

BASES LEGALES DEL CONCURSO "Video Game School by U-tad"

EDICIÓN NOVIEMBRE/DICIEMBRE 2026

1. Entidad organizadora

U-tad, Centro Universitario de Tecnología y Arte Digital (en adelante, "U-tad"), con sede en C/ Playa de Liencres, 2, 28290 Las Rozas de Madrid, España, organiza el concurso de carácter formativo y técnico "Video Game School by U-tad" dirigido a jóvenes interesados en las disciplinas de diseño de niveles, arte digital para videojuegos y programación de videojuegos.

2. Objetivo del concurso

El concurso tiene como objetivo fomentar el talento técnico, la creatividad interactiva y la orientación vocacional en el desarrollo de software de entretenimiento. A lo largo de 3 talleres prácticos de alta cualificación, los participantes asimilarán el *pipeline* (proceso de trabajo) real de la industria del videojuego para desarrollar un nivel jugable original e interactivo. El certamen concluirá con una jornada virtual de evaluación en directo para premiar las propuestas técnicas y artísticas más destacadas.

3. Condiciones de participación

- **Destinatarios:** Podrán inscribirse de forma gratuita estudiantes de 1º y 2º de Bachillerato, así como alumnos de Ciclos Formativos (Grado Medio o Superior) vinculados a la informática, la animación 3D, la ilustración o áreas tecnológicas creativas.
- **Procedimiento de registro:** Para participar es condición obligatoria cumplimentar el formulario nativo de inscripción disponible en la página web oficial del concurso.
- **Modalidad de impartición:** El certamen se desarrollará en su totalidad en modalidad **100% online por streaming** mediante la plataforma Microsoft Teams. Todas las entregas, tutorías y defensas serán en entorno digital, por lo que no se requiere asistencia física al campus de la universidad.

4. Requisitos técnicos obligatorios del participante

Debido a la naturaleza técnica de las herramientas de desarrollo empleadas, cada alumno deberá contar de forma obligatoria con un ordenador (PC) que cumpla con las siguientes características técnicas mínimas para ejecutar el motor gráfico con soltura y almacenar los archivos de entrega:

- **Sistema operativo:** Windows 10 de 64 bits (versión 1909 o superior).
- **Procesador:** Intel o AMD de cuatro núcleos, a 2.5 GHz o más rápido.
- **Memoria RAM:** 8 GB de memoria de sistema.
- **Tarjeta gráfica:** Tarjeta de video compatible con las API de desarrollo DirectX 11 o DirectX 12.
- **Almacenamiento:** Mínimo de 120 GB de espacio libre en disco duro.

Preparación obligatoria de software (instalación previa)

Es requisito indispensable que los alumnos tengan descargados, instalados y configurados los siguientes programas y recursos en sus equipos **antes del inicio de la primera sesión del 3 de noviembre**:

1. **Unreal Engine 5.6:** Descargado de forma gratuita a través del *Epic Games Launcher* oficial.
2. **Krita:** Software de pintura digital profesional de código abierto.
3. **Paquetes de recursos (Props Packs):** Descarga e integración en el motor de las librerías gratuitas *Assetsville Town*, *Modular Dungeon 2* y el entorno funcional *Simple parkour system*.

5. Estructura y calendario del concurso (noviembre - diciembre 2026)

El programa académico se estructura en 4 sesiones virtuales obligatorias celebradas en días martes, en el horario de **17:30h a 19:30h** (salvo la sesión de clausura):

Fase formativa (talleres de desarrollo)

- **Taller 1: Martes 3 de noviembre (17:30h a 19:30h) | Presentación y Diseño:** *Crea la experiencia de juego.* Introducción a las mecánicas lúdicas y diseño de niveles sobre mapa. Configuración estratégica de plataformas, trampas de lava, coleccionables (monedas) y posicionamiento de enemigos.
- **Taller 2: Martes 10 de noviembre (17:30h a 19:30h) | Arte y Entornos 3D en Unreal Engine.** Integración y gestión de *assets* tridimensionales desde el *marketplace*. Creación de materiales avanzados, aplicación de texturas y configuración de atmósferas espaciales o naturales mediante sistemas de iluminación digital.
- **Taller 3: Martes 17 de noviembre (17:30h a 19:30h) | Programación: Dale vida a tu juego.** Implementación de lógica interactiva y código visual en Unreal Engine. Configuración del sistema de físicas del personaje principal, plataformas móviles, disparadores de recompensas y obstáculos dinámicos.

Fase competitiva (Gran Final)

- **Sesión 4: Martes 1 de diciembre (17:30h a 20:00h) | Gran Final: Presentación de proyectos & Premios.** Jornada de evaluación en streaming con un horario ampliado hasta las 20:00 horas. Los finalistas seleccionados defenderán su nivel jugable ante el comité examinador.

6. Presentación de proyectos y criterios de evaluación

- **Entregable obligatorio:** Para tener derecho a optar a los galardones, el participante deberá empaquetar y entregar el archivo de su proyecto que contenga un nivel original, funcional, jugable y con diseño de entorno completo basado en las pautas de los profesores.
- **Composición del jurado:** El comité de evaluación estará constituido por estudiantes de 4º curso de los Grados en Videojuegos de U-tad (especialistas en Diseño, Arte y Programación que actúan como mentores del programa) junto con el equipo directivo del área académica de Videojuegos de la universidad.
- **Criterios de puntuación:** Las propuestas finales se calificarán bajo tres ejes fundamentales de desarrollo:
 - *Jugabilidad y diseño de niveles (Diseño):* Curva de dificultad, colocación de retos y factor de diversión del mapa.
 - *Calidad visual (Arte):* Uso de la iluminación, aplicación de materiales y cohesión estética del entorno 3D en Unreal Engine.
 - *Solidez técnica (Código):* Correcto funcionamiento de las interacciones programadas, fluidez de movimiento del personaje y ausencia de errores lógicos (*bugs*) críticos.

7. Premios

El jurado de expertos de U-tad otorgará tres distinciones individuales a los proyectos de videojuegos que obtengan la puntuación técnica más alta, consistentes en el siguiente equipamiento de hardware especializado:

- **1er Premio:** Una tarjeta gráfica de última generación de arquitectura avanzada **Gigabyte GeForce RTX 5060 Ti**.
- **2º Premio:** Un **Monitor Gaming Curvo de 27 pulgadas** de alta tasa de refresco.
- **3er Premio:** Un **Kit periférico Gamer** (Teclado y ratón de alta precisión técnica).

⚠ **Condiciones y restricciones:** Los premios otorgados son personales e intransferibles, no pudiendo ser sustituidos por su equivalente económico en metálico.

El envío físico de los componentes informáticos queda estrictamente circunscrito a participantes que residan legalmente dentro del **territorio nacional de España**.

8. Proclamación de ganadores y cesión de derechos

- Los ganadores oficiales se darán a conocer en tiempo real durante la retransmisión por streaming del martes 1 de diciembre de 2026.
- Al tratarse de una convocatoria totalmente digital, el equipo organizador gestionará con los premiados la dirección de envío por email en los días posteriores.
- La participación en el certamen conlleva la autorización a U-tad para publicar los nombres, centros educativos y vídeos demostrativos (*gameplay*) del nivel de los ganadores en sus plataformas digitales y memorias promocionales.

9. Protección de datos personales

- De acuerdo con el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) y la Ley Orgánica 3/2018 (LOPDGDD), los datos proporcionados en el formulario de registro se tratarán con la exclusiva finalidad de administrar la organización de la School, registrar la asistencia en Teams y coordinar la entrega de premios de la competición.
- U-tad garantiza la seguridad de la información y el pleno ejercicio de los derechos de acceso, rectificación o supresión por parte de los interesados.

10. Aceptación íntegra de las bases

La inscripción en la Video Game School implica el conocimiento mutuo y la aceptación sin reservas de este marco regulador de la edición 2026. Cualquier infracción en materia de plagio de código, uso indebido de assets protegidos por derechos de autor ajenos a los recomendados, o conductas inapropiadas en las sesiones de Teams implicará la descalificación inmediata.

11. Modificaciones y contingencias

U-tad se reserva el derecho a realizar modificaciones en el orden o fechas de los talleres por imprevistos técnicos de la plataforma o causas operativas insalvables. Estas variaciones se comunicarán inmediatamente de forma oficial mediante envío de correo electrónico a todos los inscritos.