

# Game JamUS

(título provisional)



(logo provisional)

Miembros de la propuesta:

- Alejandro Merino Palma, Colaborativo Programa
- Pedro Gonzalez Marcos, Colaborativo Programa
- @yeisi02, Comunicación
- @olegario02, Comunicación

# Índice

<b>Índice</b> .....	<b>2</b>
<b>Explicación de la actividad</b> .....	<b>3</b>
<b>Reglas</b> .....	<b>3</b>
<b>Temas</b> .....	<b>4</b>
<b>Fechas</b> .....	<b>4</b>
<b>Recomendaciones</b> .....	<b>4</b>
Librerías para exportar a windows o navegador:.....	4
<b>Preparación</b> .....	<b>5</b>
Recogida de información.....	5
Web itch.io y Server Discord.....	5
Web Innosoft y RRSS.....	5
Video Editado Ganadores Jam.....	5
Eventos.....	5
<b>Votación</b> .....	<b>6</b>
¿Qué categorías se podrán votar?.....	6
¿Quiénes votaran los juegos presentados?.....	6
¿Dónde votarán?.....	6
Ganador/@s de la Jam.....	6
¿Quién gana la Game Jam?.....	6

# Explicación de la actividad

Una Game Jam es una competición en la que varios equipos de desarrolladores deben crear un pequeño videojuego en un tiempo limitado, siguiendo un tema que se revelará al inicio de la Game Jam. El objetivo es crear un videojuego simple y se hace énfasis en aprender y experimentar durante el proceso, no en ganar. En algunos casos, sin embargo, los ganadores se llevan un premio para fomentar la participación.

## Reglas

- Todo el **contenido NSFW, contenido potencialmente ofensivo, contenido gráfico, etc, será retirado**. Si tienes dudas sobre si tu juego es NSFW o no, puedes contactar en nuestro servidor de discord (link del server).
- Sólo podrás presentar **proyectos realizados dentro del plazo de la Game Jam**. Proyectos iniciados antes del comienzo de la jam serán retirados.
- Una vez termine el plazo de entrega, sólo estará permitido **hacer cambios al juego para solucionar bugs** y otros problemas. Para ello, ponte en contacto con nuestros moderadores en el servidor de discord (link del server).
- Puedes usar **cualquier motor** o tecnología.
- **Preferiblemente**, el juego debe entregarse en formato **.exe para Windows**. Adicionalmente, se **recomienda** que el juego sea jugable desde el propio **navegador**.
- Puedes usar **assets** creados fuera de la Game Jam. arte, sprites, música, sfx, etc, siempre y cuando tengas los derechos para usarlos. Por ejemplo, es válido utilizar assets bajo las licencias **Creative Commons**, siempre que des el **crédito** adecuado a sus creadores.
- Tu juego debe seguir el tema propuesto al inicio de la Game Jam. Puedes interpretar el tema como prefieras: de forma literal, figurada, más o menos relacionada. Habrá un parámetro para valorar la originalidad y la adaptación al tema a la hora de votar.
- El número de integrantes de un **equipo** será de **3 personas** como **máximo**.
- Si por cualquier razón has tenido problemas con la entrega, ponte en contacto con nosotros.
- Si tu juego no sigue alguna de las reglas, podría ser descalificado.

# Temas

Inteligencia Artificial. Algunos ejemplos

- Comportamiento de los enemigos
- Generación de mapas procedurales
- Aprendizaje automático

Generador de ideas para la Jam:

<https://letsmakeagame.net/game-jam-theme-generator/>

# Fechas

Planning 2 semanas de Jam:

- La Game Jam se realizará del Viernes 20 Octubre 12:00 - 3 Noviembre 23:59. Este será el periodo en el cual se podrán entregar los juegos.
- El período de votación está aún por determinar (4,5 Noviembre).
- 9 noviembre evento de presentación resultados de la Jam
  - 6 min Video editado top 3 ganadores
  - 1 min por

# Recomendaciones

Si necesitas cualquier tipo de assets:

- [opengameart.org](http://opengameart.org) incluye assets de todo tipo bajo licencias CC0 o Creative Commons.
- [freesound.org](http://freesound.org) para efectos de sonido.
- [www.kenney.nl](http://www.kenney.nl) ofrece assets de calidad, muchos de ellos gratuitos.

Recomendamos el uso de un motor de videojuegos:

- Unity
- Godot

Librerías para exportar a windows o navegador:

<Incluir lista de alternativas>

# Preparación

## Recogida de información

Será necesario organizar un plan de marketing (comunicación): encuestas (Microsoft forms, etc...)

## Web itch.io y Server Discord

Se deberá preparar y configurar la página de itch.io y un servidor de discord propio.

## Web Innosoft y RRSS

El evento se promocionará en la web de Innosoft y en las redes sociales asociadas a la organización.

## Video Editado Ganadores Jam

3 videos de 2 minutos enseñando los ganadores de la Jam (top 3)

## Eventos

Un evento de entrega de premios, y un evento en el que cualquier alumno pueda probar los juegos presentados.

En el evento de entrega de premios se realizará de la siguiente forma:

- Una pequeña introducción.
- Se mostrará el top 3 de ganadores con un video editado de sus juegos.
- Subirá el equipo ganador a recibir el premio y decir unas palabras.
- Conclusión y cierre.

# Votación

## ¿Qué categorías se podrán votar?

- Adaptación al tema / Originalidad
- Jugabilidad
- Arte
- Música / Sonido

## ¿Quiénes votaran los juegos presentados?

Los “Submitters” (la cuenta de itch.io que haya creado la página principal del juego) de la Jam y un jurado designado.

## ¿Dónde votarán?

Los participantes utilizarán las características que ofrece la plataforma de itch.io para enviar su votación.

## Ganador/@s de la Jam

### ¿Cómo puedo consultar mi puntuación?

Los participantes podrán ver las calificaciones de sus juegos una vez que los administradores de la Jam lo consideren oportuno.

## ¿Quién gana la Game Jam?

El equipo que haya conseguido la mayor puntuación será el ganador/a de la Jam y optará al premio correspondiente.