



ANEXO I

CONVOCATORIA { CREAM }

Videojuegos de Argentina

REGLAMENTO DE BASES Y CONDICIONES

INDICE

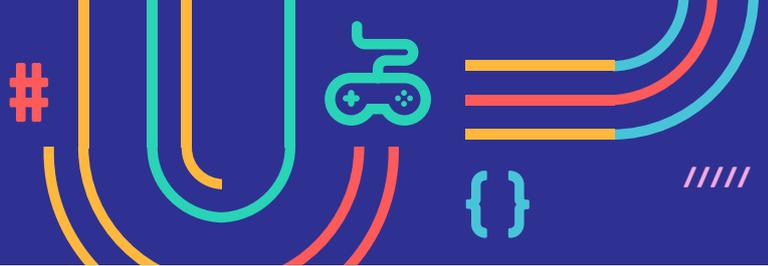
- I. MARCO LEGAL Y OBJETIVOS
- II. CRONOGRAMA
- III. PERSONAS DESTINATARIAS
- IV. IMPEDIMENTO DE PARTICIPACIÓN
- V. PRESUPUESTO
- VI. FORMA DE INSCRIPCIÓN Y PLAZOS DE LA CONVOCATORIA
- VII. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS
- VIII. CRITERIOS
- IX. JURADO
- X. OBLIGACIONES DE LAS PERSONAS ENCARGADAS DE LOS PROYECTOS SELECCIONADOS
- XI. DIFUSIÓN, PUBLICIDAD Y DERECHOS INTELECTUALES
- XII. DISPOSICIONES GENERALES
- XIII. ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES



La sociedad construye formas de transmitir, comunicar y aprender cuáles son las expectativas que se generan sobre cada persona. Estas expectativas sociales condicionan gran parte de las decisiones que tomamos (y en cuáles no tenemos poder de decisión) y que, en muchas oportunidades, no se relaciona con nuestros gustos o necesidades, sino que ese rol, mandato o estereotipo determina lo que se espera de cada quien según su género asignado al nacer.

¿Acaso a las mujeres y LGBTI+ no les interesa la tecnología y/ o desarrollar videojuegos? Puede ser que no a todes lo uno o lo otro, pero el ámbito de la tecnología en general y de los videojuegos en particular es pensado como un asunto de varones. Según datos de la organización Chicas en Tecnología, en el período 2010-2015 sólo el 16% de los ingresos a carreras vinculadas a la programación corresponden a mujeres, frente a casi un 84% de ingresos correspondientes a varones. En particular, en la industria de videojuegos en Argentina, las mujeres ocupan sólo el 21% de puestos en relación de dependencia y como desarrolladoras independientes sólo alcanzan el 9,1%. Incluso, en el CReAR 2020, aunque fue una convocatoria abierta a toda la comunidad, sólo 10% mujeres participaron.

Proponemos este concurso con el fin de plantear que hay gran potencia en pensar el desarrollo de videojuegos con perspectiva de género y diversidad. Esto quiere decir, que es necesario incorporar las miradas, así como visibilizar la presencia de mujeres y LGBTI+ en este ámbito masculinizado con el fin de crear videojuegos sin sesgos de género.



I. MARCO LEGAL Y OBJETIVOS

La SECRETARÍA DE MEDIOS Y COMUNICACIÓN PÚBLICA, (en adelante La Secretaría) a través de la SUBSECRETARÍA DE CONTENIDOS PÚBLICOS, (en adelante La Subsecretaría), y el Ministerio de las Mujeres, Géneros y Diversidad (en adelante El Ministerio) invitan a la presente convocatoria con el fin de promover la producción de contenido lúdico con perspectiva de género dentro del desarrollo de videojuegos en la República Argentina. Se admitirá la producción de videojuegos con accesibilidad, con temáticas educativas, que se refieran a deportes, desarrollo sostenible, pueblos originarios, arte y cultura, ciencia y tecnología, agricultura familiar, turismo y deporte, soberanía, derechos humanos, educación sexual integral (ESI), territorialidad y comunicación, y que manifiesten de alguna forma perspectiva de género. No se fomentarán proyectos cuyos contenidos atenten contra la igualdad en materia de derechos de géneros y el respeto a las identidades diversas.

II. CRONOGRAMA

La presente convocatoria iniciará su inscripción a partir del Domingo 7 de marzo culminando la misma el día lunes 19 de abril. Los proyectos ganadores serán comunicados el día martes 27 de abril del corriente año.

III. PERSONAS DESTINATARIAS

Podrán participar de la convocatoria personas humanas o grupo de personas (equipo) mayores de (18) dieciocho años, -con residencia en la República Argentina-. Únicamente las personas humanas que de manera individual o en conjunto realicen su inscripción serán consideradas como presentantes. Las personas humanas participantes de forma individual o grupal sólo podrán presentar un (1) proyecto en el marco de la presente convocatoria. Asimismo, esta convocatoria tiene como propósito fomentar la participación de mujeres y personas de la comunidad LGBT+ en el desarrollo de videojuegos.

IV. FORMA DE INSCRIPCIÓN Y PLAZOS DE LA CONVOCATORIA

Para aplicar a la presente convocatoria, se deberá completar la inscripción a través de la página web TAD. Previamente se deberá suscribir la declaración jurada por todos los participantes del equipo inscripto; la misma se encontrará disponible para su descarga en el sitio web de la convocatoria CRE.AR “videojuegos de argentina” alojado en <https://www.argentina.gob.ar/jefatura/mediosycomunicacion/crear> . En el caso de que la inscripción sea grupal, se requiere contar con una copia del DNI de cada una de las personas integrantes. No se admitirán inscripciones por fuera del formato mencionado, ni tampoco fuera del plazo establecido. Se deberá presentar el proyecto en un único archivo. La persona presentante del equipo realizará la inscripción y designará los datos de una persona encargada, que será la persona con la que los organizadores mantendrá el contacto (son dos roles que pueden tener la misma persona o ser de personas diferentes.).



V. PRESUPUESTO

El presupuesto total de esta convocatoria asciende a la suma de PESOS NOVECIENTOS TREINTA MIL CON 00/100 (\$ 930.000,00) dividido en un primer apoyo de PESOS TREINTA MIL CON 00/100 (\$30.000,00) a otorgarse a los veinte (20) proyectos seleccionados, y un plus adicional para el primero, segundo y tercer proyecto considerados por parte del jurado como más originales y novedosos por la suma de PESOS CIENTO CINCUENTA MIL CON 00/00 (\$150.000,00), PESOS CIEN MIL CON 00/100 (\$100.000) y PESOS OCHENTA MIL CON 00/100 (\$80.000,00) respectivamente.

VI. FORMA DE INSCRIPCIÓN Y PLAZOS DE LA CONVOCATORIA

Para aplicar a la presente convocatoria, se deberá completar la inscripción a través de la página web TAD. Previamente se deberá suscribir la declaración jurada por todos los participantes del equipo inscripto; la misma se encontrará disponible para su descarga en el sitio web de la convocatoria CRE.AR “videojuegos de argentina” alojado en <https://www.argentina.gob.ar/jefatura/mediosycomunicacion/crear> . En el caso de que la inscripción sea grupal, se requiere contar con una copia del DNI de cada una de las personas integrantes. No se admitirán inscripciones por fuera del formato mencionado, ni tampoco fuera del plazo establecido. Se deberá presentar el proyecto en un único archivo. La persona presentante del equipo realizará la inscripción y designará los datos de una persona encargada, que será la persona con la que los organizadores mantendrá el contacto (son dos roles que pueden tener la misma persona o ser de personas diferentes.).

VII. PRESENTACIÓN DE PROYECTOS

Deberán incluir el logo de la convocatoria CREAR 3, el de La Secretaría, y el correspondiente al Ministerio de las Mujeres en la portada y las pantallas de inicio y en cualquier otro medio gráfico por el cual el grupo publicite lo realizado mediante esta convocatoria. Los logos serán facilitados por La Secretaría en el repositorio de gitlab. Es requisito excluyente que los proyectos de juegos que se presenten estén completamente disponibles en español. Deberán ser subido a la plataforma de gitlab. Los proyectos presentados deberán cumplir con ser videojuegos de autoría: aquel que partió de desarrollo propio, originalmente concebido por la misma persona y que sea de su propiedad intelectual. Los proyectos de juegos deberán ser compatibles con navegadores web. Para considerarse válida la participación deberá entregarse en el repositorio provisto con la siguiente organización de carpetas (habrá un repositorio de muestra) - carpeta “public” que contenga versión ejecutable web del proyecto. Para verificar correcto funcionamiento deberá ser creada la página estática a través de “pages” (páginas) de gitlab (excluyente, importante para probar los juegos, no se van a probar si no se pueden ejecutar en navegador) El repositorio vendrá provisionado con un archivo de deploy (publicación) con el propósito facilitar la creación de la página estática mencionada. - carpeta “Editables” Deberá contener los elementos editables del proyecto. - carpeta “Documentación” Declaraciones juradas (excluyente, importante para publicación de los juegos) Portadas del juego en formato 1:1, 16:9, 16:10. Videos, no más de 3 (tres) minutos. Puede ser un tráiler, un video sobre el desarrollo o un video del juego. Documento de diseño de videojuego con toda la información actual, licencias y proyectada para el juego calendarizada. Ante cualquier duda sobre los entregables pueden consultarnos a través de la plataforma Discord.



VIII. CRITERIOS

Los proyectos que no superen el requisito de la admisibilidad formal, por contener información ambigua, incompleta o ausencia de documentación esencial no serán evaluados.

La selección de los proyectos ganadores estará a cargo del jurado establecido conforme el acápite IX de este reglamento y conformado por personas idóneas en la materia.

Para la evaluación de los proyectos será tenido en cuenta el estado del desarrollo, su completitud, escalabilidad, belleza del arte y musicalización, su originalidad, sustentabilidad en el tiempo, potencial de distribución y capacidad de portabilidad. Por otro lado, todos los proyectos deberán incorporar la perspectiva de género cuestionando alguno/s de los temas presentados en los ejes roles, mandatos y estereotipos:

Roles: Roles masculinos asociados al mundo social/público. Asignación de las tareas de cuidados a las mujeres y LGBTI+.

Mandatos: Binarismo de género. Violencia como intrínseca a la masculinidad. Modelo de amor romántico “la media naranja”, normalización y naturalización de los celos y sentimientos de propiedad. Varones: autosuficientes, conquistadores, independientes, proveedores. Mujeres: madres, delicadas, obedientes, sumisas.

Estereotipos: Heterocisnormatividad. Exclusión de mujeres y LGBTI+ de ámbitos científico-tecnológicos, deportivos y otros espacios laborales masculinizados. Estigmatización de identidades de género, de etnia y cuerpos diversos. Representación sexualizada de los cuerpos femeninos.

Asimismo, se tendrá especial interés en aquellos videojuegos con potencial y ductilidad para su implementación en espacios de aprendizaje como herramienta educativa. Los proyectos que superen la etapa de la admisibilidad formal y serán evaluados por el jurado. La decisión del jurado estará fundamentada y su resolución no podrá ser recurrible.

Serán ponderados positivamente los proyectos presentados por equipos que posean diversidad y cuenten con participación de mujeres y LGBTI+ entre sus integrantes. De la misma manera se considerarán aquellos proyectos que se destaquen en sus criterios de federalidad.



IX. JURADO

María Cruz (Directora General de Coordinación Institucional de Medios, Secretaría de Medios y Comunicación Pública), DNI 26932142; **Florencia Rodríguez Sánder** (Asesora de Contenidos Lúdicos, Secretaría de Medios y Comunicación Pública), DNI 39.774.414; **Carolina Garber** (Directora Nacional de Políticas Culturales para la Igualdad, Ministerio de Mujeres, Géneros y Diversidades), 27.120.510; **Diana Broggi** (Subsecretaría de Formación investigación y políticas culturales para la igualdad, Ministerio de Mujeres, Géneros y Diversidades), DNI 31.236.963; **María Clara Cattaneo Esnaola** (representante de Women in Games Argentina) DNI 34.454.019; **Micaela Mercedes Mantegna** (representante de Women in Games Argentina) DNI 28.180.443; **Carolina Panero** (representante de Women in Games Argentina) DNI 27.109.388; **Mercedes Grazzini** (representante de Women in Games Argentina) DNI 35.702.635; **Laurana Malacalza** (Subsecretaría de abordaje integral de las violencias por razones de género, Ministerio de Mujeres, Géneros y Diversidades), DNI 22.216.948.

X. OBLIGACIONES DE LAS PERSONAS ENCARGADAS DE LOS PROYECTOS SELECCIONADOS

Las personas participantes del equipo deberán suscribir la declaración jurada que como anexo II forma parte de la presente convocatoria. La persona presentante será la responsable legal ante la Subsecretaría y el Ministerio del cumplimiento de las bases y condiciones de la convocatoria establecidas en este reglamento. Los proyectos deberán cumplir la proyección entregada y hacer los ajustes sugeridos para poder ser publicados en caso de que se los requiera. El videojuego resultante podrá ser gestionado por La Secretaría y El Ministerio de acuerdo a la sección XII de este reglamento.

XI. DIFUSIÓN, PUBLICIDAD Y DERECHOS INTELECTUALES

Los autores de los trabajos ganadores ceden a La Secretaría el derecho de realizarle las mejoras necesarias para nivelar la calidad requerida para su posible publicación en las plataformas que se dispongan al efecto. Todos los concursantes guardarán el derecho de citar y publicar el trabajo premiado, sin por ello reclamar ningún derecho pecuniario adicional de autoría. Los ganadores, por el solo hecho de participar en este concurso ceden a La Secretaría de medios y comunicación pública en forma gratuita y exclusiva el derecho de uso y reproducción, producción, impresión, publicidad, distribución, comercialización, publicación y/o difusión de los trabajos, en los medios y formas que La Secretaría defina, sin derecho a compensación alguna, ello sea en cualquier concepto. Por lo demás, los autores ganadores aceptan y autorizan expresamente a difundir sus nombres. Asimismo, autorizan a El Ministerio y La Secretaría a producir actos de comunicación pública en las etapas de entrega, producción o finalización de los apoyos. Esos actos de comunicación se podrán reproducir por los medios disponibles de La Secretaría. La Secretaría y el Ministerio tienen derecho a difundir por los medios y canales que considere oportuno, el link o ruta de descarga del videojuego, como así también su inclusión en cualquiera de los sitios oficiales de los organismos y/o programas que de ésta dependen. La



Secretaría y el Ministerio tendrán derechos para difundir, y reproducir las obras realizadas por las seleccionadas y los seleccionados en el marco de la presente convocatoria. La difusión, promoción, publicación, exhibición y comunicación al público por cualquier medio, se realizará sin solicitar autorización al autor. Las personas encargadas autorizan a La Secretaría y el Ministerio a difundir su nombre, el nombre del equipo y el título del proyecto, y también una sinopsis del mismo, en el modo, lugar, formato, soporte y/o cualquier medio que se determine por tiempo indefinido. A su vez, La Secretaría estará facultada para incluir el material de los proyectos seleccionados en esta convocatoria durante su desarrollo y de las obras finalizadas, en los catálogos, videos institucionales, piezas promocionales, publicitarias y de difusión de cualquier tipo y formato, gráficas, audiovisuales o digitales, páginas web, spots publicitarios, notas periodísticas, entre otros, sin previo aviso a las autoras, los autores y/o proponentes de las obras. Además, queda autorizada la incorporación definitiva del proyecto al catálogo de elementos open source (código libre).

XII. DISPOSICIONES GENERALES

La Secretaría y el Ministerio no se constituyen como productoras de ninguno de los bienes culturales resultantes de la presente convocatoria, con lo cual quedan exceptuadas de cualquier tipo de responsabilidad vinculada a propiedades intelectuales o artísticas, derechos de autoría y composición o de reproducción, obligaciones laborales o comerciales derivados de la producción de las obras y que pudieran generar circunstancias litigiosas. Cualquier persona inscrita que incumpla cualquiera de las normas establecidas en el presente reglamento, no podrá presentarse a futuras convocatorias de cualquier tipo lanzadas por la Secretaría de Medios y Comunicación pública, hasta no efectivizar su correspondiente cumplimiento.

XIII. ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES

El hecho de inscribirse y participar de la presente convocatoria implica la aceptación y conocimiento de todas sus cláusulas. Toda la documentación relativa a la presentación de las propuestas de trabajo, por parte de las personas interesadas tendrá un carácter confidencial, teniendo acceso a la misma solamente, el personal autorizado, y quienes conformen el jurado.