

BASES DEL CERTAMEN PROYECTO JUEGO PLATAFORMA VIPPTER

I Entidad organizadora y finalidad del presente certamen

Social Web Vippter S.L (en adelante, Vippter) con domicilio en calle Velázquez, 138 de Madrid, en la condición de organizadora, junto con la colaboración del Centro Universitario de Tecnología y Arte digital (U-TAD) convocan el certamen Juego Vippter en base a las siguientes condiciones legales y técnicas.

La finalidad es promover entre los alumnos de U-TAD la generación de ideas y diseño conceptual y funcional de un juego que reúna las principales características de originalidad y jugabilidad, basado en la filosofía, imagen y actividad de VIPPTER para que pudiere ser implementado en la plataforma social.

La mejor idea y diseño de videojuego obtendrá un dotación económica de **SEIS MIL EUROS (6.000 €)**, la difusión entre los medios de comunicación de la entidad organizadora y colaboradora y la oportunidad de ser implementado en la plataforma de Vippter.

II Aceptación de las bases del certamen

Al participar en el concurso, dar sus datos personales y presentar un proyecto a concurso, el participante acepta de forma expresa las anteriores bases. En caso de que desee obtener más información, deberá ponerse en contacto con la empresa organizadora llamando al 917375819 o enviando un correo electrónico a info@vippter.com

III Requisitos de Participación

Podrán participar en el certamen todos aquellos alumnos matriculados en la U-TAD que, en las fechas de convocatoria y celebración del certamen, estén cursando cualquiera de las titulaciones de la universidad (grados, postgrados o ciclos formativos de grado superior.)

Los interesados en participar podrán efectuarlo en las siguientes modalidades: individual o grupal. Sólo se admitirá una participación por alumno matriculado en la U-TAD, indistintamente de la modalidad escogida para presentarse en el certamen. No se tendrán por válidas aquellas inscripciones al certamen que no hayan completado el proceso de inscripción; y/o no hayan procedido a completar los trámites de participación establecidos; y/o se hayan inscrito fuera del rango temporal asociado a la inscripción.

IV Exclusión de Participación

No podrán participar en el certamen y, por tanto, quedarán excluidos del mismo, todas aquellas personas que no cumplan con las presentes condiciones. De igual forma, no podrán participar todas aquellas personas, trabajadores y familiares que tengan o pudieren tener relación directa durante las fechas de convocatoria del certamen tanto con el organizador como con la universidad colaboradora así como todas aquellas personas pertenecientes a todas aquéllas empresas integradas en la gestión y realización del mismo -proveedores de servicios.-

V Fechas del certamen, Documentación de Participación y Mecánica de Participación

La inscripción y presentación de proyectos al certamen estarán vigentes desde el 2 de abril hasta el 3 de mayo de 2018, ambos inclusive. Durante dichas fechas, aquellos interesados en participar deberán presentar su candidatura, en cualquiera de las dos modalidades, aportando la siguiente documentación administrativa y técnica:

Documentación administrativa. El interesado/s en participar deberá remitir correo electrónico a la cuenta de correo electrónico del organizador info@vippter.com indicando en el asunto del mensaje CANDIDATURA CERTAMEN VIPPTER e insertando la siguiente información:

- Candidatura Individual o Grupal.
- Información de la persona/s que participan. Se recuerda que únicamente se aceptarán una participación por persona indistintamente de la modalidad escogida para participar en el certamen. Dicha información deberá contener obligatoriamente: nombre y apellidos del participante/s; número/s de DNI; titulación que cursa/n actualmente (2017-2018) en la U-TAD; domicilio/s del participante/s; correo/s electrónico/s;
- Adjuntar la documentación técnica durante el plazo de convocatoria debiendo ser firmado el formato .pdf por el participante/s.

Tras la recepción del candidatura de participación, la entidad organizador revisará la documentación aportada y, en caso que se detectare alguna anomalía, comunicará a la persona de contacto aquella para que procediera en un plazo máximo de 72 horas a la subsanación/es detectadas. De igual forma, la entidad organizadora se reserva la posibilidad de comunicar cualquier incidencia o anomalía a la persona afecta a la misma. En caso que la anomalía/s no fuere subsanada/s en plazo, la candidatura será rechazada.

Para la entrega del proyecto se solicitará una presentación en formato PDF que incluya los siguientes apartados, recordando que el mismo deberá ser firmado por el participante/s:

1 - FICHA DEL JUEGO

AUTORES

Nombre, DNI y correo electrónico de cada uno de los autores del diseño

TÍTULO

Nombre del juego

GÉNERO

¿En qué género o subgénero se engloba? (puzzle, hidden objects, casino, arcade, trivia, etc.)

TEMÁTICA

¿Cuál es la temática del juego?

ESTÉTICA

¿Cómo es visualmente el juego? ¿Qué estilo visual?

DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Redacta un resumen a modo de sinopsis. Describe la experiencia general, la jugabilidad y el estilo visual.

2 - DISEÑO DETALLADO

Sed todo lo extensos y completos que podáis en estas áreas. Usad diagramas, referencias visuales, mockups o diseños tan detallados y acabados como sea posible, para dar la necesaria profundidad y claridad al diseño del juego.

MECÁNICAS DE JUEGO

Describe cada mecánica de juego principal, especificando cómo funciona según el tipo que hayas elegido (match 3, preguntas, minijuegos, etc.).

Dado que uno de los objetivos es la recurrencia de los jugadores, resume las primeras sesiones de juego, y las mecánicas que generarán en los jugadores el interés por volver a jugar.

PUNTOS CLAVE

Enumera cuáles son los puntos destacados del juego. Defiende por qué un usuario de Vippter querría jugarlo. Qué lo hace especial y diferente para destacar y atraer a nuevos usuarios a Vippter.

FLUJO Y NARRATIVA

Resume los primeros cinco minutos del juego desde que empiezas a jugar.

Describe la estructura, niveles, capítulos, mundos, etc. contiene y de qué tipo son.

Resume las primeras sesiones de juego, y las mecánicas que generarán en los jugadores el interés por volver a jugar.

Si el título tiene un contexto narrativo, añade un resumen de la estructura del guión (opcional).

AUDIO

Describe el estilo del audio del juego, estilo musical, y efectos de sonido si fuera relevante.

VI Fases del Certamen

Tras la recepción y posible subsanación de la/s anomalía/s detectadas, la entidad organizadora, comunicará durante las fechas (2 de abril al 3 de mayo) la aceptación de la candidatura/s que optan a ser ganador del certamen.

De todas las candidaturas admitidas a participar en el certamen, el comité evaluador compuesto por componentes de la entidad organizadora y de la universidad, escogerán a las tres candidaturas finalistas que optan a ser ganador y, consecuentemente, al premio. Dicha notificación se efectuará el día 8 de mayo del 2018.

Los tres finalistas seleccionados pasarán a la última fase, la cual es presencial, a celebrar el día 9 de mayo del 2018 en las instalaciones de la universidad. En dicha fase presencial, los tres finalistas deberán efectuar exposición de su proyecto. Antes de la fecha de exposición se informará de los medios técnicos y humanos con los que podrán contar para la exposición del proyecto así como las personas que conformarán el comité evaluador.

Tras exposición y evaluación, se procederá a emitir decisión del ganador, la cual será efectiva el día 9 de mayo del 2018. La decisión adoptada por el comité evaluador será inapelable, tomando en consideración aquella según criterios formales y comerciales: análisis del proyecto (estructura, claridad, exposición, finalidades y otras asociadas) y consecución comercial del proyecto.

VII Objeto del certamen

La finalidad por parte de la entidad organizadora VIPPTER es fomentar entre los estudiante de la Universidad y en base a las características de la plataforma social el diseño y creación de un videojuego que fomente la actividad de los usuarios en dicha plataforma, así como el registro y captación de nuevos usuarios. Por ello, os invitamos a explorar la plataforma VIPPTER www.vippter.com. En base a dicha finalidad, el certamen tiene como objetivo, incluyéndose las siguientes limitaciones:

- Se buscan juegos que fomenten la recurrencia del usuario.
- Al buscar la captación de nuevos usuarios se valorarán positivamente los diseños que fomenten la invitación a la participación de usuarios no registrados en Vippter.
- El juego no tendrá ninguna opción de pago.
- Se busca un juego que pueda ser jugado de forma individual, recurrente y cuyo resultado pueda ser recogido en una clasificación general.
- El usuario podrá conocer su puntuación y el ranking general cuando lo desee.
- No se podrá utilizar la imagen de los usuarios VIP.
- Los usuarios VIP no podrán ser utilizados como protagonistas o personajes del juego.
- No se podrá utilizar el contenido de la plataforma de Vippter (fotografías, vídeos, etc.) para el desarrollo del juego.

- No se podrá utilizar la imagen de los usuarios VIP de manera distorsionada, negativa o en posición de enfrentamiento entre ellos.
- No se podrá plantear la competición directa contra los usuarios VIP.
- Se podrá utilizar el anagrama y el logotipo de Vippter.
- Se podrá utilizar la mascota diseñada en Vippter como perrito.
- Se podrán utilizar emoticonos Vippter creados por los participantes.

VIII Comité Evaluador, Premio

El comité evaluador estará compuesto por miembros de la entidad organizadora VIPPTER apoyados por miembros del Departamento Académico de U-TAD, el cual seleccionará el ganador de entre los tres participantes finalistas. Solo serán valoradas aquellas candidaturas que:

1. Garanticen la originalidad de las propuestas e ideas presentadas, no admitiéndose copias o propuestas ya publicadas con anterioridad, ni sus adaptaciones.
2. Que el prototipo del juego desarrollado no incluya contenido de carácter ilegal, ilícito, indecente, obsceno, racista, sexista o moralmente ofensivo.
3. VIPPTER se reserva el derecho a rechazar la participación de cualquier candidatura que a su solo criterio no reúna los requisitos descritos en las presentes Bases.

El premio para el ganador consistirá en una dotación económica de **SEIS MIL EUROS (6.000 €)**. En caso que el ganador del certamen fuere bajo la modalidad grupal, el premio se repartirá de forma igualitaria entre todos los integrantes que componen el grupo. El valor del premio puede estar sujeto a impuestos o tasas de conformidad con la normativa fiscal aplicable, corriendo aquellas a cargo del ganador del premio.

El premio obtenido lleva aparejado, por parte del ganador, la cesión en exclusiva a favor de VIPPTER de todos los derechos de propiedad intelectual e industrial asociados al proyecto y diseño del juego con la finalidad de desarrollar, implementar y explotar en su caso, el juego proyectado dentro de su plataforma.

IX Comunicación del premio

El día 9 de mayo del 2018 se comunicará quien ha sido el ganador. Dicha comunicación se hará tanto de forma personal como pública en cualquiera de los medios de comunicación titularidad o responsabilidad de la entidad organizadora como de universidad.

X Responsabilidad y derechos de la empresa

El participante/s como autor/es garantiza la originalidad del proyecto, así como el hecho de que goza de la libre disponibilidad de los derechos asociados al mismo y que aquel no ha sido publicado total, ni parcialmente, en ningún medio de difusión físico o electrónico, ni ha sido presentado en otro certamen o cedido para ser publicado, explotado, por cualquier entidad tercera, incluyéndose la competencia directa de VIPPTER e, inclusive, que dicho proyecto no ha sido utilizado por otros participantes o estudiantes como trabajo, fin de máster universitario u asociados tanto en la propia U-TAD como en otros centros de enseñanza o centros universitarios. En caso de impugnación de los derechos o reclamaciones instadas por terceros relacionadas con el contenido o la autoría vinculada a la participación, la responsabilidad que pudiera derivarse será exclusivamente de cargo del participante/s, manteniendo indemne a VIPPTER y U-TAD así como cualquier tercero, frente a cualquier acción o reclamación de terceros como consecuencia del incumplimiento de la anterior garantía o en relación a los proyectos presentados.

Vippter se reserva el derecho de acortar, prorrogar, modificar o cancelar este concurso si así lo estimase conveniente, o si ocurriesen supuestos especiales que impidiesen la realización del mismo. Igualmente Vippter, podrá eliminar o descartar los proyectos que no se adecuen a su filosofía o que se consideren ofensivos y no se responsabilizará por las afirmaciones que se hagan a través de las redes sociales por terceras personas, pudiendo llevar a cabo las actuaciones judiciales que considere pertinentes contra las mismas. Vippter podrá eliminar asimismo un proyecto, incluso después de haber sido otorgado como ganador, en el caso de que Vippter tenga sospechas razonables de que vulnera derechos de propiedad intelectual de terceros o de que supone una copia o plagio de obras de terceros, según el criterio discrecional de VIPPTER.

VIPPTER y U-TAD no responderá en el caso de que un tercero reclamara cualesquiera derechos que pudiera ostentar sobre cualquier contenido publicado por los propios usuarios participantes. Así mismo, el organizador no se hará responsable de cualquier incidencia material y técnica que se produzca tras la entrega o en relación con el premio suministrado. El premio no incluye los gastos derivados o que pudieren incurrir en relación al disfrute del mismo.

Está expresamente prohibido comercializar y/o revender la participación o adjudicación o el derecho a su obtención. En el supuesto de que el participante se hubiera registrado con datos falsos, su participación no será tenida en cuenta y quedará excluido. La entidad organizadora queda exenta ante cualquier participación que utilice información o datos personales de terceros sin su consentimiento o falseando aquellos. A tal efecto, se llevará a cabo mecanismos de acreditación de la persona/s ganadora/s y participante/s.

Si el ganador rechazara el premio o no pudiera asistir por cualquier circunstancia, el mismo quedaría desierto, salvo que la organización junto con la universidad decidiera optar por escoger al mejor suplente de los cuatros finalistas que optaron al premio en la fase presencial. Los ganadores aceptan los premios tal y como son y dentro de las fechas previstas e indicadas por el organizador al ganador.

XI Derechos de imagen

El ganador así como los participantes del certamen aceptan que su imagen y sus datos personales de participación en la condición de premiado o no pudiere ser reproducida con la finalidad de informar en los medios de comunicación de la entidad organizadora o de la universidad, incluyéndose, pero no limitándose en las propias redes sociales titularidad o responsabilidad de aquella/s.

Por su mera participación en el concurso y/o asistencia a algún acto vinculado o asociado al certamen, los participantes autorizan en virtud del párrafo precedente a la captación, reproducción y comunicación pública en los distintos medios de comunicación relacionados en el párrafo precedente.

De igual forma, durante la convocatoria del certamen, podrán celebrarse actos asociados a aquel, en la cual pudieren acudir terceros como profesores y familiares, pudiendo captarse y reproducirse imágenes y audio en cualquier soporte, vinculadas o asociadas al evento en cuestión. VIPPTER y U-TAD, en virtud de dicha finalidad, podrán reproducir y comunicar en los diferentes medios de comunicación titularidad o responsabilidad de aquellos las captaciones y reproducciones establecidas a través de distintos soportes, incluidos periódicos, revistas literarias, páginas web, folletos informativos, vídeos comerciales, etc. con la intención de promocionar el certamen e informar sobre el desarrollo del mismo. También se autoriza la publicación de las imágenes y vídeos en la página web de Vippter del concurso y de la propia U-TAD.

La entidad organizadora se compromete como limitación a la utilización expresada en el precedente a no vulnerar los derechos de honor, imagen y privacidad de conformidad con la Ley Orgánica 1/1982, de 5 de enero, de Protección Civil del Derecho al Honor, a la Intimidación Personal y Familiar, y a la Propia Imagen.

Del mismo modo, VIPPTER y la U-TAD tiene la potestad de mostrar los trabajos de los participantes presentados al certamen en todos los medios de difusión sin limitación temporal, además de incluirlos en comunicaciones comerciales de toda índole, sin necesidad de ofrecer una contrapartida a aquellos.

XII Tratamiento de los datos personales

VIPPTER le informa que, de conformidad con la normativa de protección de datos de carácter personal -Ley Orgánica 15/1999 y Real Decreto 1720/2007- sus datos de carácter personal, recabados y tratados, forman parte de un fichero dado de alta en la Agencia Española de Protección de Datos Personales para la finalidad descrita en el presente documento, pudiendo ejercitar los derechos que le son reconocidos -acceso, cancelación, oposición y rectificación- mediante remisión de correo electrónico adjuntando copia del documento de identidad a la dirección: proteccion@vippter.com

Bajo la aceptación voluntaria y bajo su condición de participante en el certamen consiente que VIPPTER como entidad organizadora pudiere remitirle comunicaciones electrónicas editadas y titularidad de la entidad, tales como: newsletter, eventos, participación en sorteos, boletines de actualidad y cualquiera otra de idénticas o similares características. La finalidad es proporcionarle información sobre los productos y/o actividades de la entidad y/o de aquellas entidades con las que se suscriba un acuerdo a tal fin, así como productos y/o actividades de patrocinadores y/o colaboradores, incluyéndose el envío de comunicaciones comerciales a través de medios de comunicación a distancia disponiendo, en todo momento, la posibilidad de desistir de las mismas, a través de mail dirigido a proteccion@vippter.com o mediante el mecanismo inserto en la propia comunicación electrónica.

XIII Legislación aplicable y conflictos

La presente participación se rige por la legislación española vigente estando sujeta aquella a la aceptación de las condiciones insertas en las bases expuestas, las cuales serán consideradas aceptadas desde la remisión voluntaria de los mecanismos de participación.

En el caso que hubiere modificaciones o cambios en la forma o mecánica que afecten a las presentes condiciones y/o a los participantes serán comunicadas por correo electrónico a la dirección electrónica consignada del participante.

Todos los conflictos que se susciten en aplicación de las presentes bases se resolverán por los Juzgados y Tribunales de Madrid.

XIV Descripción del entorno técnico

Las siguientes indicaciones son ofrecidas como orientación de las tecnologías sobre las cuales se implementase el juego en la plataforma.

Aplicación nativa para IOS y Android:

- Apple IOS con Swift3 en la versión 2.5
- Android con la versión 3.0 usando tecnología RXJava

Aplicación web:

- Generada con nodeJS y tecnologías webpack para la optimización y cacheo en redes de contenido (CDN) y navegadores.
- Aplicación SPA reactiva con framework de Vue.

PRÓRROGA DEL CERTAMEN PROYECTO JUEGO PLATAFORMA VIPPTER

Social Web Vippter S.L como organizadora del certamen JUEGO VIPPTER informa de la ampliación del plazo de solicitudes de participación hasta el día 22 de octubre del 2018 y, con ello, la modificación de fechas afectas al mismo. El objetivo del certamen, principalmente, busca incentivar la participación y generación de ideas dentro del mundo empresarial, por parte de los alumnos del Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (U-tad). A tal efecto, ambas entidades han valorado positivamente la posibilidad de prorrogar y/o ampliar dicho plazo en aras de alcanzar los objetivos perseguidos.

En virtud de lo acordado, se informa de las nuevas fechas afectas al certamen.

22 de octubre del 2018. Última fecha para presentar e inscribir la correspondiente candidatura al certamen.

26 de octubre del 2018. Elección de las tres candidaturas finalistas que optan a ser ganador del certamen.

29 de octubre del 2018. Exposición de los proyectos finalistas.

31 de octubre del 2018. Decisión del ganador del certamen.

Dicha ampliación o prórroga del certamen no afectará al resto de condiciones asociadas a la solicitud y participación del mismo, las cuales seguirán vigentes, salvo modificación/es que serán debidamente comunicadas.

Las propuestas presentadas son ya partícipes del certamen, y todos los alumnos participantes podrán enviar nuevas propuestas o actualizaciones de las ya presentadas dentro del nuevo plazo. Solo se tendrá en cuenta la última versión que se presente.

TRATAMIENTO DE DATOS PERSONALES

SOCIAL WEB VIPPTER, S.L (VIPPTER) como organizador y responsable del tratamiento tratará sus datos personales que nos facilita a través de la inscripción de participación en el certamen con el fin de gestionar los proyectos partícipes así como el proceso asociados a aquel, todo ello en virtud de la aceptación de las bases de participación -artículo 6.1.a) RGPD- e interés legítimo de la entidad -artículo 6.1.f) RGPD.- En virtud del precedente, los datos personales son necesarios e imprescindibles para la finalidad expuesta, incluyéndose comunicaciones afectas durante la vigencia del certamen.

Los datos personales proporcionados se conservarán cinco años tras finalización del certamen en relación a posibles responsabilidades que pudieren acontecer tras la celebración del mismo. Recurrimos a empresas de servicios que nos ayudan a nuestra actividad diaria, siendo sus datos personales accesibles con la finalidad de que nos puedan prestar los servicios necesarios para poder llevar a cabo el certamen.

Se podrán ejercer en todo momento sus derechos afines en materia de protección de datos (acceso, rectificación, oposición, supresión y limitación). Dichos derechos podrán ser ejercidos a través de la cuenta de correo electrónico privacidad@vippter.com bajo acreditación de identidad. Para cualquier duda o cuestión en relación con el tratamiento de sus datos personales, puede enviar sus consultas o incidencias a nuestro delegado de protección de datos a través del mail dpo@vippter.com.

Igualmente, tiene derecho a ponerse en contacto y a presentar una reclamación ante la Agencia Española de Protección de Datos disponible a través de su página web institucional www.aepd.es o previamente ante nuestro delegado de protección de datos.

Bajo la aceptación voluntaria y bajo su condición de participante en el certamen consiente que VIPPTER como entidad organizadora pudiere remitirle comunicaciones electrónicas editadas y titularidad de la entidad, tales como: newsletter, eventos, participación en sorteos, boletines de actualidad y cualquiera otra de idénticas o similares características. La finalidad es proporcionarle información sobre los productos y/o actividades de la entidad y/o de aquellas entidades con las que se suscriba un acuerdo a tal fin, así como productos y/o actividades de patrocinadores y/o colaboradores, incluyéndose el envío de comunicaciones comerciales a través de medios de comunicación a distancia disponiendo, en todo momento, la posibilidad de desistir de las mismas, a través de mail dirigido a privacidad@vippter.com o mediante el mecanismo inserto en la propia comunicación electrónica. En caso que desee oponerse o no consentir dicho tratamiento, puede dirigirnos su petición a través del mail referenciado.

ANEXO

La celebración del certamen está supeditada a la participación mínima de diez candidaturas. Si llegado el plazo de finalización y recepción de candidaturas dicho mínimo no se obtuviere, el certamen será cancelado, no celebrándose el mismo.

