

Bases Madrid in Game Hack Jams

Índice

1. Introducción	3
2. Proceso de inscripción	3
3. Temática de Madrid in Game Hack Jams	4
4. Calendario	5
5. Reglas y requisitos	5
6. Tecnologías permitidas	6
7. Entrega a través de itch.io	7
8. Categorías de premios	8
9. Jurado y criterios de evaluación	9
10. Propiedad intelectual y derechos	11
11. Conducta y ética	12
12. Contacto y preguntas	13
13. Aviso legal y aceptación de las bases	13

1. Introducción

¡Bienvenidos a Madrid in Game Hack Jams 2023!

Madrid in Game Hack Jams es un evento de desarrollo de videojuegos que se llevará a cabo presencialmente entre los días **20 a 22 de octubre de 2023** en el Campus del videojuego, situado en la Casa de Campo de Madrid.

Esta competición tiene como objetivo fomentar la creatividad y el desarrollo del futuro de los videojuegos, por lo que los participantes tendrán que desarrollar un videojuego que se sujete a las presentes bases, concediéndose una serie de premios a los mejores proyectos realizados durante el mismo.

2. Proceso de inscripción

Para participar en Madrid in Game Hack Jams, los interesados deben completar el formulario de inscripción en el sitio web oficial de la Madrid in Game Hack Jams antes del **15 de octubre** a las 23:59h. (https://www.madridingame.es/madrid_hack-jam/).

La inscripción podrá ser individual o en equipo. En caso de participar en equipo, será obligatorio que todos los participantes completen el formulario de inscripción indicando todas las personas que forman el equipo. Todos los participantes deberán ser mayores de edad.

No será necesario que los participantes cumplan ningún requisito que no esté específicamente redactado en las presentes bases.

Una vez cerradas las inscripciones (**15/10/23** a las 23:59h), se llevará a cabo un proceso de selección en el cual se analizará la información proporcionada por los inscritos en base a 3 criterios. La puntuación máxima que se podrá obtener será de 10 puntos y la mínima será de 0 puntos.

De entre los inscritos se seleccionarán los 50-60 candidatos que, tras su evaluación, cuenten con la mayor puntuación. El detalle de los criterios que se van a tener en cuenta para evaluar cada candidatura y su puntuación se indican a continuación:

1. **Trayectoria/Experiencia (4 puntos):** Se evaluará la experiencia previa de los participantes en el desarrollo de videojuegos, teniendo en cuenta su portfolio,

proyectos anteriores y logros profesionales en la industria. Se asignará una puntuación en función de la relevancia y calidad de dicha experiencia.

2. **Participación en Game Jams anteriores (3 puntos):** Se valorará si los participantes han tomado parte en Game Jams previas, considerando la capacidad de trabajar en un entorno acelerado y la familiaridad con los desafíos que implica este tipo de eventos. Se otorgará una puntuación en base a la participación previa en Game Jams y su desempeño en ellas.
3. **Premios en Game Jams anteriores (3 puntos):** Se tomará en cuenta si los participantes han recibido premios o reconocimientos en Game Jams anteriores, reflejando su habilidad y talento en el desarrollo de videojuegos. Se asignará una puntuación según la relevancia y el nivel de los premios obtenidos.

Los criterios de evaluación para otorgar los premios, se especifican en el apartado 9 “Jurado y criterios de evaluación”.

Los participantes en Madrid in Game Hack Jams deberán cumplir todas las normas establecidas en el documento denominado “protocolo del evento Madrid in Game Hack Jams” el cual será entregado a los seleccionados al inicio del evento (Ej: normas de comportamiento, normas de uso de las instalaciones, etc.). Cualquier otra instrucción que no se refleje en el mencionado protocolo y que sea comunicada de manera previa y/o durante el transcurso del evento, tendrán la misma validez que las reflejadas en el documento.

3. Temática de Madrid in Game Hack Jams

Los videojuegos generados en el evento Madrid in Game Hack Jams se desarrollarán en torno a una temática específica, que se desvelará al inicio del evento.

El juego creado deberá seguir dicha temática, no obstante, los proyectos tendrán libertad para ajustar sus contenidos a la temática del evento como cada uno considere oportuno.

Para asegurarnos que has comprendido la temática, preguntaremos cómo tu juego se ajusta al tema en la página de envío de itch.io. Para más información sobre la herramienta itch.io consultar el apartado 7 del presente documento.

Lo acorde que sea el videojuego con la temática indicada al inicio del Hack Jams, será uno de los criterios de mayor valor para el jurado e influirá directamente en la puntuación del videojuego.

4. Calendario

El Madrid in Game Hack Jams se desarrollará siguiendo este calendario:

- Inscripción de equipos: Hasta el **15 de octubre** de 2023 a las 23:59h.
- Notificación a los participantes seleccionados, el **17 de octubre** de 2023 a las 14:00.
- Apertura del Madrid in Game Hack Jams: Del **20 de octubre** de 2023, a las 15:00 horas; hasta el **22 de octubre** de 2023, a las 20:00 horas.
- Deliberación, apoyo y evaluación de los mentores: el **21 de octubre** de 2023, durante toda la jornada.
- Entrega de los videojuegos: el **22 de octubre** de 2023, a las 14 horas.
- Deliberación y evaluación del jurado y participantes: el **22 de octubre** de 2023, a las 15:00 horas.
- Entrega de premios: el **22 de octubre** de 2023, a las 18:00 horas.

Madrid in Game se reserva el derecho de realizar modificaciones en el programa en caso de ser necesario. Cualquier cambio será notificado y publicado en el sitio web oficial de Madrid in Game Hack Jams (<https://www.madridingame.es/madrid-hack-jam/>) y en el canal de Discord de Madrid in Game Hack Jams.

5. Reglas y requisitos

Tendrás que desarrollar un juego que se ejecute en Windows, o navegadores webs compatibles con Windows. La versión final debe ser jugable. Puedes utilizar plataformas adicionales (como Mac o dispositivos móviles), pero es necesaria una compilación de Windows/navegador. No podrás desarrollar juegos para consolas ni se podrá solicitar a ningún usuario que se descargue software adicional. Tampoco podrás desarrollar juegos de mesa o de cartas donde el usuario tenga que imprimir.

Los juegos deben estar completos y funcionales, sin errores críticos. La duración del juego deberá estar comprendida entre un mínimo de 5 minutos y un máximo de 15 minutos.

No está permitido el contenido ofensivo, racista o sexista en los juegos, por lo que no podrá contener desnudos o lenguaje o imágenes de odio. Será obligatorio utilizar un lenguaje inclusivo. Asimismo, no está permitido abordar temas políticos y sensibles en los juegos presentados. En caso contrario, el equipo responsable de dicha creación será descalificado automáticamente.

No está permitida la participación de personas ajenas a las inscripciones en el desarrollo de los videojuegos presentados. Solo los participantes inscritos podrán estar involucrados en la creación y desarrollo de los juegos presentados. En caso contrario, el equipo responsable de dicha creación será descalificado automáticamente.

Todos los participantes deberán disponer de sus propios equipos informáticos (ordenadores, pantallas, periféricos, software necesario, ...), ya que la organización no se encargará de proporcionar ni prestar equipos.

Además, es importante destacar que durante el desarrollo de la Hack Jam, todos los equipos deberán trabajar de forma presencial en las instalaciones de Madrid in Game. No se permitirá el trabajo remoto desde casa u otros lugares externos. Esta medida busca asegurar la igualdad de condiciones para todos los participantes y promover un ambiente colaborativo que fomente la creatividad y el intercambio de ideas entre los equipos. La presencialidad permitirá un seguimiento adecuado del proceso creativo, facilitará la solución de posibles problemas técnicos de manera más eficiente y garantizará el cumplimiento de las reglas y requisitos establecidos.

Cualquier violación de estas normas puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

6. Tecnologías permitidas

Solo se podrán utilizar materiales desarrollados por uno mismo o con derechos de uso. Durante el evento, cada participante deberá asegurarse de utilizar únicamente contenido original o aquellos recursos para los cuales cuenten con los derechos necesarios. Se busca fomentar la originalidad y la creatividad de cada participante.

No se permitirá el uso de contenido protegido por derechos de autor o cualquier otro material que infrinja las leyes de propiedad intelectual.

7. Entrega a través de itch.io

Los participantes y/o equipos enviarán el archivo del juego a través de itch.io. Se tendrá que cargar en esta plataforma los archivos y proporcionar detalles adicionales, para lo que tendrás que tener en cuenta las siguientes reglas y procesos:

- El juego versión jugable se subirá desde un navegador web.
- El límite de archivos de itch.io es de 1 GB.
- Puedes comprimir tu juego como un archivo ZIP.
- Para subir tu juego a itch.io, tendrás que configurar el archivo para que el juego sea gratuito y seleccionar la opción “lanzado” (y no como “borrador”).
- Al volver a la página de itch.io, haz clic en enviar juego y elige tu juego en el cuadro desplegable, después tendrás que responder a las preguntas para completar el envío.
- Se podrá enviar el juego en cualquier momento desde las 18:00 horas del día 15 hasta las 14:00 horas del día **22 de octubre**.
- Una vez enviado el juego, se podrán realizar las modificaciones que se consideren oportunas hasta las 14:00 del día **22 de octubre**. Después de esa hora no se aceptarán envíos.
- Solo si se experimenta algún problema con los servidores de itch.io debido a la carga, podríamos ampliar el plazo de entrega.

Por otro lado, deberá hacerse entrega dentro del mismo plazo (**22 de octubre** a las 14h) la presentación que se utilizará ante el jurado.

El representante de cada equipo deberá enviar a través **del canal de Discord de Madrid in Game** un documento con la siguiente información:

- Se deberá adjuntar la presentación en formato pdf como archivo adjunto.
- Se deberá dejar por escrito los siguientes datos:
 - Número de equipo que se os adjudicó al inicio del evento.
 - Nombre y apellidos de cada uno de los integrantes del equipo.
 - Nombre del videojuego creado y entregado.
 - Descripción breve del videojuego creado y entregado.

En el momento que los equipos carguen el juego en la plataforma itch.io y hagan entrega de la presentación, dan su consentimiento para que el Ayuntamiento de Madrid evalúe el cumplimiento de los requisitos técnicos establecidos en estas bases y tome las oportunas medidas en función de la evaluación.

8. Categorías de premios

Los premios se harán entrega el domingo 22 a las 18:15 horas. Los premios se otorgarán por categorías:

- **Mejor Juego:** Esta es la categoría más importante y se otorga al juego que sobresale en todos los aspectos y criterios (jugabilidad, arte, diseño, creatividad, narrativa y seguimiento de la temática).
- **Mejor Jugabilidad:** En esta categoría, se valora la mecánica y el diseño del juego. El premio se otorga al juego que tenga una jugabilidad fluida, equilibrada y adictiva. Debe ser intuitivo y fácil de entender, pero también desafiante y entretenido para los jugadores.
- **Mejor Arte Visual:** Esta categoría reconoce el aspecto visual del juego. Se premiará a aquellos juegos que presenten una estética impresionante, un diseño de arte coherente y atractivo, así como una implementación creativa de gráficos, animaciones y efectos visuales.
- **Mejor Narrativa:** El premio en esta categoría se otorga al juego que tenga la mejor historia y narrativa. Se valorará la originalidad, el desarrollo de personajes, la cohesión y la inmersión en el mundo del juego. Una narrativa envolvente que complemente la experiencia jugable es un criterio importante para esta categoría.
- **Mejor Idea Creativa:** En esta categoría se reconoce al juego que presente la idea más original, creativa y en relación con la temática. Puede tratarse de una mecánica innovadora, una propuesta de juego única o un concepto que sorprenda y destaque por su creatividad y frescura.
- **Mejor Jammer:** Esta categoría es una mención especial, ya que premia al participante que haya demostrado un esfuerzo excepcional durante la hack jam. Incluye criterios que valoran las competencias técnicas, productividad, resolución de problemas, trabajo en equipo y aportaciones creativas demostradas.

Todos los equipos ganadores serán premiados con un trofeo y un cartón pluma.

Cada integrante del equipo ganador al “Mejor Juego” así como el ganador individual al “Mejor Jammer” recibirán una gift card de Amazon valorada en 20€.

9. Jurado y criterios de evaluación

Los videojuegos serán evaluados mediante una herramienta digital por un jurado compuesto por tres expertos de la industria y relacionados con la temática, quienes otorgarán puntuaciones en base a los siguientes criterios: innovación, jugabilidad, diseño visual, narrativa y cumplimiento del tema.

Excepto la categoría “Mejor idea creativa” que será evaluada por los mismos participantes, mediante la misma herramienta digital.

En caso de empate entre juegos en la puntuación final, el jurado deliberará conjuntamente para determinar el ganador. La decisión del jurado en todas las cuestiones relacionadas con la evaluación de los juegos y la selección de los ganadores será final y no estará sujeta a apelación.

Criterios de evaluación para el jurado:

Para evaluar las categorías de **Mejor juego, Mejor jugabilidad, Mejor Arte y Mejor Narrativa**, se ha establecido una escala de puntuación del 1 al 5, donde el valor 1 representa un nivel bajo de cumplimiento del criterio evaluado, y el 5 representa un nivel alto de cumplimiento del criterio.

Criterio 1: Nivel de Innovación

- 1: Poca o ninguna innovación, sin elementos nuevos o creativos.
- 3: Algunas ideas innovadoras, pero en general sigue patrones conocidos.
- 5: Altamente innovador, con elementos frescos y creativos.

Criterio 2: Nivel de Jugabilidad

- 1: Jugabilidad confusa o poco intuitiva problemas graves de mecánicas.
- 3: Jugabilidad aceptable, pero con algunos problemas menores o falta de profundidad.
- 5: Jugabilidad sólida y divertida, una experiencia de juego envolvente.

Criterio 3: Diseño Visual

- 1: Diseño visual pobre, poco atractivo y sin coherencia estética.
- 3: Algunos aspectos visuales atractivos, pero con fallos notables en el diseño o la presentación.
- 5: Diseño visual atractivo, coherente y de alta calidad.

Criterio 4: Narrativa

- 1: Ausencia de narrativa o una historia confusa y poco desarrollada.
- 3: Algunos elementos narrativos presentes, pero con problemas de coherencia o desarrollo.
- 5: Narrativa bien construida y cautivadora, que enriquece la experiencia de juego.

Criterio 5: Cumplimiento del Tema

- 1: No cumple con el tema establecido.
- 3: Algunos elementos relacionados con el tema, pero sin explorarlo a fondo.
- 5: Cumple plenamente con el tema y lo integra de manera creativa.

Cada equipo elegirá a uno o dos representantes para presentar el videojuego desarrollado, que tendrá un tiempo máximo de 3 minutos para presentar su juego al jurado y explicar los aspectos clave de su creación. Es importante que las presentaciones se adhieran a la duración establecida para permitir que todos los participantes tengan una oportunidad equitativa de presentar sus juegos de manera concisa y efectiva.

Es importante destacar que un mismo equipo no podrá ser galardonado en más de una categoría. En caso de que un equipo obtenga la mayor puntuación en más de una clasificación, se le concederá el premio de mayor valor en función del orden de las categorías. A continuación, se otorgará el reconocimiento correspondiente al siguiente equipo que haya obtenido mayor puntuación. Esta medida busca promover la equidad y brindar la oportunidad a distintos participantes de ser reconocidos en sus áreas de excelencia.

En relación a la categoría “Mejor Jammer” que será evaluada por los mentores el sábado **21 de octubre**, evaluarán de forma individual a los participantes teniendo en cuenta los criterios que se citan a continuación.

Criterios de evaluación para los mentores:

Se ha establecido una escala de puntuación del 1 al 5, donde el valor 1 representa un nivel bajo de cumplimiento del criterio evaluado, y el 5 representa un nivel alto de cumplimiento del criterio.

Criterio 1: Creatividad y Originalidad

- 1: Poca o ninguna muestra de creatividad, se basa en ideas ya vistas.
- 3: Algunas ideas originales, pero falta innovación en la ejecución.
- 5: Demostración de una creatividad excepcional, presentando conceptos y soluciones únicas.

Criterio 2: Competencias Técnicas

- 1: Se evidencian carencias técnicas significativas, problemas en la implementación.
- 3: Habilidad técnica aceptable, pero con algunos errores o áreas de mejora.
- 5: Excelencia en la ejecución técnica, demostrando un dominio completo de las herramientas y tecnologías utilizadas.

Criterio 3: Resolución de Problemas

- 1: Dificultades para resolver problemas, falta de adaptabilidad frente a desafíos.
- 3: Capacidad para abordar problemas, pero con algunas dificultades en la solución.

5: Excelente resolución de problemas, demostrando agilidad y eficacia en la superación de obstáculos.

Criterio 4: Trabajo en Equipo

- 1: Dificultades para colaborar con el equipo, falta de comunicación y contribución.
- 3: Capacidad para trabajar en equipo, pero con algunos desafíos en la colaboración.
- 5: Excelente trabajo en equipo, mostrando una comunicación efectiva y una contribución significativa.

Criterio 5: Productividad

- 1: Poco avance en el tiempo asignado, falta de progreso significativo.
- 3: Progreso aceptable, pero con algunos retrasos o áreas de mejora en la gestión del tiempo.
- 5: Alta productividad, logrando avanzar y cumplir con los objetivos en el tiempo establecido.

En caso de empate, los mentores se reservan el derecho a la deliberación final. La decisión de los mentores en todas las cuestiones relacionadas con la evaluación de los participantes y la selección del ganador/a será final y no estará sujeta a apelación.

10. Propiedad intelectual y derechos

Los participantes ostentarán la titularidad de los derechos de propiedad intelectual sobre los juegos desarrollados durante Madrid in Game Hack Jams, incluidos los derechos de explotación de tales obras y de las obras derivadas, conforme a la legislación aplicable.

No obstante, los participantes autorizan a la organización de Madrid in Game, con su inscripción en el evento, para que pueda reproducir, distribuir y comunicar al público, de forma no comercial, las obras que se generen en el contexto de Madrid in Game Hack Jams, citando en los usos referidos a los creadores de las mismas.

Asimismo, en relación con la promoción de los eventos Madrid Game Hack Jams los participantes autorizan a la organización de Madrid In Game a que utilice el nombre, imágenes y/o voz, obtenidos a través de fotografías, vídeos y/o grabaciones de voz de los participantes del evento, los cuales podrán ser publicados en sus páginas web y redes sociales, folletos informativos, medios de comunicación, etc. Dicho tratamiento y uso de la imagen/voz será gratuito, por tiempo ilimitado y a nivel mundial.

11. Conducta y ética

Se espera que todos los participantes mantengan una conducta ética y respetuosa durante la Madrid in Game Hack Jams hacia el resto de los participantes, el personal de la organización Madrid in Game, así como hacia las instalaciones del Campus del Videojuego.

- Se prohíbe a los participantes un comportamiento ofensivo o violento, incluyendo, pero no limitado, a lenguaje o contenido discriminatorio, amenazante, difamatorio o acosador hacia el resto de los participantes o miembros de la organización.
- No se tolerará el plagio ni la infracción de los derechos de propiedad intelectual de terceros. Todos los participantes deben asegurarse de que su trabajo sea original y no contenga elementos protegidos por derechos de autor de otros.
- Los participantes deben respetar las normas legales aplicables y no deben utilizar material ilegal o inapropiado en sus juegos.
- Los participantes deben seguir las pautas establecidas en cuanto al respeto a la privacidad y protección de datos personales.
- Cualquier violación de las reglas de conducta puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

La organización de Madrid in Game no se hace responsable de cualquier hurto o pérdida de pertenencias personales que puedan ocurrir durante el desarrollo de la Hack Jam.

Si bien la organización se esforzará en crear un ambiente seguro y protegido, es responsabilidad individual de cada participante cuidar de sus propias pertenencias durante el evento.

Recomendamos encarecidamente que tomen las precauciones necesarias para asegurar sus objetos de valor y pertenencias personales.

Es importante tener en cuenta que cualquier violación de las reglas de conducta antes mencionadas, así como la falta de atención y cuidado hacia las pertenencias personales, puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

12. Contacto y preguntas

Si tienes alguna pregunta o consulta relacionada con la Madrid in Game Hack Jams, no dudes en contactarnos a través de emprendimiento@madridingame.es. Estaremos encantados de ayudarte y brindarte la asistencia necesaria.

13. Aviso legal y aceptación de las bases

Madrid in Game se reserva el derecho de realizar modificaciones a estas bases en caso de ser necesario, y tomaremos decisiones finales en cualquier situación no contemplada en las bases. Cualquier cambio será notificado y publicado en el sitio web oficial de Madrid in Game Hack Jams (<https://www.madridingame.es/madrid-hack-jam/>).

El Ayuntamiento de Madrid será el propietario de todos los datos que se cedan por parte de los participantes en el Madrid in Game Hack Jams. Para más información, consulta el apartado de "Protección de datos" del portal web del Ayuntamiento de Madrid: <https://www.madrid.es/portales/munimadrid/es/Inicio/Proteccion-de-datos?vgnextfmt=default&vgnextoid=2c241e7b0f578010VgnVCM100000dc0ca8c0RCRD&vgnnextchannel=251f43db40317010VgnVCM100000dc0ca8c0RCRD>

La inscripción en el Madrid in Game Hack Jams supone la aceptación total e incondicional de las presentes bases y de las decisiones de la organización del Madrid in Game Hack Jams. El incumplimiento de estas bases es motivo de expulsión del evento