalidad del proyecto y de los elementos que lo conformen
- La usabilidad
- La innovación tecnológica
- La calidad del producto final
- La creatividad
- El guión
- El grado de optimización técnica
- El grado de dificultad

Cada miembro del jurado escogerá 3 proyectos para cada criterio, ponderándolos con 1, 2 y 3 puntos respectivamente. La suma de todos los puntos obtenidos nos indicará el proyecto ganador. En caso de empate, el premio será dividido entre los ganadores. Se contempla la posibilidad de otorgar premios especiales.

COMPOSICIÓN DEL JURADO

El jurado estará formado por reconocidas personalidades del mundo del videojuego, la creación y la enseñanza en el ámbito del multimedia así como miembros de la organización de Campus Party. Los miembros definitivos del jurado se anunciarán antes del fallo del premio.

PREMIOS

El sábado 29 de Julio, a partir de las 22h, se celebrará en el cubo del área, la gran fiesta de despedida, que incluirá el fallo del jurado y la entrega del premio, que consistirán en:

- Una beca completa para el master MCDE otorgada por la Universidad Ramon Llull – La Salle (valorada en 9000 €), un vale de Digital Pez para una jornada de captura de movimiento (valorado en 6000 €) y 1000 €.

Además, se otorgará un premio especial del público al proyecto más votado en el foro, que consistirá en un viaje en tren a París.

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de autor pertenecen a los creadores de las respectivas obras a todos los efectos. De este modo, los autores serán completamente libres para realizar su desarrollo y explotación posterior y serán los únicos propietarios de cualesquiera beneficios generados. No se podrán utilizar ni distribuir los juegos sin el consentimiento explícito del autor/es del videojuego.

No obstante, Campus Party se reserva el derecho de utilizar los juegos como herramienta de difusión o propaganda.