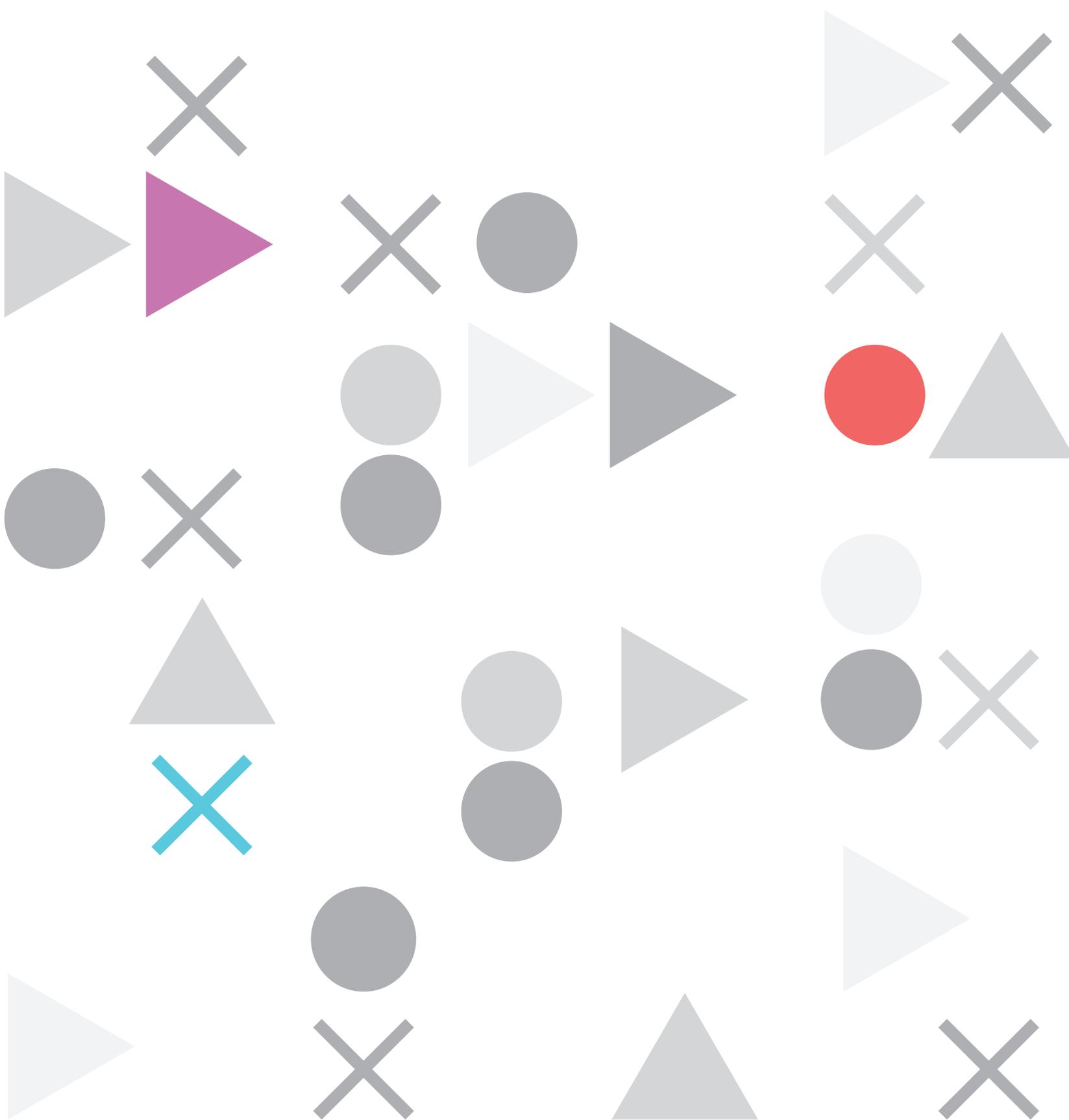




VIDEOGAME
SHOWROOM / 19



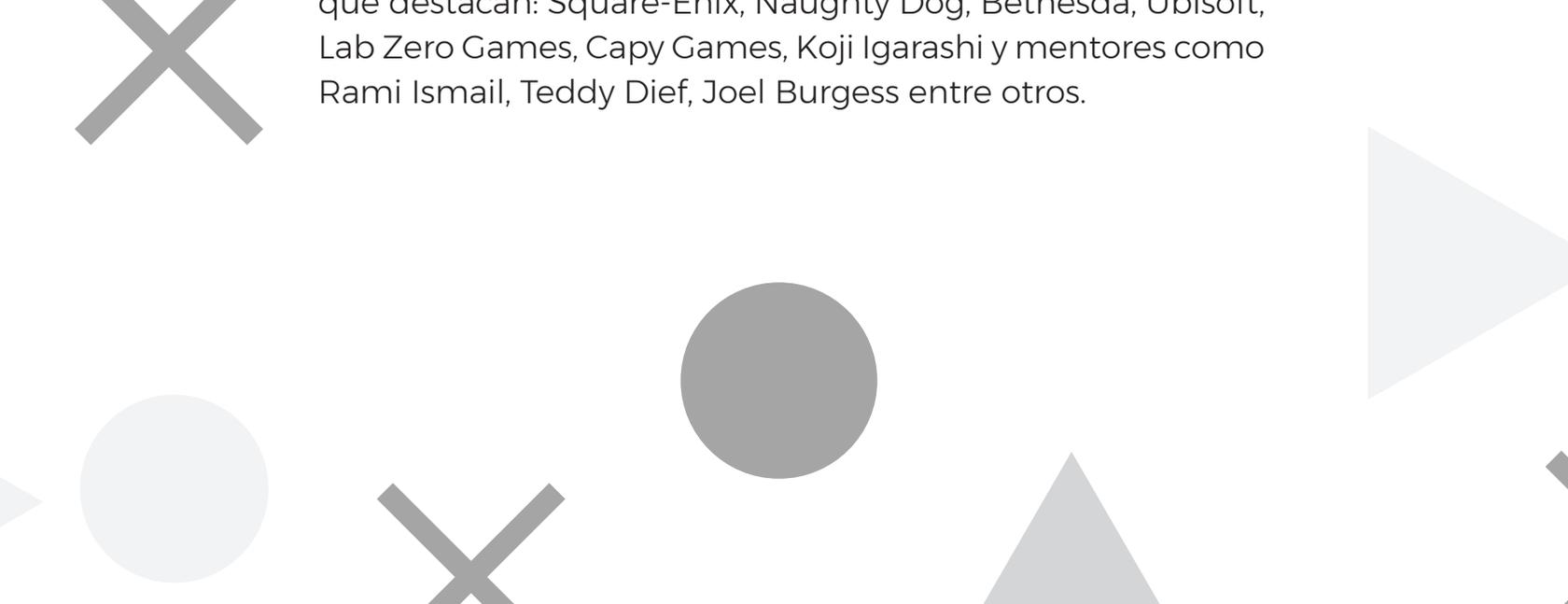


VMX VIDEO GAME SHOWROOM es una estrategia que busca impulsar el desarrollo de videojuegos y propiedad intelectual de productos interactivos, así como su impacto en el mercado nacional e internacional. Es una iniciativa que inició en 2015 como invitación y desde 2017 a través de una convocatoria abierta a developers mexicanos.

Con el fin de apoyar la promoción de los desarrolladores de videojuegos nacionales Pixelatl y SAE Institute México convocan a todos los interesados para exhibir su producción en el marco del Festival de Animación, Videojuegos y Cómics, que celebrará su octava edición del 3 al 7 de septiembre de 2019, en la ciudad de Cuernavaca, Morelos.



El Festival 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 dos ediciones, el Festival ha convocado a representantes clave de la industria de videojuegos, entre los que destacan: Square-Enix, Naughty Dog, Bethesda, Ubisoft, Lab Zero Games, Capy Games, Koji Igarashi y mentores como Rami Ismail, Teddy Dief, Joel Burgess entre otros.

FECHAS CLAVE

La Convocatoria comienza a partir de su publicación y **el plazo para inscribirse finaliza el 16 de junio de 2019**. Todas las inscripciones se deben enviar durante el Periodo de Inscripción. Todas las inscripciones que se reciban fuera de este periodo se descalifican automáticamente.

Los Finalistas tendrán que exponer sus Juegos en **El Festival que tendrá lugar del 3 al 7 de septiembre de 2019** en Cuernavaca, Morelos.

Los **Finalistas** se anunciarán a más tardar el **9 de julio de 2019**.

El **Ganador** como el resto de premios se anunciará en **El Festival el 7 de septiembre de 2019**.

REQUISITOS PARA PARTICIPAR

- 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.

Aunque los proyectos pueden contar con el apoyo y soporte de algún estudio constituido, deberán ser inscritos por los creadores o emprendedores, que serán quienes recibirán los premios y apoyos respectivos.
- Sólo podrán participar ideas originales: no se admitirán
- proyectos que hayan resultado finalistas en ediciones anteriores a VMX VIDEOGAME SHOWROOM.
- 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.
- Los Participantes deben ser:
 - ▼ a. Los Individuos y los Representantes deben ser ciudadanos mexicanos y ser residentes en alguno de los estados que conforman a la República Mexicana.
 - b. Los Equipos 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.
- ▼ 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:
- ▼ Los Individuos y los Representantes de los equipos deben ser
 - mayores de 18 años.
- ▼ Los Participantes no deben ser empleados, ejecutivos o
 - directores de Pixelatl y SAE Institute México, sus filiales y
 - empresas afiliadas, ni ser familiares directos de estas personas.
- ▼ Los Equipos y las Empresas proporcionarán a sus representantes
 - una copia de estos Términos. Asimismo, cumplirán todos los
 - requerimientos legales que se apliquen a la participación en la
 - Exhibición, y se asegurarán de que sus Representantes también los cumplan.
- Los Individuos y Representantes reconocen que todas las
 - × menciones y reconocimientos se otorgan a su Proyecto y no a ellos personalmente. Los premios son para los Proyectos, no para los Participantes.

- ✕ Los interesados en participar tienen que cubrir un costo de \$400 pesos mexicanos, o bien \$20 dólares norteamericanos por cada proyecto que inscriban.
- ✕ Para quedar debidamente registrados, los interesados deberán llenar correctamente la información que se les solicita en el formulario ubicado en www.convocatoriaspixelatl.com/VMX
 - En ese mismo formulario deberán adjuntar el Game Proporsal Document (GPD) -que se detalla más adelante, así como los vínculos de descarga del demo jugable.
 - Para remitir el formulario deberán cubrir el costo de inscripción a través de alguno de los mecanismos que ahí mismo se indican.
 - En caso de que desees realizar el pago de inscripción a través de depósito o transferencia, ésta deberá realizarla previamente a nombre de: Artic Cord S de RL de CV. | Banco: Banorte | Cuenta: 0887466735 | CLABE: 072540008874667350
- ✕ Una vez inscritos, los participantes recibirán correos electrónicos con la última información del concurso. Sin embargo Pixelatl y SAE no son responsables por correos que no lleguen al participante, por lo que éste deberá revisar regularmente las redes sociales de Pixelatl, donde también se irá publicando toda la información, de manera que siempre esté debidamente enterado.
- ✕ Previo a su registro, todos los participantes al Concurso deberán contar con un DEMO JUGABLE, que es la pieza más importante para el concurso. Los entregables que conforman al Demo Jugable son los siguientes:
 - a. Game Proporsal 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.
 - 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 2019.
 - 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 del Festival.
 - No debe incluir, incorporar o utilizar contenido, material o elementos que sean considerados ilegales (nacional e internacionalmente).
 - No debe incluir contenido, material o elementos que infrinjan derechos a terceros.
 - Debe haber sido desarrollado por los Participantes.
 - 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.
 - Será descalificado automáticamente todo Demo Jugable que no pueda ser

NOTAS

El costo de \$400 pesos mexicanos ó \$20 dólares

para participar en el concurso no admite devoluciones. Si el participante no alcanza a enviar los documentos antes de la fecha límite, o su proyecto no alcanza el estándar mínimo para recibir el Pasaporte Festival General, no se devolverá el dinero de la inscripción.

Pixelatl y SAE Institute México no se hacen responsables de notificaciones no recibidas por el participante.

ejecutado por falta de archivos y/o errores de programación/compilación.

- Será descalificado todo proyecto que no proporcione la contraseña de acceso a los archivos o sea parte de una carpeta privada en un servicio de nube (Google Drive, Dropbox, etc) y que el comité de selección no tenga libre acceso a la descarga de archivos.
- 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) enviar un video* de buena calidad que exponga y demuestre el videojuego en ejecución.
- Se recomienda incluir un video tipo screencast comentado con gameplay del juego

*Los videos deberán de tener una duración mínima de 1.5 minutos y máxima de 3 minutos y deberán de estar en tamaño 1024x768 pixeles, en formato H.264 y/o MPG4.

- ✕ El límite para la inscripción, incluyendo la recepción del material solicitado, será el 16 de junio de 2019 a las 23:59 horas.

SELECCIÓN DE LOS GANADORES

- ✕ Tras el Periodo de Inscripción, un panel inicial de jueces ("Comité") examinarán y evaluarán los Videojuegos de acuerdo con los criterios establecidos en estos Términos y seleccionará un mínimo de tres Juegos de entre todas las inscripciones ("Finalistas"), que recibirán una serie de beneficios que se detallan en el apartado "Finalistas" y competirán para ser seleccionados por el comité como el ganador 2019 del VMX VIDEOGAME SHOWROOM.
- ✕ Además de los finalistas, el Comité de selección podrá hacer menciones especiales, de entre todas las inscripciones, 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. Las menciones especiales recibirán los beneficios del apartado menciones especiales.
- ✕ Los Finalistas y las menciones especiales serán anunciados por las redes sociales de Pixelatl y SAE Institute México a más tardar el 9 de julio y notificados a través de mail de contacto.
- ✕ Los criterios de selección son:
 - La Propiedad Intelectual: 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.
 - Grado de avance en el proceso de desarrollo: Se privilegiarán proyectos que estén más desarrollados.

- ✕ Los Finalista contarán con una semana para enviar los materiales gráficos que serán publicados en el catálogo, en las medidas y con las características que les serán informadas en ese momento.
- ✕✕ Los Finalistas deberán poder viajar a Cuernavaca, Morelos, para participar en El Festival al menos del 3 al 7 de septiembre de 2019, que serán los días de exhibición.
- ✕✕ Los costos de los traslados deberán ser cubiertos por los Finalistas y representantes de las Menciones Especiales. Pixelatl se compromete únicamente a cubrir los rubros descritos en el apartado Premios y Beneficios de la presente Convocatoria.
- ✕✕ La decisión del Comité será inapelable.
- ✕✕ Cualquier situación no prevista en la presente convocatoria será resuelta por los organizadores.

PREMIOS / BENEFICIOS

FINALISTAS	MENCIONES ESPECIALES
<ul style="list-style-type: none"> A. Espacio de exhibición del videojuego en el Festival Pixelatl 2019 (5 días) B. Participación en el panel Exhibición de Juegos MX para presentar el juego al público del Festival. C. Acceso a clases maestras exclusivas con nuestros invitados desarrolladores de videojuegos (1 día intensivo). D. Una acreditación "Foro General", y hasta dos acreditaciones "Festival" adicionales (de exhibidor) para otros miembros del Equipo / Empresa. E. Una comida de networking para una persona con los invitados del Festival Pixelatl 2019. F. Presencia de datos y arte del Juego y de los Participantes en el catálogo impreso del Festival. 	<ul style="list-style-type: none"> A. Una acreditación "Foro General" para acudir al Festival B. Acceso a las clases maestras exclusivas con nuestros invitados desarrolladores de videojuegos (1 día intensivo).

TÉRMINOS Y CONDICIONES

Para participar en la Exhibición, todos los participantes, ya sea un individuo, una agrupación o equipo, o una empresa, deben leer y aceptar estos términos y condiciones.

En caso de los Equipos y las Empresas, deberán de asignar a una sola persona como único representante ante los trámites y actividades en el concurso. Los Equipos y las Empresas garantizan que sus respectivos Representantes tienen pleno poder, capacidad y autoridad para aceptar los Términos en su nombre.

El comité evaluador tomará todas las decisiones relacionadas con los requisitos de participación en el Concurso con base a su criterio, actuando de forma razonable. 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.

Al inscribirse en el concurso, los Participantes aceptan cumplir con estos Términos. Los Participantes aceptan que al marcar la casilla de verificación del formulario de registro, ello constituirá su aceptación a estos Términos.

Cualquier duda o aclaración remitirla a info@pixelatl.com

