

CONVOCATORIA



VIDEOGAME
SHOWROOM

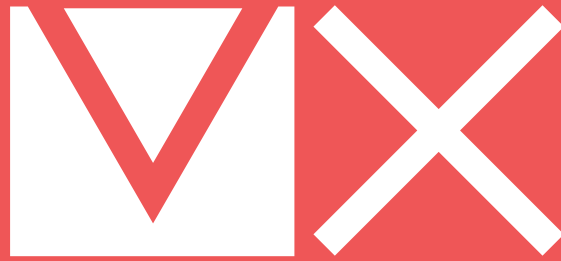


Secretaría
**de Innovación,
Ciencia y Tecnología**



Consejo de
**Ciencia y Tecnología
del Estado de Morelos**





Para apoyar la promoción de los desarrolladores de videojuegos nacionales, la Asociación de Creadores Digitales MX (ACD), Pixelatl y SAE Institute México convocan a todos los creadores y desarrolladores de videojuegos, a participar en el **VMX Videogame Showroom** en el marco del Festival Pixelatl de Animación, Videojuegos y Cómics, que celebrará su séptima edición del **4 al 8 de septiembre de 2018, en la ciudad de Cuernavaca, Morelos.**

El Festival Pixelatl es un lugar de encuentro entre creadores y productores nacionales e internacionales para transferir conocimientos, promover los proyectos mexicanos, construir una red de colaboración internacional, crear nuevos públicos y fomentar un espíritu de comunidad.

En las últimas ediciones Festival ha convocado a representantes clave de la industria de videojuegos a nivel internacional, entre los que destacan: Square-Enix, Naughty Dog, Bethesda, Ubisoft, Lab Zero Games, Magic Leap, Capy Games, Koji Igarashi, Michiru Yamane, entre otros.

FECHAS CLAVE

1. El plazo para inscribirse finaliza el 16 de julio de 2018. Todas las inscripciones que se reciban fuera de este periodo se descalifican automáticamente.
2. Los Finalistas se anunciarán a más tardar el 23 de julio de 2018.
3. Los Finalistas tendrán que exponer sus Juegos en Festival Pixelatl, que tendrá lugar del 4 al 8 de septiembre de 2018 en Cuernavaca, Morelos, donde competirán por el primer lugar honorífico.
4. Tanto el ganador honorífico como las menciones especiales se anunciarán durante la clausura del Festival Pixelatl, la noche del 8 de septiembre de 2018.

BASES DE PARTICIPACIÓN

Para poder participar en la Exhibición, se deben de cumplir las siguientes condiciones durante todo el concurso:

1. Podrán participar proyectos de videojuegos elaborados por desarrolladores, programadores, artistas, diseñadores, productores, directores, entusiastas o estudiantes, de manera independiente o en equipo, siempre y cuando provengan de México.
2. Los proyectos de videojuegos deberán estar, al menos, en las últimas etapas de su desarrollo (con un demo jugable), o bien terminados (en fase de prueba), de manera que en el Showroom pueda presentar el videojuego acompañado de su demo jugable.
3. Los proyectos deberán ser inscritos por un representante del equipo, que será a quien se le harán las notificaciones. Para su exhibición, los proyectos pueden contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos.
4. No se admitirán proyectos que hayan resultado finalistas en ediciones anteriores a VMX SHOWROOM de Festival Pixelatl.
5. El concurso es exclusivamente para propiedades intelectuales interactivas. Es decir: no se admitirán proyectos de animación, cinematográficos o novela gráfica. Los juegos de mesa, deberán incluir la integración con algún dispositivo digital de forma tal que el juego sería inservible sin dicho dispositivo.
6. De los participantes:
 - a. Los participantes y los representantes deben ser ciudadanos mexicanos mayores de 18 años y ser residentes en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana.
 - b. Los equipos o estudios deben tener su centro de operaciones establecido en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana y al menos un %50 de sus integrantes deberán de ser ciudadanos mexicanos.
 - c. Las Empresas deben estar constituidas legalmente y tener un domicilio fiscal en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana.
7. Un mismo participante puede inscribir hasta tres (3) proyectos distintos, sin embargo no es factor de decisión el número de proyectos enviados ni la trayectoria del participante:
8. Los Participantes no deben ser empleados, ejecutivos o directores de la Asociación de Creadores Digitales (ACDMX), Pixelatl y SAE Institute México, sus filiales y empresas afiliadas, ni ser familiares directos de estas personas.
9. Los equipos y las empresas proporcionarán a sus representantes una copia de estos términos. Así mismo, cumplirán todos los requerimientos legales que se apliquen a la participación en la exhibición, y se asegurará de que sus representantes también los cumplan.
10. Los participantes y representantes reconocen que todos las menciones, reconocimientos y premios se otorgan a su proyecto y no a ellos personalmente. Los premios son para los proyectos, no para los participantes.
11. Una vez registrados en el portal, los participantes recibirán correos electrónicos regularmente con la última información del concurso. Sin embargo la organización no es responsable por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente redes sociales de Pixelatl, donde también se irá publicando toda la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.



CARACTERÍSTICAS DE LOS VIDEOJUEGOS

12. El DEMO JUGABLE para el Pitch del videojuego es la pieza más importante para el concurso. Los entregables que conforman al demo jugable son los siguientes:

a) GAME PROPOSAL DOCUMENT (GPD):

- Título del videojuego.
- Game High Concept (la idea del juego).
- Definición de mercado meta y usuarios.
- Plataforma(s) de juego y canales de distribución.
- Modelo de negocio / Monetización.
- Plan de producción.
- Core Gameplay / Mechanics.
- Unique Selling Points (UPS).
- Arte de concepto / Propuesta estética.
- El GPD deberá estar en Inglés, en formato PDF y no deberá exceder los 15 Mb.

b) DEMO JUGABLE:

- Para los proyectos en etapa de desarrollo:
- Es requisito tener como mínimo un demo jugable. Su última actualización no podrá ser anterior a 4 meses previos al lanzamiento de esta convocatoria.
- El Demo Jugable deberá estar disponible para plataforma PC (Windows y/o Apple) así como contener todos los archivos y utilerías necesarias para su ejecución apropiada.
- **Para los juegos terminados:**
En caso de ser un juego publicado y/o comercializado previamente al lanzamiento de esta convocatoria, la fecha en que se publicó el videojuego no puede ser anterior a enero 2018.

13. Para quedar debidamente registrados, los participantes deberán llenar debidamente el formulario que se encuentra ubicado en:

<http://convocatoriaspixelatl.com/vmx>.

14. En el formulario deberán adjuntar, en el campo destinado para ello, los siguientes materiales

- Game Proposal Document (GPD).
- Un liga para poder descargar y/o probar el demo jugable.
- Una imagen promocional del videojuego de al menos 2000 pixeles de su lado más extenso.
- Una captura de pantalla del demo del juego.

NOTAS IMPORTANTES:

- Se aceptarán todo tipo de videojuegos y plataformas a excepción de juegos de apuestas (casino) y aquellos cuyo contenido no sea apto o vaya en contra de los valores de Pixelatl y la organización.
- El juego (y todos sus materiales asociados) no debe incluir, incorporar o utilizar contenido, material o elementos que sean considerados ilegales (nacional e internacionalmente), o que infrinjan derechos a terceros.
- Debe haber sido desarrollado por los participantes.
- Será descalificado automáticamente todo Demo Jugable que no pueda ser ejecutado por falta de archivos y/o errores de programación/compilación.
- Para videojuegos previamente publicados / comercializados, proporcionar vínculos a las plataformas de distribución / venta.
- Aquellos videojuegos que requieran de un hardware especial para su ejecución (VR, AR, consolas de juegos, gamepads y similares) deberán enviar un *video de buena calidad que exponga y demuestre el videojuego en ejecución.

*Los videos deberán de tener una duración máxima de 3 minutos y deberán de estar en tamaño 1024x768 pixeles, en formato H.264 y/o MPG4.

CRITERIOS DE SELECCIÓN

14. Tras el Periodo de Inscripción, un comité examinará y evaluará los videojuegos, de acuerdo con los siguientes criterios:

- La propiedad intelectual: Es el principal criterio. Debe tratarse de una idea atractiva y susceptible a comercializarse internacionalmente.
- Viabilidad de mercado: El proyecto deberá estar enfocado a satisfacer la necesidad e interés de un mercado de consumo real y que permita la longevidad del videojuego.
- Potencial de producción: Que el proyecto demuestre que puede ser realizado según un plan que considere de manera adecuada y realista el tiempo y presupuesto.

15. Además de los finalistas, el comité de selección podrá hacer menciones especiales si algún videojuego destaca en alguna de las siguientes categorías: Diseño de juego, arte visual, musicalización, diseño sonoro, narrativa, programación y tecnología, juego experimental, juego aplicado, juego estudiantil. Los Juegos no finalistas recibirán los beneficios del apartado premios/beneficio.

PREMIOS / BENEFICIOS

16. A más tardar, el 23 de julio serán anunciados, a través de las redes sociales de Pixelatl y SAE Institute México, los tres videojuegos finalistas y las menciones especiales, que recibirán los siguientes beneficios:

17. Beneficios para Finalistas

- a. Una acreditación tipo “Foro General”, y hasta dos acreditaciones tipo “Cine y Feria”, adicionales para otros miembros del equipo.
- b. Espacio de exhibición y una pantalla en la zona de La Feria del Festival Pixelatl.
- c. Participación en el panel Exhibición de Juegos MX para presentar el juego al público del Festival como parte del programa oficial del evento.
- d. Acceso para participar en la Cumbre VMX Showroom, con Clases maestras exclusivas con nuestros invitados desarrolladores de videojuegos (1 día intensivo)
- e. Pase para una persona para participar en una comida de networking y una cena/cóctel con los invitados del Festival.
- f. Presencia de datos y arte del Juego y de los participantes en el catálogo impreso y en el portal del Festival.

18. Beneficios para Menciones Especiales:

- a. Una acreditación “Foro General” para acudir a El Festival
- b. Acceso a las clases maestras exclusivas con nuestros invitados desarrolladores de videojuegos (1 día intensivo).

19. Los costos de los traslados y hospedaje deberán ser cubiertos por los finalistas y representantes de las menciones especiales. Pixelatl se compromete únicamente a cubrir los rubros descritos en los dos apartados anteriores.

20. La decisión del comité serán inapelable.

CONSIDERACIONES FINALES:

21. En caso de que ningún videojuego inscrito reúna las características necesarias de calidad y desarrollo, la convocatoria podrá declararse desierta.

22. La convocatoria VMX Showroom es uno de los esfuerzos de Pixelatl, SAE Institute México y la Asociación de Creadores Digitales MX, para promover el talento mexicano. Los participantes entienden y aceptan que las tres organizaciones en todo momento actúan de buena fe asumiendo que quien inscribe un proyecto tiene la potestad para hacerlo, y las deslindan de cualquier controversia que pueda surgir al respecto.

23. El comité se reserva el derecho de verificar el cumplimiento de los requisitos de participación en el concurso y a resolver cualquier disputa que se pueda plantear. No se aceptará ninguna reclamación al respecto.

24. Al registrar un proyecto a la convocatoria, los participantes aceptan todos los términos y condiciones de la presente convocatoria.

25. Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por los organizadores.

Cualquier duda o aclaración remitirla a:

info@pixelatl.com