

BASES DE PARTICIPACIÓN

Lo que tienes que saber	1
Objeto	2
Aceptación de las Bases	2
Participantes y proceso de inscripción	2
Temáticas	4
Reglas, requisitos y tecnologías permitidas	4
Entrega fase eliminatoria	5
Hack Jam - Criterios de evaluación eliminatoria	6
Hackathon - Criterios de evaluación eliminatoria	7
Entrega final	8
Entrega del videojuego	8
Entrega presentaciones finales (Pitch)	9
Criterios de evaluación	10
Hack Jam - Criterios de evaluación del jurado	11
Hackathon - Criterios de evaluación del jurado	12
Entrega de premios	14
Calendario	14
Propiedad intelectual e industrial	15
Datos personales	16
Exclusión y restricción de responsabilidad	16
Jurisdicción	17
Contacto y preguntas	17
ANEXO I - CÓDIGO DE CONDUCTA	17

Lo que tienes que saber

La Jam (edición #9) y el Hackathon (edición #2), en adelante denominadas el “**Evento**” o la “**Jam**”) se encuentran organizadas conjuntamente por **AYUNTAMIENTO DE MADRID** (en adelante “**Madrid in Game**”), entidad con C.I.F. P2807900B y domicilio social en Palacio de la Cibeles, calle de Montalbán nº1 (C.P. 28014) (Madrid) y **Voxel School S.L** (en adelante, “**Voxel**”), con C.I.F. B87502118, está situada en Calle Vascos núm. 25, (C.P. 28040), en el municipio de Madrid, Madrid (en adelante, también denominadas conjuntamente la “**Organización**”).

La Jam se celebrará de manera presencial en las instalaciones de Voxel en Calle Vascos núm. 25, (C.P. 28040), entre los días 9, 10 y 11 de mayo de 2025.

Objeto

Este evento combina la Hack Jam #9 y el Hackathon #2 para ofrecer una experiencia más completa y dinámica, donde los participantes no solo diseñarán y desarrollarán videojuegos, sino que también tendrán la oportunidad de enfocarse en distintos aspectos —como la parte técnica o la estrategia de negocio— y aprender unos de otros bajo un mismo techo. El objetivo principal es fomentar la creatividad y contribuir al futuro de la industria de videojuegos en Madrid. Para ello, los participantes deberán crear un videojuego o un serious game que cumpla con los requisitos y normativas establecidas en las presentes bases (en adelante, las “**Bases**”).

Aceptación de las Bases

La participación en las Jam tendrá carácter gratuito. Asimismo, la participación en este Evento conlleva la aceptación de las presentes Bases sin ningún tipo de reserva, incluyendo el Código de Conducta recogido Anexo I, y que resulta de obligado cumplimiento para todos los participantes.

La Organización se reserva el derecho de modificar o complementar las condiciones de las Bases en cualquier momento, e incluso de anularla o dejarla sin efecto. En tales casos, dichas acciones

serán oportunamente comunicadas a través de los mismos medios utilizados para la publicación de las presentes Bases.

Participantes y Proceso de inscripción

Podrán participar en las Jam personas **mayores de edad** que sean:

- Estudiantes de Voxel School
- Estudiantes y/o usuarios de la comunidad Madrid in Game
- Estudiantes y/o profesionales interesados en participar en el Evento.

La presentación de candidaturas deberá realizarse de manera individual **antes del 4 de mayo de 2025 a las 23:59**, a través del siguiente formulario de inscripción ([link](#)).

La inscripción puede realizarse de forma **individual o en equipo**. Los equipos deben estar conformados por un mínimo de cuatro (4) y un máximo de cinco (5) integrantes, y al menos uno de ellos debe ser programador. Si un participante no tiene equipo, se formarán equipos in situ el primer día del Evento, y se le asignará uno.

Para participar en equipo, es obligatorio que cada integrante complete individualmente el formulario de inscripción, especificando el nombre del equipo preliminar y los nombres de los demás miembros del equipo.

Una vez finalizadas las inscripciones, se llevará a cabo un proceso de selección en el que se analizará la información proporcionada por los aspirantes, priorizando a aquellos participantes que no hayan participado previamente en las Hack Jams o Hackathons de Madrid in Game y siguiendo los criterios detallados a continuación. De este análisis, **se seleccionarán cien (100)** candidatos que obtengan la mayor puntuación con base en los siguientes aspectos:

1. **Habilidades relevantes para crear un videojuego:** Buscamos participantes con habilidades en áreas clave para el desarrollo de videojuegos, como programación, diseño de juegos, arte, música, narrativa o experiencia de usuario. No es necesario ser experto, pero sí tener conocimientos que permitan aportar al trabajo en equipo durante el Evento.
2. **Motivación para participar:** Valoramos la motivación, el interés por aprender y la disposición para colaborar y contribuir activamente. Se considerará especialmente el entusiasmo por formar parte de la comunidad de desarrollo de videojuegos y generar oportunidades de networking dentro del sector.

3. **Trabajo en equipo y colaboración:** Este evento es una experiencia colectiva. Por eso, se tendrá en cuenta la capacidad de trabajar en equipo, colaborar en entornos multidisciplinarios y adaptarse al trabajo bajo presión, manteniendo siempre una actitud constructiva y abierta.
4. **Diversidad del perfil:** Buscamos una comunidad diversa e inclusiva. Se priorizará la participación de personas que representen distintos niveles de experiencia, formaciones, géneros, culturas o enfoques dentro del mundo del videojuego, con el objetivo de enriquecer los equipos y la experiencia compartida.
5. **Participación en ediciones anteriores y orden de inscripción:** Para fomentar la participación de nuevas personas, se dará prioridad a quienes no hayan participado en ediciones anteriores de las Hack Jams y/o Hackathons de Madrid in Game. También se tendrá en cuenta el orden de inscripción, favoreciendo a quienes completen el proceso en las primeras etapas.

En caso de que alguno de los participantes inicialmente seleccionados no cumpla con los requisitos aquí descritos, será sustituido por el primero de los candidatos inscritos que hubiera quedado fuera del cupo total de plazas, en estricto orden de presentación de solicitudes.

Temáticas

En este Evento los videojuegos se desarrollarán en torno a dos (2) temáticas principales, que se revelarán al inicio del evento.

Una de las temáticas estará enfocada en el desarrollo de videojuegos de entretenimiento (Hack Jam #9), mientras que la otra se centrará en serious games (Hackathon #2) (videojuegos con propósito educativo, social o formativo).

Cada equipo será asignado aleatoriamente a una de las dos categorías durante la ceremonia de apertura del Evento y competirá únicamente dentro de esa categoría. La división será equitativa, con 50 participantes por categoría, asegurando un balance justo en la competencia.

El videojuego o serious game desarrollado deberá basarse en alguna de las temáticas indicadas por la Organización. Sin embargo, los equipos tendrán libertad para adaptar los contenidos de sus proyectos a dichas temáticas de la manera que consideren más adecuada.

Cada categoría contará con criterios de evaluación, temáticas y desafíos específicos, adaptados al tipo de videojuego a desarrollar. Esto permitirá valorar de forma justa la creatividad, el enfoque y la ejecución de cada propuesta según su naturaleza.

Para asegurarse de que los participantes comprenden correctamente la temática elegida, **la Organización preguntará a los participantes cómo sus videojuegos se ajustan a las temáticas definidas, y lo hará a través del formulario de entrega final.**

Reglas, requisitos y Tecnologías permitidas

Los participantes deberán desarrollar un videojuego que sea compatible con Linux, Windows o navegadores webs compatibles con Windows. La versión final que estos presenten deberá ser completamente jugable. Aunque pueden utilizarse plataformas adicionales (como Mac o dispositivos móviles), será obligatorio proporcionar una versión compilada para Windows o navegadores.

No estará permitido desarrollar videojuegos para consolas ni requerir a los usuarios la descarga de software adicional. Tampoco se aceptarán juegos de mesa o de cartas que requieran impresión por parte del usuario. Los videojuegos presentados deberán ser completos, funcionales y libres de errores críticos. Además, la experiencia de juego deberá tener una duración máxima de tres (3) minutos.

No se permitirá que los videojuegos desarrollados por los participantes incluyan contenido ofensivo, racista o sexista. Esto incluye la prohibición de desnudos o lenguaje y/o imágenes que inciten al odio. Además, será obligatorio utilizar un lenguaje inclusivo y no se permitirá abordar temas políticos y sensibles en los videojuegos presentados. En caso contrario, el equipo responsable de dicha creación será descalificado automáticamente.

Adicionalmente, no se permite la participación de personas ajenas al Evento en el desarrollo de los videojuegos presentados, pues sólo los participantes inscritos podrán estar involucrados en

la creación y desarrollo de los videojuegos presentados. En caso contrario, el equipo responsable de dicha creación será descalificado automáticamente.

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.

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.

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

Finalmente, Discord será el canal oficial de comunicación durante el evento. A través de esta plataforma, la Organización compartirá toda la información relevante y necesaria para las entregas, así como cualquier cambio en los horarios u otros aspectos importantes del desarrollo del Evento.

Entrega Fase Eliminatoria

Todos los equipos deberán enviar una presentación demostrando los aspectos clave de su videojuego y avances, dentro de plazo límite (**antes de las 20:00 del 10 de mayo del 2025**), a través de un formulario que la Organización pondrá a su disposición a través del canal de Discord, y en el que se deberá incluir la siguiente información:

- Número de equipo que se adjudicó al inicio del Evento.
- Nombre y apellidos de cada uno de los integrantes del equipo.
- Nombre del videojuego.
- Descripción breve del videojuego.
- Temática
- Presentación (*deck*) en formato PDF o PPT.

Tras la entrega, sólo cinco (5) equipos de cada categoría serán seleccionados por los mentores y la Organización para continuar en la ronda final del evento. El *deck* debe incluir máximo (10) diapositivas en las que se explique brevemente la idea del juego, su funcionamiento, narrativa y principales elementos.

Además, es mandatorio que los equipos que deseen continuar a la siguiente ronda preparen un elevator **pitch de un (1) minuto**, en el que deberán presentar su videojuego o serious game frente a los mentores y la Organización.

Esta fase eliminatoria servirá para seleccionar a los equipos que avanzarán en la competencia y se realizará en función de los siguientes criterios de evaluación, definidos para cada categoría:

Hack Jam - Criterios de Evaluación Eliminatoria

Criterio 1: Nivel de Innovación

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

Criterio 2: Narrativa

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

Criterio 3: Alineación con el 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.

Criterio 4: Viabilidad

- 1: No es nada realista contando con los recursos y el tiempo disponibles.
- 3: Algunos elementos son factibles, otros no tanto.
- 5: La creación de la idea es plenamente viable contando con los recursos y el tiempo disponibles.

Criterio 5: Potencial de Enganche

- 1:1: El juego no genera interés o resulta monótono, sin momentos memorables ni mecánicas que inviten a seguir jugando.
- 3: El juego tiene momentos divertidos o interesantes, pero le falta consistencia o falta de profundidad para enganchar.
- 5: El juego es altamente entretenido, genera interés constante, invita a seguir explorando o jugando, y tiene un claro “factor enganche” y experiencia envolvente.

Hackathon - Criterios de Evaluación Eliminatoria

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, original, con elementos frescos y creativos.

Criterio 2: Narrativa

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

Criterio 3: Alineación con el 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.

Criterio 4: Viabilidad

- 1: No es nada realista contando con los recursos y el tiempo disponibles.
- 3: Algunos elementos son factibles, otros no tanto.
- 5: La creación de la idea es plenamente viable contando con los recursos y el tiempo disponibles.

Criterio 5: Nivel de Impacto (Cumplimiento del objetivo del serious game y su impacto)

- 1: El juego tiene un impacto mínimo en el objetivo
- 3: El juego tiene un impacto moderado y cumple parcialmente con su objetivo, mostrando cierto potencial para generar un cambio positivo.
- 5: El juego genera un impacto claro y significativo, cumpliendo plenamente con su objetivo y logrando un cambio positivo profundo.

Entrega final

Entrega del videojuego

Una vez superada la primera fase eliminatoria, los diez (10) equipos seleccionados deberán entregar la versión final de su videojuego a través de **itch.io antes del 11 de mayo de 2025 a las 12:00** (doce del mediodía). Recuerda que, los videojuegos presentados deberán ser completos, funcionales y libres de errores críticos. Además, la experiencia de juego deberá tener una duración máxima de tres (3) minutos.

El enlace para realizar la subida en itch.io será compartido a través del canal oficial de Discord del evento. Los archivos que contengan los videojuegos tendrán que cargarse en esta plataforma, debiendo proporcionarse detalles adicionales, en base a **las siguientes reglas y procesos:**

- El juego versión jugable deberá subirse desde un navegador web.

- El límite de tamaño para los archivos de itch.io es de 1 GB.
- Es posible comprimir el videojuego como un archivo ZIP antes de subirlo.
- Al subir el videojuego a itch.io, deberá configurarse como gratuito y marcarse la opción “lanzado” (en lugar de “borrador”).
- Para completar el envío en itch.io, será necesario seleccionar el juego en el cuadro desplegable de 'enviar juego' y responder las preguntas correspondientes.
- El plazo límite para enviar el videojuego será a las 12:00 del domingo 11 de mayo.
- Una vez enviado, los participantes podrán realizar las modificaciones que consideren oportunas hasta las 12:00 del 11 de mayo. Después de esa hora no se aceptarán cambios ni nuevos envíos.
- En caso de experimentar problemas técnicos con los servidores de itch.io debido a la carga, podría considerarse una ampliación del plazo de entrega.
- Les recomendamos, como mínimo, subir sus videojuegos con al menos 2 horas de anticipación a la fecha límite, ya que el proceso de carga en itch.io puede demorar. Cualquier problema técnico ajeno a itch.io no será motivo para aceptar entregas tardías.

Los videojuegos serán testeados por el jurado quienes tendrán tres (3) minutos por equipo para testear previo a su deliberación final

Entrega presentaciones finales (*Pitch*)

Por otro lado, dentro del mismo plazo (fecha límite: 11 de mayo de 2025 a las 12:00), los equipos deberán entregar la presentación que utilizarán ante el jurado. Esta deberá enviarse a través de un formulario, cuyo enlace será compartido por el canal oficial de Discord del evento y en el que los equipos deberán incluir lo siguiente:

- Número de equipo que se adjudicó al inicio del Evento.
- Nombre y apellidos de cada uno de los integrantes del equipo.
- Nombre del videojuego.
- Descripción breve del videojuego.
- Temática
- Presentación (*Pitch*) en formato PDF o PPT.

Cada equipo deberá presentar su videojuego frente al jurado en una exposición de máximo tres (3) minutos, en la que deberán destacar los aspectos clave de su proyecto.

Es importante que las presentaciones se adhieran a la duración establecida para permitir que todos los participantes tengan una oportunidad equitativa de presentar sus videojuegos de manera clara y concisa.

Hack Jam presentaciones final

La presentación final deberá incluir un **máximo de diez (10) diapositivas**. En ella, los equipos deberán explicar de forma clara los aspectos clave de su videojuego, incluyendo su concepto, mecánicas principales y narrativa. Además, **deberán incorporar una Ficha Técnica**, un breve resumen de la información esencial del juego, como el nombre, género, historia, plataforma, herramientas utilizadas y los miembros del equipo. Esta ficha sirve para presentar el proyecto de manera clara y profesional ante el jurado, posibles publishers o el público. Durante el evento se brindarán más detalles sobre cómo construir esta Ficha Técnica y las expectativas para su presentación final.

Hackathon presentaciones final

La presentación final deberá incluir un **máximo de diez (10) diapositivas**. En ella, los equipos deberán explicar de forma clara los aspectos clave de su videojuego, incluyendo su concepto, mecánicas principales y narrativa. Además, **deberán incorporar un modelo de negocio**, donde se detalle de forma clara cómo el videojuego generará ingresos, incluyendo actividades clave, propuestas de valor, segmentos de clientes, canales de distribución, fuentes de ingresos, recursos clave, alianzas estratégicas (key partnerships) y estructura de costos. Durante el evento se brindarán más detalles sobre cómo construir este modelo de negocio y las expectativas para su presentación final.

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

Criterios de evaluación

Los videojuegos serán evaluados por un **jurado compuesto por tres (3) o más expertos de la industria y relacionados con la materia**. Los equipos presentarán sus proyectos ante el jurado, contando con un máximo de **tres (3) minutos para realizar su exposición**. Una vez que todos los equipos hayan finalizado sus presentaciones, el jurado tendrá la oportunidad de probar cada videojuego. Para esta etapa, **se dedicará un máximo de tres (3) minutos por videojuego**, con el fin de evaluar de forma equitativa todos los proyectos.

Para realizar la valoración, utilizarán una herramienta digital que permitirá otorgar puntuaciones a las propuestas en base a criterios definidos en cada una de las categorías (Hack Jam y Hackathon) detallado en estas Bases.

Además de lo anterior, los propios participantes de las Jam podrán, a través de la misma herramienta digital, evaluar y votar en una categoría adicional denominada **“Peer to peer”**. **Cada categoría contará con un premio "Peer to Peer", votado por los propios participantes. Todos los participantes podrán votar en ambas categorías, independientemente de a cuál pertenezcan.**

En caso de empate en la puntuación final entre videojuegos, el jurado deliberará de manera conjunta para determinar el ganador. La decisión del jurado en todos los aspectos relacionados con la evaluación de los videojuegos y la selección de los ganadores será definitiva y no estará sujeta a apelación. Los equipos solo podrán ser premiados en una única categoría. Es decir, no se podrán acumular premios de diferentes categorías o reconocimientos.

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 según el orden establecido de las categorías.

El reconocimiento correspondiente en las demás clasificaciones se asignará al siguiente equipo con la mayor puntuación. Esta medida tiene como objetivo promover la equidad y brindar a diferentes participantes la oportunidad de ser reconocidos por su excelencia en diversas áreas

Hack Jam - Criterios de evaluación del jurado

De entre las cinco (5) propuestas que avanzaron a la fase final dentro de cada categoría, el jurado seleccionará un primer y un segundo puesto. Para su evaluación, se utilizará una escala de puntuación del 1 al 5, donde el 1 indica un nivel bajo de cumplimiento del criterio evaluado y el 5 refleja un nivel alto.

Criterio 1: Nivel de Innovación

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

Criterio 2: Narrativa

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

Criterio 3: Alineación con el 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.

Criterio 4: Viabilidad

- 1: No es nada realista contando con los recursos y el tiempo disponibles.
- 3: Algunos elementos son factibles, otros no tanto.
- 5: La creación de la idea es plenamente viable contando con los recursos y el tiempo disponibles.

Criterio 5: Potencial de Enganche

- 1:1: El juego no genera interés o resulta monótono, sin momentos memorables ni mecánicas que inviten a seguir jugando.
- 3: El juego tiene momentos divertidos o interesantes, pero le falta consistencia o falta de profundidad para enganchar.
- 5: El juego es altamente entretenido, genera interés constante, invita a seguir explorando o jugando, y tiene un claro “factor enganche” y experiencia envolvente.

Criterio 6: Calidad de la Ficha Técnica

- 1: Ficha incompleta o desorganizada, con información clave ausente o poco clara.
- 3: Ficha técnica completa pero con descripciones poco detalladas o presentación mejorable.
- 5: Ficha técnica clara, completa y bien estructurada, con toda la información esencial presentada de forma profesional.

Criterio 7: Nivel de Jugabilidad

- 1: Jugabilidad confusa o poco intuitiva, con errores críticos o problemas graves en la mecánica que dificultan la experiencia.
- 3: Jugabilidad funcional, aunque presenta algunos errores menores, falta de claridad o problemas de fluidez.
- 5: Jugabilidad clara, estable y bien implementada, sin errores críticos, lo que permite una experiencia fluida y coherente.

Hackathon - Criterios de evaluación del jurado

De entre las cinco (5) propuestas que avanzaron a la fase final dentro de cada categoría, el jurado seleccionará un primer y un segundo puesto. Para su evaluación, se utilizará una escala de puntuación del 1 al 5, donde el 1 indica un nivel bajo de cumplimiento del criterio evaluado y el 5 refleja un nivel alto.

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, original, con elementos frescos y creativos.

Criterio 2: Narrativa

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

Criterio 3: Alineación con el 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.

Criterio 4: Viabilidad

- 1: No es nada realista contando con los recursos y el tiempo disponibles.
- 3: Algunos elementos son factibles, otros no tanto.
- 5: La creación de la idea es plenamente viable contando con los recursos y el tiempo disponibles.

Criterio 5: Nivel de Impacto (Cumplimiento del objetivo del serious game y su impacto)

- 1: El juego tiene un impacto mínimo en el objetivo
- 3: El juego tiene un impacto moderado y cumple parcialmente con su objetivo, mostrando cierto potencial para generar un cambio positivo.
- 5: El juego genera un impacto claro y significativo, cumpliendo plenamente con su objetivo y logrando un cambio positivo profundo.

Criterio 6: Modelo de Negocio

- 1: Modelo poco claro o inexistente; no se entiende cómo el videojuego generaría ingresos.
- 3: Modelo de negocio presente pero con partes poco desarrolladas o sin coherencia total.
- 5: Modelo sólido, bien pensado y realista, que muestra una estrategia clara de monetización, recursos, alianzas y valor para el cliente.

Criterio 7: Nivel de Jugabilidad

- 1: Jugabilidad confusa o poco intuitiva, con errores críticos o problemas graves en la mecánica que dificultan la experiencia.
- 3: Jugabilidad funcional, aunque presenta algunos errores menores, falta de claridad o problemas de fluidez.
- 5: Jugabilidad clara, estable y bien implementada, sin errores críticos, lo que permite una experiencia fluida y coherente.

Entrega de premios

La Organización entregará un total de tres (3) premios por cada categoría. La ceremonia de premiación se celebrará el **domingo 11 de mayo de 2025, de 14:30 a 15:00**, y reconocerá a los equipos ganadores en las siguientes categorías, aplicables a ambas modalidades:

A. Selección del Jurado

Primer puesto: Se otorgará al videojuego que sobresalga en todos los aspectos y criterios de evaluación dentro de su categoría, y que haya obtenido la mayor puntuación por parte del jurado.

Segundo puesto: Se concederá al videojuego que destaque en varios de los criterios de evaluación dentro de su categoría y que haya obtenido la segunda mayor puntuación del jurado.

B. Selección de los participantes

Peer to Peer: En este apartado, los participantes de las Jam elegirán el videojuego que presente la idea más original, creativa y correctamente adherida a la temática previamente elegida..

Calendario

El evento tendrá lugar entre el 9, 10 y 11 de mayo de 2025, con las siguientes fechas importantes:

- **Apertura de inscripciones:** 10 de abril.
- **Cierre de inscripciones:** 4 de mayo a las 23:59.
- **Notificación a los participantes seleccionados:** 5 y 6 de mayo.
- **Apertura de la Jam:** 9 de mayo a las 13:30.
- **Fase eliminatoria-entrega de *decks*:** 10 de mayo a las 20:00.
- **Presentación eliminatoria:** 10 de mayo a las 20:15.
- **Deliberación y evaluación por la organización fase eliminatoria:** 10 de mayo de 21:00 a 23:00.
- **Comunicación de finalistas:** 10 de mayo de 23:00 - 23:30.
- **Entrega de los videojuegos:** Entre las 18:00 del 10 de mayo y las 12:00 del 11 de mayo (como máximo).
- **Pitch:** Entre las 12:30 y 13:30 del 11 de mayo.
- **Testeo de videojuegos y deliberación y evaluación del jurado y participantes:** 11 de mayo, de 13:30 a 14:30.
- **Cierre de votaciones y encuestas de satisfacción:** 14:30 del 11 de mayo
- **Entrega de premios y cierre de las Jams:** 11 de mayo, de 14:30 a 15:00.

Madrid in Game y Voxel se reservan 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 (<https://www.madridingame.es>) y en el canal de *Discord* de Madrid in Game.

Propiedad Intelectual e Industrial

Los participantes ostentarán la titularidad de los derechos de propiedad intelectual sobre los juegos desarrollados durante el Evento, 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, con su inscripción en el evento y la aceptación de las presentes Bases, con carácter no exclusivo y capacidad de cesión a terceros, al uso de los derechos de reproducción, comunicación pública, transformación y distribución, en todas sus modalidades, de los proyectos presentados en el Evento, con alcance territorial mundial y por el máximo plazo de protección previsto por la legislación vigente hasta la entrada en el dominio público de los citados derechos, pero limitados tales usos a fines gratuitos y no comerciales, enmarcados en la difusión de las propias actividades y fines de la Organización y de la Jam, con el objeto de que los proyectos ganadores presentados puedan ser difundidos a través de los canales de difusión y comunicación del citado evento.

En cuanto a los videojuegos presentados, los participantes podrán utilizar únicamente materiales creados por ellos mismos o aquellos para los que cuenten con los derechos de uso debidamente acreditados por sus respectivos titulares. Durante el Evento, será responsabilidad de cada participante garantizar el empleo exclusivo de contenido original o recursos con los derechos correspondientes. Esta regla tiene como finalidad promover la originalidad y creatividad de los participantes.

El uso de contenido protegido por derechos de autor o cualquier material que infrinja las leyes de propiedad intelectual está estrictamente prohibido.

Asimismo, en el marco de la promoción de los eventos propios de Madrid in Game y Voxe Schooll, así como de la propia Jam, los participantes autorizan a la Organización a utilizar sus nombres, imagen y/o voz obtenidos mediante fotografías, vídeos o grabaciones realizadas durante el Evento. Este material podrá ser publicado en las páginas web de los miembros de la Organización, redes sociales, folletos informativos o medios de comunicación, entre otros. El uso de la imagen y/o voz será gratuito, con carácter indefinido y alcance territorial mundial.

Datos personales

Todos los datos personales serán tratados por la Organización de conformidad con la legislación vigente en la materia y de forma especial en virtud de lo establecido en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 27 de abril de 2016, relativo a la protección

de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos (RGPD) así como en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, sobre Protección de Datos Personales y Garantía de los Derechos Digitales.

A tal efecto, y por medio del formulario de inscripción en el Evento, se recabará el consentimiento de los interesados para el tratamiento de aquellos datos personales que sean requeridos a fin de gestionar su participación y con el fin de recibir comunicaciones comerciales de productos o servicios propios, informándoles previamente mediante la facilitación de la política de privacidad aplicable.

Exclusión y restricción de responsabilidad

La Organización es la responsable del desarrollo del evento y se reserva el derecho a retirar del mismo a cualquier participante que no cumpla con las condiciones establecidas en estas Bases y/o que, de acuerdo con las disposiciones legales aplicables, infrinja derechos de terceros o cualquier normativa de naturaleza civil, penal, administrativa o de cualquier otra naturaleza, o que haya facilitado datos falsos, inexactos, incompletos u obsoletos.

La Organización tiene la potestad de interpretación y cambio de las presentes Bases.

La Organización no se responsabiliza de las posibles pérdidas de datos, o incidencias en el desarrollo de la Jam, presentación de proyectos o del registro e inscripción en el Evento, por problemas de correo electrónico y/o por el mal funcionamiento de Internet y/o de los aplicativos/plataformas que fueran facilitados por la Organización y, asimismo, excluye toda responsabilidad por los daños y perjuicios de cualquier naturaleza causados por la participación, así como por los daños y perjuicios de toda naturaleza que puedan sufrir los participantes o terceros, derivada de su participación en la Jam.

Jurisdicción

Para la resolución de cualquier controversia o discrepancia que pudiera surgir en cuanto a la interpretación o aplicación de las presentes Bases, tanto la Organización como los participantes en la Jam se someten expresamente a la jurisdicción y competencia de los Juzgados y Tribunales de Madrid capital, con renuncia expresa al fuero que pudiera corresponderles.

La ley aplicable será la española.

Contacto y preguntas

Para cualquier pregunta o consulta relacionada con la Jam, se podrá contactar con Madrid in Game a través del correo electrónico emprendimiento@madridingame.es.

El equipo organizador estará disponible para ofrecer asistencia y resolver dudas

ANEXO I - CÓDIGO DE CONDUCTA

Se espera que todos los participantes mantengan una conducta ética y respetuosa hacia el resto de los participantes, el personal de la Organización y las instalaciones de Voxel durante el Evento.

- 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.
- Los participantes deben respetar las normas legales aplicables y no deben utilizar material ilegal o inapropiado en sus videojuegos.
- Los participantes deben seguir las pautas establecidas en cuanto al respeto a la privacidad y la protección de datos personales.
- Cualquier violación de las reglas de conducta puede resultar en la descalificación del participante o del equipo.

La Organización solicita la colaboración de todas las personas asistentes. Así pues, si los participantes sufren algún tipo de conducta abusiva u observan que alguien puede estar siendo

víctima de ella, la situación deberá comunicarse cuanto antes a las personas de la Organización que estén presentes durante la Jam, a efectos de tomar las medidas oportunas.

La Organización no se hace responsable de cualquier hurto o pérdida de pertenencias personales que puedan ocurrir durante el desarrollo de la 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 los participantes 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.