

2º CONCURSO DE PROTOTIPOS DE JUEGOS DE MESA



BASES DEL CONCURSO 2024-2025

1. ORGANIZACIÓN Y OBJETIVO.

- 1.1. El presente concurso es organizado por FabLab Cuenca, American Space Quixote y la Asociación Datos Colgados, con el objetivo de apoyar el talento local en el desarrollo de proyectos. Con este concurso se busca dar oportunidades a los y las jóvenes emprendedoras que quieran mejorar sus habilidades tecnológicas en relación con la fabricación digital.
- 1.2. Así mismo, la fabricación de la propuesta ganadora, busca facilitar y mejorar la presentación y la exposición del prototipo ganador para su posterior testeado, exposición, edición, etc.
- 1.3. Las propuestas presentadas de los prototipos de los juegos de mesa serán recepcionadas y custodiadas por FabLab Cuenca durante la presentación, el desarrollo del concurso, y hasta 10 días naturales después del fallo del jurado. La Organización no hará un uso de las propuestas, distinto al que aparece reflejado en estas bases.
- 1.4. La Organización del concurso se reserva el derecho de admisión de obras que hieran la sensibilidad de las personas, inciten a conductas violentas y discriminatorias, o contrarias a los usos socialmente aceptados.
- 1.5. FabLab Cuenca, American Space Quixote, Datos Colgados y el resto de entidades que colaboran en este concurso no serán responsables de posibles plagios, copias o cualquier otra conducta inadecuada llevada a cabo por parte de los y las participantes durante la realización del concurso, siendo estos y estas las últimas responsables de dichas prácticas.
- 1.6. Para la aclaración de dudas, La Organización pone a disposición de los autores y autoras con intención de participar en este concurso, el siguiente correo electrónico: concursoprototipos@fablabcuenca.com.

2. REQUISITOS.

- 2.1. El concurso está abierto a cualquier persona (y equipos de máximo 3 personas), que sea mayor de edad, o que tengan 16 años o más, siendo imprescindible para este último caso una autorización firmada por sus tutores legales, que se solicitará en caso de resultar vencedora su propuesta.
- 2.2. El objetivo de las propuestas que se presenten a este concurso es fabricar un PROTOTIPO y no un juego de mesa definitivo.

- 2.3. Únicamente se deben presentar juegos de mesa inéditos (que no hayan sido producidos con anterioridad en ninguna modalidad comercial).
- 2.4. Se aceptan todos los formatos: juegos de dados, juegos de fichas, juegos de cartas, juegos de rol y juegos de tablero.
- 2.5. No se aceptan prototipos que, para su fabricación, requiera circuitos electrónicos o informáticos.
- 2.6. Sólo existe 1 categoría y únicamente se premiará 1 prototipo de todos los que se presenten.
- 2.7. Los juegos deberán tener un título que lo identifique.
- 2.8. Cada participante podrá presentar una sola propuesta de forma individual, pudiendo a su vez ser componente de un sólo equipo más, que presente una propuesta distinta.
- 2.9. Para participar en el concurso será imprescindible la cumplimentación de la Memoria Descriptiva, junto a la Ficha de los y las participantes de la propuesta, por medio del formulario online que se adjunta en estas bases (link y código al final de este documento).
- 2.10. Se podrán incluir videos, diseños, imágenes u observaciones extras (siempre y cuando lo permita el límite de almacenamiento del formulario online de Google Forms).
- 2.11. El prototipo del juego de mesa deberá poder producirse, siendo realistas y consecuentes, en un periodo de 8 horas (distribuidas en dos días) cuya fecha se consensuará con los autores/as de la propuesta ganadora, una vez sea resuelto el fallo del jurado.
- 2.12. Los y las participantes ceden a La Organización de este concurso los derechos de imagen de sus propuestas, únicamente para la promoción y difusión de esta edición y de los posteriores certámenes que se realicen de este concurso.

A su vez, las personas ganadoras autorizan que su nombre y su propuesta puedan ser publicados en cualquiera de los canales de La Organización y por otros medios de comunicación. El resto de derechos de propiedad (autoría, producción, explotación, difusión, etcétera, pertenecen únicamente a los autores y autoras de cada una de las propuestas.
- 2.13. La participación en esta convocatoria del concurso implica la aceptación íntegra de las normas de este documento.

3. COMPOSICIÓN Y FALLO DEL JURADO.

- 3.1. El jurado estará compuesto por:
 - 3.1.1. Un/una representante de FabLab Cuenca, que valorará la viabilidad en cuanto a la producción y fabricación del prototipo del juego de mesa.
 - 3.1.2. Un/una representante de la American Space Quixote, que valorará la creatividad, la innovación de la propuesta y su viabilidad comercial.
 - 3.1.3. Un/una representante de Dados Colgados, que valorará la jugabilidad de la propuesta en cuanto a las mecánicas del mismo.
- 3.2. El sistema de puntuación será el siguiente:
 - 3.2.1. Cada uno de los y las representantes asignará: 5, 2 y 1 punto, a 3 propuestas distintas, evaluando cada miembro del jurado su campo correspondiente.

- 3.2.2. El prototipo ganador será aquel que consiga la puntuación más alta con la suma total de los campos anteriormente mencionados.
- 3.2.3. En caso de empate en la suma de los puntos totales, será el jurado quien determine cual será la propuesta ganadora.
- 3.3. El premio puede quedar desierto si los y las componentes del jurado estiman, por unanimidad, que no hay propuestas suficientes o no hay un nivel mínimo requerido.
- 3.4. El fallo del jurado se hará público el día 31 de enero de 2025 en las redes sociales de La Organización, la web de "www.fablabcuenca.com" y en nota de prensa enviada a distintos medios de comunicación.

4. PREMIOS.

- 4.1. Fabricación del prototipo del juego de mesa (costes de los materiales y del asesoramiento incluidos).
- 4.2. Empleo de las instalaciones de FabLab Cuenca durante 2 jornadas de 8 horas en total para fabricar el prototipo presentado (con la supervisión y acompañamiento de los técnicos de dicho espacio).

Durante dicha jornada se aprenderá sobre el proceso de desarrollo de un proyecto, los procedimientos de prototipado y las distintas técnicas de fabricación digital.
- 4.3. Proyección, por medio de las redes sociales de La Organización, del prototipo ganador.

5. ETAPAS Y CALENDARIO.

- Etapa 1: Plazo de inscripción y presentación de propuestas. Durante este periodo se atenderán las dudas en cuanto a las condiciones del concurso, los materiales a enviar a La Organización y demás cuestiones informativas. [hasta el 10 de enero de 2025]
- Etapa 2: Evaluación por parte del Jurado de las propuestas recibidas y periodo de evaluación de las mismas. [del 13 al 29 de enero de 2025]
- Etapa 3: Fallo del Jurado y publicación el mismo. [31 de enero de 2025]
- Etapa 4: Fabricación del prototipo en las instalaciones de FabLab Cuenca. [fecha a consensuar entre las personas integrantes de la propuesta ganadora y FabLab Cuenca]

**Estás a un paso
de que todo el mundo
disfrute de tu juego de mesa.**



Haz clic o escanea
el código QR para ir al
FORMULARIO DE INSCRIPCIÓN.