Bases de los “Premios UCM a la innovación en videojuegos”

Objetivo de los premios

El Guerrilla Game Festival (GGF), a celebrar en La Nave Madrid del 25 al 27 de abril del presente año, se promueve desde la Sociedad Española para las Ciencias del Videojuego (SECiVi). Esta es una sociedad científica fundada en 2014 con el objetivo de convertirse en un foro científico para el intercambio de ideas y resultados sobre el diseño, la ingeniería y la teoría de la tecnología aplicada al entretenimiento digital, además de fomentar el acercamiento de los grupos de investigación a la comunidad profesional y las empresas del sector. En la junta directiva de SECiVi y en la organización del GGF se integran profesores de la Facultad de Informática de la Universidad Complutense de Madrid que han colaborado en el diseño de un programa de actividades que resulte de interés para los estudiantes de la Complutense que cursan estudios relacionados con este sector profesional. En este marco, los “Premios UCM a la innovación en videojuegos” buscan fomentar la participación de las empresas del sector en el Guerrilla Game Festival y favorecer así las oportunidades de inserción laboral de los estudiantes de la Universidad Complutense que asistan al evento.

Premios

Se concederán los siguientes premios:

- 1 premio de 1 000€ a la mejor presentación de un videojuego.
- 1 premio de 2 000€ al juego más votado por los asistentes al GGF.
- 2 accésit de 1 000€ al segundo y tercer juego más votado por los asistentes al GGF.

Sólo podrán optar a los premios aquellas empresas o profesionales desarrolladores de videojuegos que se hayan inscrito como expositores en el Guerrilla Game Festival. Los premios se pueden conceder a personas o empresas.

El jurado del premio a la mejor presentación de un videojuego estará compuesto por profesionales de la prensa especializada en videojuegos. Su decisión será inapelable. Los premios a los juegos más votados por los asistentes se harán públicos al finalizar el evento, tras el recuento de los votos emitidos.

Propiedad intelectual

Los derechos de propiedad intelectual sobre las obras objeto del concurso pertenecen de forma exclusiva a sus creadores y la participación en el premio no supone ninguna cesión de estos derechos (mas allá de permitir la descripción de los proyectos premiados como parte de la difusión de los premios).