

CONCURSO PARA DESARROLLO DE VIDEOJUEGO

FECHAS

Fíjese los días **15 de agosto y 05 de septiembre de 2018 inclusive**, como fechas de apertura y cierre de las presentaciones al Concurso. Los Proyectos deberán presentarse en conformidad con lo establecido en las Bases y Condiciones detalladas a continuación.

OBJETIVO

El objetivo de este concurso es generar una herramienta interactiva para dar a conocer la oferta académica de la Universidad Nacional de Villa María (UNVM) en diferentes espacios públicos, y que los potenciales estudiantes puedan tener una idea de sus afinidades con las diversas carreras.

Al mismo tiempo se propone generar un vínculo con el sector emergente de desarrollo de videojuegos en la ciudad de Villa María.

BASES Y CONDICIONES

1. Destinatarios

Personas físicas o jurídicas que presenten un proyecto de videojuego. De nacionalidad Argentina o extranjero residente.

2. Tipo de proyecto

Serán considerados para este concurso los proyectos que se enmarquen dentro de formatos de videojuegos que presente las siguientes características:

- Trivia de preguntas y respuestas
- Test

El **objetivo** es desarrollar un juego interactivo dirigido principalmente a un público adolescente y joven adulto, que permita difundir la oferta académica de la Universidad Nacional de Villa María. Para esto, los usuarios y usuarias del videojuego deberán poder responder a una serie de preguntas o consignas y que de acuerdo a sus respuestas le defina cuáles son las carreras o campos disciplinares con los que tendría mayor afinidad.

El **contenido** para la elaboración del contenido del videojuego será facilitado por la Secretaría de Comunicación Institucional y la Secretaría Académica de la UNVM, luego de seleccionar el proyecto ganador.

El **desarrollo del diseño gráfico** será realizado por los profesionales que integran el equipo de la Secretaría de Comunicación Institucional de la Universidad Nacional de Villa María, de acuerdo a la propuesta estética del proyecto ganador.

Las propuestas serán seleccionadas de acuerdo a la valoración que el comité evaluador decida en términos de:

- Diseño
- Jugabilidad
- Arte

El Documento de Diseño de Juego debe incorporar:

- Informe Técnico (Arte, Mecánica, Tecnología, etc)
- Flujo de Fondos (Flujo de Caja, Recursos Humanos)
- Diagrama de Gantt

Siguiendo los lineamientos del Anexo I.

3. Concurso

Se realizará un concurso para productores de videojuegos que presenten o no antecedentes, con el objetivo de seleccionar un (1) proyecto ganador que respete los requisitos de formato y contenidos solicitados y se destaque en su propuesta estética y de jugabilidad.

4. Requisitos para presentar proyecto

a) Los trabajos deberán ser desarrollados por los equipos concursantes. Los equipos concursantes deberán especificar la propiedad del copyright de todos y cada uno de los elementos del trabajo (código, imágenes, sonido, video) y demostrar su derecho a utilizarlos. Para ello, los concursantes **deberán presentar una nota en carácter de declaración jurada**, detallando la lista de elementos de terceros que forman parte del juego o simulación, incluso si son de derecho libre. Se podrá hacer uso de bibliotecas de desarrollo de terceras partes, así como de herramientas de desarrollo (Unity, Construct2, Unreal, GameMaker, etc.).

b) Los trabajos deberán ser originales y a la fecha del cierre del concurso no debe estar en etapa de producción.

c) Los presentantes garantizan, bajo su exclusiva responsabilidad, que los contenidos del proyecto no infringen derechos de propiedad intelectual ni derechos comerciales, ni de ningún otro tipo.

d) Completar los requisitos y documentos estipulados en el ANEXO 1.

a. Duración de desarrollo no mayor a un mes.

b. Los presentantes podrán inscribir más de un proyecto pero solo se adjudicará un premio por presentante.

5. Evaluación de Proyectos

Se designará un Jurado que estará conformado por 3 (tres) miembros, quienes deberán pertenecer a la comunidad universitaria de la Universidad Nacional de Villa María y puedan evaluar de manera pertinente los proyectos presentados de acuerdo a los siguientes criterios:

a) Pertinencia de acuerdo al objetivo del juego en relación a la promoción de la oferta académica de la UNVM.

- b) Diseño de acuerdo a los formatos definidos en el apartado TIPO DE PROYECTO.
- c) Propuesta estética y propuesta de producción.
- d) Presupuesto General.
- e) Factibilidad financiera.
- f) Equipo de trabajo según lo establecido en el apartado DESTINATARIOS de estas Bases y Condiciones.
- h) A través de qué medio(s) se le dará alcance a los usuarios potenciales.

El Jurado labrará un Acta en la que consten los GANADORES y los suplentes, por orden de mérito. La decisión que adopte el Jurado interviniente será inapelable.

Sin perjuicio de lo establecido en el artículo precedente, de considerarlo necesario, el Jurado podrá declarar desierto de forma total o parcial el concurso en caso que los proyectos presentados no cumplan con los criterios referidos y/o con los requisitos de presentación establecidos en las presentes bases y condiciones. La decisión que adopte el Jurado interviniente será inapelable.

6. Plazos y Modalidad de Presentación

El período para la presentación de los proyectos será desde el 15 de agosto al 05 de septiembre de 2018 inclusive, se establecen como fechas de apertura y cierre de las presentaciones del llamado a Concurso.

- La participación en el concurso será gratuita.
- El presentante del proyecto deberá entregar copia de DNI.
- El manejo de los datos será absolutamente confidencial.
- No se admitirá en ningún caso la participación de personal de la Universidad Nacional de Villa María.
- La UNVM examinará las presentaciones de proyectos, a los efectos de establecer si se cumplen todos los requisitos exigidos en las presentes bases. En caso de no haberse dado íntegro cumplimiento, se intimará a los presentantes a fin de que completen los requisitos faltantes dentro de un plazo de CINCO (5) días hábiles administrativos, a contar desde la notificación de la intimación, ello bajo apercibimiento de tener por no presentado el proyecto, lo que operará de pleno derecho vencido dicho plazo. De encontrarse reunidos los requisitos, la UNVM elevará los proyectos para su tratamiento al Jurado designado para este concurso.

7. Propiedad Intelectual

A los concursantes se les reconocerá la propiedad intelectual de sus trabajos de conformidad con la normativa vigente, con las siguientes salvedades:

- a) Los presentantes que resulten premiados deberán conceder de manera exclusiva y total, a la Universidad Nacional de Villa María los derechos de reproducción de los juegos, sus imágenes y sonidos u otros recursos para hacer uso por tiempo indefinido en los espacios y territorios que sea necesario de acuerdo a objetivos de comunicación y promoción de la institución.
- a) Los presentadores premiados, podrán utilizar parcialmente los juegos, sus imágenes y sonidos u otros recursos del proyecto presentado, para uso únicamente de promoción de

su trayectoria profesional. Quedan excluidos los usos totales del juego con o sin fines de lucro.

8. Ganadores y el contrato

Los PRESENTANTES de los proyectos que resulten ganadores firmarán un contrato con la Universidad Nacional de Villa María.

El incumplimiento del contrato por los PRESENTANTES ganadores del presente CONCURSO dará derecho a la Universidad Nacional de Villa María de declarar la caducidad del proyecto y reclamar la devolución de las sumas que se hubieran entregado, previo intimación por DIEZ (10) días corridos.

Los presentantes tendrán un plazo de UN (1) mes a contar desde el pago de la totalidad del premio para entregar el proyecto terminado.

La falta de cumplimiento en término dará derecho a la Universidad Nacional de Villa María para que, previa intimación por medio fehaciente por DIEZ (10) días corridos, declare la caducidad del proyecto de que se trate y reclame la devolución de las sumas que se hubieran entregado.

La UNVM podrá designar UN/A (1) TUTOR/A para el proyecto que resulte ganador, quien tendrá intervención en carácter de asesor/a técnico/a y artístico/a, con el fin de garantizar el cumplimiento de las condiciones del CONTRATO. Los/as ganadores/as considerarán de buena fe los aportes efectuados por el/la TUTOR/A designado/a, quien tendrá amplias facultades, y acogerán sus sugerencias con respecto al contenido del juego y su realización.

El equipo representante ganador del concurso deberá designar UN/A REPRESENTANTE que funciones como nexo directo con el/la tutor/ra y deberá tener disponibilidad horaria para estar presente en reuniones o sesiones de tutoría en relación al desarrollo del proyecto. Si existieran gastos de traslado o de algún otro tipo, correrán por cuenta de los representantes del proyecto ganador como gasto de producción.

9. Premios

Será **UN (1) proyecto ganador** del concurso y dos proyectos suplentes.

Los proyectos suplentes ocuparán el lugar de los ganadores en caso de renuncia o incumplimiento de los representantes ganadores.

EI PREMIO consistirá en **\$25.000** para el desarrollo del proyecto presentado, incluyendo gastos de producción de movilidad para reuniones del proceso de tutoría y excluyendo el trabajo de diseño gráfico que será ejecutado por profesionales de la Secretaría de Comunicación Institucional de la UNVM de acuerdo a la propuesta estética del proyecto ganador.

10. DE LAS DISPOSICIONES GENERALES.

Queda a cargo del PRODUCTOR PRESENTANTE, en caso de corresponder, el registro de la propiedad intelectual e industrial de la obra audiovisual objeto del PROYECTO en lo referido a derechos de autor, marcas, diseños y modelos industriales, adaptaciones, modificaciones o derivaciones para su explotación comercial en Argentina y exterior,

siendo de su exclusiva responsabilidad el costo y cargo de gestión, gastos, impuestos y cualquier otro concepto necesario, así como la contratación de técnicos, artistas, intérpretes o ejecutantes (Se excluye de esta nómina, el diseño gráfico cuya ejecución correrá por cuenta de personal propio de la UNVM). También el pago de los derechos que resulten necesarios para el cumplimiento del objeto del presente concurso incluyendo asimismo todo pago o derecho que corresponda abonar a sociedades o entidades de gestión colectiva o sindicatos. En consecuencia, quien figure como PRODUCTOR PRESENTANTE será el único responsable de los efectos resultantes de la planificación, ejecución y puesta en marcha del video-juego objeto del PROYECTO. El PRODUCTOR PRESENTANTE se compromete a mantener indemne a la UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA (UNVM), con relación a cualquier reclamo o acción de terceros hacia su parte, cualquiera sea su naturaleza, hasta la finalización del presente, debiendo hacerse cargo en forma exclusiva y excluyente de la posible indemnización, daños, costos, pérdida, pasivo, costas y honorarios de abogados, peritos, y gastos de justicia.

Los PROYECTOS que no resulten premiados no generarán ningún compromiso con la UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA.

Cualquier hecho no previsto en estas Bases y Condiciones, será resuelto por la UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA.

PRESENTACION DE LOS PROYECTOS

Fíjese los días 15 de AGOSTO al 05 de SEPTIEMBRE de 2018 inclusive, como fechas de apertura y cierre de las presentaciones al Concurso. Los PROYECTOS deberán presentarse en forma física en sobre cerrado donde deberá consignarse en la parte externa los siguientes datos:

Remitente, datos de contacto, Nombre del proyecto, Concurso al que se presenta, Destinatario: SECRETARÍA DE COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL UNVM.

No se aceptarán inscripciones presentadas fuera del plazo establecido por las presentes bases. Los PROYECTOS deberán presentarse de conformidad a lo establecido en el Anexo I de las presentes Bases. El incumplimiento de alguno de los requisitos o formas de presentación dispuestos en este Anexo producirá la automática eliminación de la participación en el Concurso. Se deja constancia que quien resulte ganador deberá poseer todos los derechos para el uso de la obra objeto del PROYECTO en todas sus formas sin límite temporal, geográfico ni de medios de exhibición o encontrarse facultado para poder ceder los mismos en dichas condiciones de uso.

La recepción de proyectos se realizará en la sede de la Secretaría de Comunicación Institucional de la UNVM, ubicada en Catamarca 1042, Villa María, Provincia de Córdoba, de lunes a viernes en el horario de 7 a 14 hs, durante las fechas establecidas por la convocatoria.

La inscripción estará organizada de la siguiente manera:

El sobre cerrado debe contener:

A - DOCUMENTACION (en formato papel)

B - PROYECTO (en soporte digital, pen drive o dvd)

A - DOCUMENTACION

1. Planilla Anexo II completa.
2. Planilla Anexo III completa y firmada.
3. Nota con carácter de declaración jurada firmada por el presentante en donde garantiza, bajo su exclusiva responsabilidad, que los contenidos del proyecto no infringen derechos de propiedad intelectual ni derechos comerciales, ni de ningún otro tipo.
4. Fotocopia del Documento Nacional de Identidad (primera, segunda hoja y cambio de domicilio) del presentante.
5. Acreditación de domicilio comprobando una residencia no menor a los TRES (3) años en la provincia, siendo una condición NO EXCLUYENTE pero sí de PREFERENCIA.
Dicha acreditación puede realizarse mediante facturas de servicios a nombre de los participantes (una correspondiente al último mes y una segunda de TREINTA Y SEIS (36) meses de antigüedad), contrato de alquiler, no siendo suficiente para acreditar domicilio la sola presentación de un certificado de domicilio emitido por la policía.
6. Curriculum Vitae del presentante.
7. Listado del equipo que trabajara en el desarrollo con sus respectivos DNI, donde podrá explicitarse la mano de obra con residencia en la ciudad de Villa María para ser considerado por el jurado.

B. PROYECTO, en una sola carpeta con el nombre del proyecto como título, lo siguiente:

1. Informe Técnico (Arte, Mecánica, Tecnología, etc) Según Memoria A.
2. Presupuesto y Diagrama de Gant (Flujo de Caja, Recursos Humanos,)
Según Memoria B.

FICHA DE DATOS DEL PRESENTANTE

NOMBRE DEL PRESENTANTE:

DNI:

NOMBRE DEL PROYECTO DE VIDEOJUEGO:

DIRECCIÓN POSTAL:

E-MAIL:

TELEFONOS DE CONTACTO:

ANEXO III

DECLARACIÓN JURADA – UNIVERSIDAD NACIONAL DE VILLA MARÍA

Yo, _____ DNI
N°: _____, Presentante del Proyecto de Videjuego
_____, con domicilio en _____,
Provincia de _____, declaro bajo juramento conocer y aceptar las bases
del _____ Concurso
_____.

En caso de falsedad en la información o en la documentación presentada o transgresión a las prohibiciones establecidas me someto a las disposiciones administrativas y responsabilidades judiciales que correspondan.

FIRMA: _____

ACLARACIÓN: _____

MEMORIA A

INFORME TECNICO

TITULO DEL PROYECTO:

PRESENTANTE:

1- PROPUESTA ESTÉTICA Y MODALIDAD DE JUEGO

Se deben explicitar las características estéticas del diseño gráfico y la jugabilidad.

Este punto debe describirse, tomando como base el objetivo planteado desde la UNVM para el videojuego y los formatos propuestos.

Este punto debe permitir comprender claramente el objetivo del proyecto

2- ALCANCE DEL PROYECTO

Se debe explicitar los módulos, artefactos o piezas de software y/o hardware que se desarrollarán en el proyecto, especificando en detalle la funcionalidad de los mismos. También deberán detallarse los requisitos no funcionales.

A partir del alcance definido se deberá poder estimar el “tamaño” del producto y vincularlo con los recursos necesarios para ejecutar el proyecto con éxito, y en el plazo establecido.

Si corresponde se deberá adjuntar modelos, diagramas, planos, análisis, etc. que permitan una mayor comprensión del producto o servicio TICS.

Anexar un brief que describa como mínimo la visión del juego, la mecánica del mismo, la interfaz, los elementos del juego y las especificaciones técnicas correspondientes.

3- ANTECEDENTES, ORIGINALIDAD DEL PROYECTO Y JUSTIFICACION TECNOLÓGICA DEL PROYECTO

Indicar los antecedentes de la propuesta.

Indicar las características originales del producto propuesto.

Indicar las tecnologías y herramientas a utilizar para el desarrollo. Justificar la alternativa tecnológica escogida-

Indicar si existen antecedentes locales e internacionales que permitan sustentar la solución tecnológica elegida en este proyecto, llevadas a cabo por el grupo técnico interviniente u otros.

Explicitar si la tecnología es de uso libre o restringido, si existen patentes directamente relacionadas con la alternativa tecnológica elegida, en el nivel nacional, y en lo posible, internacional.

Si los emprendedores cuentan con herramientas o frameworks de desarrollo propios, se deberá adjuntar la especificación de los mismos en anexos separados.

4- ANTECEDENTES DEL EQUIPO DE TRABAJO

Indicar los antecedentes, experiencia y formación previa del equipo de trabajo a cargo del proyecto. En especial, destacar los antecedentes de éstos relacionados con el tema que ocupa el proyecto con el objeto de garantizar la ejecución del mismo.

Especificar los roles y las funciones de los miembros del equipo de trabajo y en particular explicitar las tareas que realizarán cada uno de los solicitantes.

Si se contempla la contratación de servicios de terceros se deberá aclarar la forma y el lugar de trabajo.

5- TECNOLOGIAS Y PRINCIPALES PROCESOS EN USO

Describir las tecnologías que domina actualmente la unidad ejecutora, y las tecnologías cuyo dominio se requiere para llevar adelante el proyecto.

Presupuesto									
Presentante:					Etapas	x	x	x	x
Duracion:					Semanas	1	2	3	4
RECURSOS	Nombre	Monto Total	Monto Mensual	Semanas					
Bienes									
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
	Subtotal Bienes	0.00			0.00	0	0	0	0
Recursos Humanos									
XXX	XXX	0.00	0.00	0	0.00				
XXX	XXX	0.00	0.00	0	0.00				
XXX	XXX	0.00	0.00	0	0.00				
XXX	XXX	0.00	0.00	0	0.00				
XXX	XXX	0.00	0.00	0	0.00				
XXX	XXX	0.00	0.00	0	0.00				
	Subtotal RRHH	0.00			0.00	0	0	0	0
Otros Costos									
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
XXX	XXX	0.00			0.00				
	Aplicado Total	0.00			0.00	0	0	0	0
	PRESUPUESTO TOTAL	0							

