

VIDEOJUEGOS 2009

BASES DEL PREMIO CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS LABORAL - ARTFUTURA 2009

ArtFutura en colaboración LABoral Centro de Arte y Creación Industrial, convoca la 7ª edición del Premio de Creación de Videojuegos LABoral - ArtFutura.

LABoral es un lugar de interacción, de diálogo y de promoción del arte y la creación industrial, en su sentido más amplio. En LABoral se abre cauce a la producción, creación e investigación a través de cursos y talleres de los más recientes conceptos artísticos, pero también a todo lo que engloba ese nuevo término, la creación industrial, que en realidad no es ni más ni menos que convertir la creatividad en un bien cultural impulsor del crecimiento económico.

El objeto del presente Concurso no es otro que la selección de un ganador y seis premios temáticos de entre los trabajos presentados por los diseñadores y programadores participantes.

El premio se regirá de acuerdo con las siguientes bases:

1. ASPIRANTES

Podrán optar al premio cualesquiera personas físicas o colectivos que demuestren aptitud y cualificación profesional en el diseño y programación de videojuegos, incluyendo, entre otros, estudiantes, aficionados o profesionales ya sean del campo de los videojuegos o de cualquier medio afín como el diseño de interactivos o de webs.

Los candidatos podrán presentarse a título individual o como integrantes de un equipo amateur, si el tipo de trabajo así lo hubiera requerido. Instituciones, colectivos, asociaciones de cualquier tipo también pueden nominar aspirantes.

No existe restricción alguna a la nacionalidad de los aspirantes, al lugar donde se haya realizado el trabajo o al idioma empleado.

2. TRABAJOS

Los trabajos aportados al Concurso deben ser obra personal del concursante y resultar originales.

Cada trabajo irá acompañado de una breve memoria en torno al contenido, así como de la correspondiente ficha técnica, incluyendo datos y detalles que demuestren la autenticidad de su autoría.

Los trabajos presentables no deben haber sido desarrollados con fines comerciales. Ello se hace así para que los trabajos de estudiantes y aficionados, cuya participación se quiere alentar de forma especial, compitan en condiciones de igualdad.

Concretamente, el proyecto no debe tener a fecha de su presentación en ArtFutura una distribuidora que lo esté financiando ni se haya comprometido a distribuirlo, ni financiación externa al propio equipo de desarrollo.

El trabajo deberá ser:

- De cualquier temática y género
- El formato de entrega deberá ser el especificado por categoría

A continuación se detallan los formatos válidos, así como condiciones especiales de entrega para cada uno de ellos. Las entregas deberán respetar dichas normas escrupulosamente:

Para el premio al mejor juego:

- Juegos bajo Windows, deberán entregarse con todos los ficheros necesarios para ejecutar el

juego al primer intento (DLLs, ficheros de datos, librerías, etc.).

- Juegos web: si se requieren plug-ins, controles ActiveX, etc. se deberán autoinstalar desde la página, o bien suministrar instrucciones concretas para su correcto arranque
- Juegos multijugador, cliente-servidor, o en general que requieran varias máquinas: se deberá enviar a ArtFutura únicamente el cliente, tener el servidor previamente instalado en alguna máquina, y dar instrucciones claras y concisas para el correcto testeo del funcionamiento.
- Flash, Shockwave, Java, o cualquier otro lenguaje de programación.
- Juegos basados en engines comerciales / modificaciones de juegos comerciales: se deberá suministrar el engine requerido, de forma que el juego se pueda testear sin requerir componentes adicionales.

Para el premio al mejor diseño:

- Deberá entregarse un documento de diseño donde se detalle lo mejor posible, el concepto de juego, historia, gameplay y todo lo referente al juego que se desarrollaría en base a este documento.
- Formato en PDF, Word, Powerpoint o cualquier herramienta de uso común que facilite la visualización del contenido.
- Se podrá adjuntar material gráfico.

Para el premio al mejor concept art / grafismo:

- Debera entregarse el material gráfico en formato de uso común de forma que el contenido se pueda visualizar sin requerir componentes especiales (PDF, formatos gráficos habituales, AVI, QT...)

Para el premio al mejor sonido:

- Deberá entregarse el material en formato de uso común de forma que las obras se puedan escuchar sin requerir componentes especiales (MP3, MP4...)
- Se deberá acompañar de una explicación de la obra y sobre que tipo de juego y temática se ha compuesto.

Se considerarán motivos de descalificación los siguientes:

- Juegos que no arranquen
- Juegos que se “cuelguen” durante uso normal de forma espontánea
- Juegos cuya entrega esté incompleta
- Juegos con virus, errores en la lectura del CD-ROM, etc.
- Juegos que no vengán acompañados de la información del equipo detallada en el apartado
- Obras que no se entreguen en los formatos especificados

3. PRESENTACIÓN Y PLAZOS

Los participantes deberán presentar:

- Formulario adjunto con información sobre los aspirantes: nombre y apellidos, dirección, teléfono de contacto y email.
- Trabajo que se presenta al premio en formato de CD-ROM e instrucciones para su utilización. En el caso de juegos online, deberá adjuntarse el URL correspondiente. No es válida una entrega en DVD.
- Un vídeo de no más de cuatro minutos con una captura del juego en funcionamiento. El vídeo deberá estar en formato AVI, DivX, MOV o MPEG, e incluir tanto el video como el audio del juego tal cual aparece en el mismo. Como novedad de ediciones anteriores, el vídeo es imprescindible.
- Un documento en papel de no más de una página detallando las condiciones de uso del programa, como son:
 - Localización y nombre del programa ejecutable
 - Teclas / controles
 - Condiciones especiales de instalación (si las hay)

Los materiales se podrán enviar por correo o bien entregarse telemáticamente a través de una

dirección personal para cada participante. La carga telemática se realizará a través de upload (HTTP o FTP). Las instrucciones para la entrega telemática se detallarán próximamente en la web de Art Futura.

Para el envío por correo, los materiales citados deberán enviarse, un sólo juego de materiales por candidatura, a la siguiente dirección:

ArtFutura - Premio Videojuegos
Paseo de Circunvalación nº 8
08003 Barcelona

(Importante para la entrega por mensajería: La recepción de Paseo Circunvalación nº 8 / Edificio Estación de Francia está abierta 24 horas / Tel: 93 542 2450)

El plazo de cierre de recepción de proyectos es **20 de Septiembre del 2009**, tomada como fecha del matasellos de envío. La organización podrá rechazar cualquier candidatura que no se ajuste a las bases.

4. JURADO

El jurado estará formado por reconocidas personalidades del mundo del videojuego, la creación y la enseñanza en el ámbito del multimedia.

Los miembros del Jurado se reunirán para analizar los trabajos de diseño presentados por los concursantes y seleccionará entre ellos los que considere mejor ejecutados.

5. CRITERIOS DE VALORACIÓN

Se valorará por encima de todo la originalidad de planteamiento del juego y factores como su jugabilidad y la innovación del concepto, siguiendo el ideario de ArtFutura y de LABoral. A continuación, se tendrán en cuenta la calidad de acabado del proyecto. Finalmente, la innovación en arte, tecnología, etc. Una muy buena tecnología, o una muy buena dirección de arte, en sí mismos, pesa bastante menos en nuestra valoración que la innovación, y aún menos que un juego proporcionado en todas sus áreas: innovador en jugabilidad, con buena tecnología que apoye esa jugabilidad, arte elaborado, sonido, etc.

A continuación, el Jurado examinará el currículum vitae de los candidatos seleccionados y tomará en consideración los méritos, suficientemente acreditados, alegados por cada uno de ellos.

Tras las oportunas deliberaciones, el Jurado procederá a la selección del concursante que considere más cualificado y elevará a ArtFutura y a LABoral la propuesta de concesión del Premio. ArtFutura y LABoral concederán el Premio al candidato propuesto por el Jurado encargado de la selección, de conformidad con lo establecido en estas Bases.

El premio podrá declararse desierto si –a juicio del Jurado- los trabajos presentados no responden al nivel exigido o no alcanzan la calidad deseada.

6. PROCESO DE SELECCIÓN

En la primera fase, se aceptarán todos los trabajos presentados y que cumplan con lo estipulado en estas bases. Se descartarán los juegos que no cumplan algún punto de las mismas, haciendo especial hincapié a los puntos 1 a 3. Una vez cerrado el plazo de admisión, se evaluarán los juegos aceptados, empleando a tal efecto dos rondas sucesivas:

La segunda fase, celebrada durante las semanas previas y la semana de ArtFutura, se dilucidarán los proyectos que obtengan los premios temáticos (ver sección siguiente de estas bases), y el ganador final. La decisión corresponderá al jurado del concurso, que decidirá por mayoría. La decisión del jurado será inapelable, y su deliberación, secreta.

7. LOS PREMIOS Y SU CONCESIÓN

Se concederá un Gran Premio y seis premios temáticos.

El Gran Premio consistirá en una suma en metálico por importe de seis mil (6.000) euros.

Este premio destacará aquel trabajo que mejor represente los valores de innovación y hermanamiento entre arte y tecnología que ArtFutura y LABoral representan.

El fallo y entrega del premio tendrá lugar en un acto público durante la celebración de ArtFutura en Barcelona el **1 de Noviembre del 2009**. El fallo del jurado será inapelable.

Los premios temáticos estarán dotados con materiales técnicos relacionados con cada categoría. Dichos premios se detallarán próximamente en la web de ArtFutura.

Los premios corresponderán a las siguientes categorías:

- Premio al Mejor Juego
- Premio al mejor Game Design
- Premio al mejor Concept Art
- Premio a la mejor obra musical
- Una Mención especial del jurado, a la mejor entrega

El objetivo del premio LABoral-ArtFutura es colaborar al establecimiento de nuevos equipos de desarrollo de videojuegos en España, que apuesten por el videojuego como forma de expresión innovadora y forma de arte emergente. Es en este sentido que el premio tiene la vocación de ser una ayuda que colabore al desarrollo profesional del equipo ganador.

8. CONFIDENCIALIDAD Y DEVOLUCIÓN DE LA DOCUMENTACIÓN

ArtFutura se encargará de custodiar adecuadamente la documentación entregada por los concursantes y velará en todo momento por la confidencialidad de los datos personales contenidos en ella.

Los concursantes autorizan expresamente a ArtFutura y LABoral para proceder a la incorporación a su base de datos de los alegados en el currículum vitae aportado al Concurso. A la finalización del proceso, la documentación aportada por cada concursante quedará a disposición del mismo en las instalaciones de ArtFutura. Transcurridos seis meses a contar de la resolución del Premio, sin que se hubiera procedido a la retirada de esa documentación, ArtFutura procederá a su destrucción.

9. CONDICIONES

La presentación de los premios conlleva la autorización para la publicación y difusión de los trabajos exclusivamente a nivel de presentación pública, por parte de LABoral y/o ArtFutura. La propiedad intelectual de los trabajos seguirá siendo de los autores de los mismos. De este modo, los autores serán completamente libres para realizar su desarrollo y explotación posterior y serán los únicos propietarios de cualesquiera beneficios generados.

10. INFORMACIÓN

Para dudas sobre esta convocatoria podéis escribir a:
games2009@artfutura.org

FORMULARIO