

Reglas de la Gamejam

ACM-UPM

25 de Marzo de 2021

1 Reglas

A continuación se numeran las reglas de la actividad, que deberán seguir todos los participantes de la misma.

1. Todo el contenido presente en los juegos presentados por los equipos debe ser considerado “safe-for-work”. NO se tolerará contenido inapropiado ni ofensivo.
2. NO se tolerará ningún comportamiento de discriminación u odio hacia cualquier colectivo, tales como racismo, homofobia, sexismo, xenofobia, etc.
3. Todos los juegos presentados a la actividad deben estar relacionados con la temática que el jurado pondrá, no se aceptará ninguna propuesta que se considere demasiado alejada de la temática.
4. Todos los juegos presentados deben haber sido realizados con la herramienta open-source [Pyxel](#)
5. Cada equipo estará formado por un máximo de 2 personas, también se permitirán equipos formados por una sola persona.
6. Se comprobará la autenticidad de todos los proyectos presentados. Queda terminantemente prohibida la presentación de cualquier proyecto que no haya sido realizado íntegramente por los miembros del equipo.
7. Solo se admitirán juegos realizados por equipos cuyos integrantes sean estudiantes matriculados o ex-alumnos de alguno de los grados, másteres o planes de estudios que se imparten en la Escuela Técnica Superior de Ingenieros Informáticos de la Universidad Politécnica de Madrid.
8. Para participar en la gamejam se debe abonar la tasa de inscripción de 2€ a través de PayPal. La tasa de inscripción deberá ser enviada a la cuenta acmfupm@gmail.com y en el mensaje se deberá indicar los correos electrónicos institucionales de los integrantes del equipo.
9. En caso de que se inscribieran menos de 5 equipos, ACM UPM se reserva el derecho de modificar el premio o cancelar la gamejam, reembolsando la tasa de inscripción a los participantes.
10. Ningún miembro del jurado puede participar en la gamejam, además los miembros del jurado evaluarán los juegos sin conocer los desarrolladores de los mismos.
11. Todos los proyectos deberán ser subidos a la plataforma [Itch.io](#), en la pagina de la gamejam que será enviada a los participantes, además al subir el juego a itch.io se deberá incluir un link a un repositorio de GitHub donde este el código y ficheros del juego.

2 Fechas

- Presentación Actividad: 25 de Marzo de 2021 de 17:00 a 18:00
- Periodo de Inscripción Gamejam: 25 de Marzo de 2021 de 18:00 a 4 de Abril de 2021 a las 23:59
- Taller Presentación Pyxel: 6 de Abril de 18:00 a 20:00
- Realización de la Gamejam: 12 de Abril de 2021 de 00:00 a 18 de Abril de 2021 a las 23:59
- Presentación de la temática: 12 de Abril de 2021 a las 00:00, se publicara en el perfil de Twitter oficial de ACM (@acmupm), en el canal oficial de comunicaciones de Telegram, y se enviará por correo a los participantes.
- Periodo de Evaluación de juegos presentados: 19 de Abril de 2021 a 25 de Abril de 2021
- Presentación Resultados y Entrega de premio: 26 de Abril de 2021

3 Premios

Debido a que es la primera vez que se organiza una actividad de estas características, no contamos con información de cuántos participantes podría haber. Por este motivo, los premios podrían modificarse de acuerdo al número de participantes, ya que si este número de participantes creciera, desde ACM UPM aumentaríamos el número de premios y la cuantía de los mismos de acuerdo al número de participantes.

El número de premios y la cuantía de estos definitiva será anunciada el mismo día que finalice el periodo de inscripción de la gamejam como muy tarde, ya que contaremos con la información de participación.

A día de hoy, 25 de Marzo, los premios son:

- Premio al Equipo Ganador de la Gamejam según votos jurado: Tarjeta de Regalo de Amazon por un valor de 20€