

REGLAMENTO

Índice de contenidos

1. Marco legal y objetivos
2. Cronograma
3. Personas destinatarias
4. Impedimento de participación
5. Forma de inscripción
6. Capacitaciones
7. Presentación de proyectos
8. Selección de proyectos
9. Puntaje de accesibilidad
10. Proyectos ganadores
11. Obligaciones de las personas seleccionadas
12. Difusión, publicidad y derechos intelectuales
13. Disposiciones generales
14. Aceptación de las bases y condiciones

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 la Agencia Nacional de Discapacidad (en adelante ANDIS) invita a la presente convocatoria con el fin de promover y fomentar el contenido lúdico con accesibilidad en torno a los videojuegos en la República Argentina, a través de la capacitación a desarrolladoras y desarrolladores que quieran hacer proyectos que tengan por finalidad la realización de un videojuego inclusivo. El objetivo es fomentar el desarrollo de proyectos de videojuegos con accesibilidad para impulsar la generación de contenidos con inclusión. Se admitirá la producción de videojuegos con accesibilidad y preferentemente con temáticas educativas en torno a contenidos referidos a deportes, perspectivas de género, 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, cuyas características sean: Juego 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.

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

- Apertura de convocatoria: Miércoles 9 de diciembre
- Cierre de convocatoria: Lunes 21 de diciembre a las 13.00 horas.
- Publicación de preselección de juegos: Jueves 24 de diciembre.
- Cierre de votaciones del público: Lunes 28 de diciembre a las 18.00 horas.
- Comunicación de proyectos ganadores: Martes 29 de diciembre.

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. En el caso de la participación que involucre a un grupo de personas (equipo), cada una de ellas se inscribirá por separado, anunciando nombre de equipo o proyecto para asociación.

Las personas humanas participantes solo podrán presentar un (1) proyecto en el marco de la presente convocatoria.

IV. Impedimentos de participación

Se prohíbe la participación a las siguientes personas: a) Trabajadores y trabajadoras de la Secretaría de Medios y Comunicación Pública, tanto personal de planta permanente o transitoria como personal contratado, en el marco de lo dispuesto en el Decreto N° 1109/17 y sus modificatorios. b) Funcionarias y Funcionarios del Poder Ejecutivo Nacional y Provincial y municipal y comunal c) Quien tenga parentesco por consanguinidad dentro del cuarto y segundo grado de afinidad, quien sea acreedor, deudor, fiador, socio, colaborador, tener relación laboral, contratado y/o comercial con algún miembro del Jurado. d) El personal directivo y empleados de sociedades del estado e) Diputadas y diputados nacionales y provinciales; senadoras y senadores nacionales y provinciales y municipales; Concejales y Concejales; funcionarias y funcionarios del orden legislativo municipal. f) Funcionarias y Funcionarios del Poder Judicial nacional, provincial, municipal y federal.

V. Forma de inscripción

El Registro de participantes se hará mediante la página de Crear Juegos en Argentina, en www.crearjuegos.ar completando el formulario de inscripción en la sección de "JAM crear juegos accesibles". Cada persona del equipo deberá inscribirse para recibir acceso a la plataforma gitlab. La primera persona del equipo en inscribirse será considerada "la persona presentante" del equipo. Desde la secretaría nos pondremos en contacto a los efectos de facilitar usuario y acceso a la plataforma de gitlab donde podrán subir las versiones ejecutables de los juegos para



poder mostrarlas. Brindaremos asesoramiento sobre el uso de la plataforma por nuestros canales de consulta.

VI. Capacitaciones

A lo largo de la convocatoria se ofrecerán capacitaciones abiertas sobre diseño de videojuegos con accesibilidad para que la comunidad adquiera herramientas y conocimientos sobre el diseño de juegos universales.

A cargo de las capacitaciones estarán miembros de ANDis, integrantes de la Secretaría , y personas de la Fundación Argentina de Videojuegos.

- Miércoles 9 de diciembre, de 18.00 a 19.00 horas, Presentación de la JAM, por Alejandro Iparraguirre (FUNDAV).
- Jueves 10 de diciembre, de 19.00 a 20.00 horas, Enfoque social de la discapacidad basado en los Derechos Humanos, por Ana Vallejos (ANDIS).
- Lunes 14 de diciembre, de 19.00 a 20.00 horas, Accesibilidad web y diseño de videojuegos accesibles, por Miguel Barraza (ANDIS).

Además, las actividades de agenda y consultas se llevarán a cabo por medio de nuestro servidor de Discord accesible mediante la URL (discord.gg/ECx7c8s)

VII. Presentación de proyectos

Deberán incluir el logo de la convocatoria CREAM “juegos con accesibilidad”, el de LA SECRETARÍA DE MEDIOS Y COMUNICACIÓN PÚBLICA, y el de la AGENCIA NACIONAL DE DISCAPACIDAD en la portada, las pantallas de inicio y créditos, y/o cualquier otro medio gráfico por el cual el grupo publicite lo realizado mediante esta convocatoria, 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. Deberá ser subido a la plataforma de gitlab y publicado mediante las “pages” que ofrece la plataforma para poder probarlos.

Para considerarse válida la participación deberá entregarse en el repositorio provisto con el 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 aprovisionado con un archivo de deploy (publicación) con el propósito facilitar la creación de la página estática mencionada.



- 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 datos del equipo o cualquier otro documento que deseen agregar

VIII. Selección de proyectos

La elección de proyectos se hará mediante votación directa de las personas que participen de la plataforma Discord a través de un canal, previa pre aprobación de proyectos según criterios de accesibilidad que harán miembros de ANDIS y La Secretaría.

Entre el 21 y el 24 de diciembre, ANDIS y La Secretaría van a preseleccionar los proyectos de acuerdo a los mejores puntajes según los criterios del apartado de "puntaje de accesibilidad". Luego, desde el 25 al 28, la comunidad podrá votar los proyectos a través de Discord. Se hará un post por cada juego, y la votación será directa por cuenta usuario y ganarán los 10 (diez) proyectos con más votos.

IX. Puntaje de accesibilidad

El criterio de pre selección de juegos estará basado en los criterios de accesibilidad en videojuegos propuesta por <http://gameaccessibilityguidelines.com/> con sus ejes y niveles de accesibilidad propuesta. Para facilitar la auto evaluación de proyectos la Secretaría pondrá a disposición un excel autogestivo donde podrán evaluar sus propios proyectos y será finalmente rectificado por el jurado.

X. Proyectos ganadores

Los 10 (diez) proyectos más votados recibirán una condecoración de la comunidad de Crear Juegos en Argentina, y podrán ser publicados en el sitio www.crearjuegos.ar junto a los proyectos ganadores de las demás instancias de Crear Juegos en Argentina.

XI. Obligaciones de las personas seleccionadas

La persona presentante y 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 ANDIS del cumplimiento de las bases y condiciones de la convocatoria establecidas en este reglamento. Además queda autorizada la incorporación definitiva del proyecto al catálogo de elementos open source (código libre).

XII. Difusión, publicidad y derechos intelectuales

Las personas presentantes (game designers) y las personas participantes del equipo seleccionadas autorizan a ANDIS, La Secretaría y Subsecretaría 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 ANDIS 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 ANDIS 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 presentantes autorizan a La Secretaría y ANDIS 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. Las seleccionadas y los seleccionados conservarán el Derecho de Propiedad Intelectual de sus obras, de acuerdo a la Ley 11723.

XIII. Disposiciones generales

La Secretaría y ANDIS no se constituyen como productora de ninguno de los bienes culturales resultantes de la presente convocatoria, con lo cual queda exceptuado 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. Las personas presentantes que incumplan cualquiera de las normas establecidas en el presente reglamento, no podrán presentarse a futuras convocatorias de cualquier tipo lanzadas por la Secretaría de Medios y Comunicación pública, hasta no efectivizar su correspondiente cumplimiento.

XIV. 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.

