

1. Convocatoria.

Se convoca el primer concurso Aula Arcade Nest por el que la escuela especializada en videojuegos apoyará a un equipo indie formado por antiguos alumnos de la misma. Se pretende fomentar la formación de equipos y el desarrollo de videojuegos una vez terminados los cursos con el fin de que nuestros propios alumnos aprovechen su talento trabajando en equipo.

Aula Arcade se reserva la posibilidad de declarar desierto el concurso si la calidad o la cantidad de proyectos no cumple unos mínimos.

2. Participantes.

Los equipos que podrán participar deben estar formados por alumnos o antiguos alumnos de Aula Arcade en un mínimo del 70% del total del equipo. Los alumnos egresados deberán haber concluido con éxito el curso o los cursos a los que han asistido y estar en posesión (o en trámite de obtener) del diploma que otorga la escuela a estos efectos.

Los equipos deberán contar con los perfiles necesarios para desarrollar la propuesta, a este fin Aula Arcade brinda la plataforma para alumnos creada en Discord.

Cada equipo deberá contar con una persona al cargo de la portavocía, que será la encargada de enviar la propuesta y estar en contacto con Aula Arcade.

3. Presentación de la propuesta.

La propuesta deberá ser enviada al correo electrónico de Aula Arcade (aulaarcade@gmail.com) y tendrá que contener:

a. Datos de los participantes.

Una tabla con los datos de cada participante incluyendo: nombre, apellidos, DNI, curso realizado (especialidad y año de finalización), perfil que desarrollará en el proyecto y firma del participante (Ver Anexo I).

b. GDD.

Un documento de desarrollo del juego que recoja todas las características del juego: gameplay, mecánicas, niveles, interfaces, decisiones gráficas, etc...

c. Prototipo.

Un prototipo de Gameplay en el que se experimenten la mayor cantidad de características del juego posibles.

4. Evaluación.

La evaluación será realizada sobre un máximo de 100 puntos que se desglosan como sigue:

	Puntuación máxima
Equipo completo	0-20
Porcentaje de alumnos de Aula Arcade	0-20
Valoración del GDD	0-30
Valoración del prototipo	0-30
Total	0-100

a. Equipo completo.

Se valorará la cantidad de perfiles necesarios cubiertos por el equipo yendo desde 0 si solo un perfil está cubierto hasta un máximo de 15 puntos si el equipo cubre todas las necesidades del desarrollo: diseño, programación, ilustración, modelado 3D y sonidos y música. Se tendrá en cuenta el documento de diseño para evaluar los perfiles necesarios.

b. Porcentaje de alumnos de Aula Arcade.

Se tendrá en cuenta el porcentaje de alumnos y ex-alumnos de Aula Arcade siendo este, además, un posible valor excluyente. Si el porcentaje de alumnos que cursan o han cursado con éxito cualquier especialidad de la academia es menor del 70%, el proyecto será desestimado. Si es del 70%, el equipo recibirá 0 puntos que aumentarán progresivamente hasta un total de 20 puntos si el 100% del equipo cumple este requisito.

c. Valoración del GDD.

Los criterios de evaluación del documento de diseño serán claridad y acabado de la idea, tiempo de desarrollo estimado (cuanto menos mejor) y calidad del concepto que se presenta, así como su idoneidad para el mercado objetivo elegido.

d. Valoración del prototipo.

El prototipo será valorado por su innovación, calidad técnica, su diseño y su capacidad de divertir, pero también por adecuarse al documento de desarrollo y mostrar la mayor parte posible de características del juego.

5. Cronograma.

Inicio	Fin	Etapas
01/07/2018	23/09/2018	Recepción de propuestas
24/09/2018	07/10/2018	Evaluación de propuestas
08/10/2018	08/10/2018	Publicación de propuesta elegida
09/10/2018	15/09/2019*	Desarrollo del videojuego

* La fecha puede variar en función del proceso de desarrollo.

6. Beneficios.

El objetivo principal del proceso de desarrollo es que el equipo elegido se convierta en un grupo independiente que gestione sus desarrollos venideros. Por ello, Aula Arcade NO adquirirá derechos relativos al producto acabado ni responsabilidades legales que deriven del mismo.

El proyecto elegido recibirá:

- Apoyo de marketing
- Un espacio de trabajo para dos integrantes del equipo.
- Un espacio de reunión para el equipo (Máximo 5 personas)
- Acompañará a Aula Arcade a las distintas ferias que asista durante el tiempo de desarrollo y se convertirá en el primer equipo completamente respaldado por la academia.

* Tanto el espacio de trabajo como la sala de reunión estarán disponible de 9.00 a 14.00 de lunes a viernes. La sala de reunión se usará bajo reserva previa.

ANEXO I

Nombre completo	DNI	Especialidad del curso	Año de finalización	Perfil en el equipo	Firma
Nombre Apellidos	00000000-Z	Diseño	2016	Diseñadora	
Nombre Apellidos	00000001-X	Ilustración	2017	Ilustradora	
Nombre Apellidos	00000002-Y	Modelado	2015	Modelador	
Nombre Apellidos	00000003-V	Programación	2016	Programador	
Nombre Apellidos	00000004-U	No		Programador	