

Reto de Innovación Banco Plaza

Condiciones y Recomendaciones

I. Derechos de Participación

II. Convocatoria

III. Pautas y Condiciones para la Admisión del Reto de Innovación

IV. Recomendaciones

V. Premiaciones

I. Derecho de participación

El Reto de Innovación va destinado a toda la comunidad de desarrollo de video juegos personas físicas (estudiantes o profesionales), que cumplan con los requisitos indicados a continuación junto con cualquier otro requisito que se establezca en las presentes condiciones (en adelante, el/los “Participante/s”):

- i. Los participantes pueden ser hombres y mujeres, con una edad comprendida entre 18 y 30 años.
- ii. El participante debe cursar o haber cursado estudios en una universidad o Instituto público o privado venezolano.
- iii. El participante debe ser referido por alguna de las universidades participantes Universidad Simón Bolívar (USB) Universidad Católica

Andrés Bello (UCAB), Universidad Nacional Experimental Antonio José de Sucre (UNEXPO), Universidad metropolitana (UNIMET), Universidad Central de Venezuela (UCV), Instituto de Computación Grafica Arts o por alguna personalidad de la comunidad de desarrollo de video juegos.

- iv. La participación en este reto es completamente gratuita y voluntaria. Los postulados, concursantes y ganadores no realizarán ninguna aportación económica por su postulación ni por su participación en el proceso del Reto de Innovación.
- v. Quedan exentos de postularse y participar en este reto los empleados de Banco Plaza C.A., Banco Universal, miembros del comité de evaluación, del Jurado y aquellas personas físicas que hayan estado involucradas de forma directa o indirectamente en la mecánica o desarrollo del reto.

II. Convocatoria

Todos los interesados en participar en el Reto de Innovación deben cumplir con las fases de Postulación y Registro.

Los interesados en participar en el Reto de Innovación deben cumplir con los siguientes requisitos en el momento de Postulación:

Postulación

- (i) Todos aquellos desarrolladores, animadores 3D, diseñadores gráficos, storytellers, testers, editores de video que estén

interesados en participar en el reto, deben postularse llenando un formulario ubicado en la página web <https://www.bancoplaza.com> colocando todos los datos requeridos, habilitado desde el 18 de septiembre de 2017, hasta el 24 de septiembre. No se realizará ninguna prórroga para nuevos postulantes después de esta fecha.

- (ii) Las personas seleccionadas a participar en el Reto de Innovación recibirán una invitación digital con las pautas e instrucciones en su Email de Inscripción.

III. Pautas y Condiciones

Los participantes deben diseñar durante el Reto de Innovación un Video Juego de carácter educativo que cumpla con las siguientes pautas y restricciones en su diseño y contenido:

- i. Los videojuegos entregados no pueden haber sido publicados previamente, ni haber participado en ningún concurso anterior en el ámbito nacional o internacional.
- ii. Los videojuegos deben ser creados en equipos. Sólo se permitirá un único videojuego por equipo.
- iii. Los videojuegos deberán ser aptos para todo público. Cualquier videojuego que incluya contenidos no aptos para todas las edades será descalificado.

- iv. Se podrá entregar videojuegos de cualquier temática mientras respete las bases y normas del reto.
- v. El contenido del videojuego a desarrollar debe respetar las normas tipificadas en la Ley Orgánica de Discriminación Racial, vigente en Venezuela.
- vi. La Participación en el Reto de Innovación supone la aceptación de las presentes Bases, así como el criterio de BANCO PLAZA en la resolución de cualquier conflicto que pudiera generar la interpretación de las mismas.
- vii. El Participante podrá consultar las presentes condiciones en la página web <http://www.Banco Plaza.com>, en la sección correspondiente al reto de innovación, en cualquier momento durante el periodo de vigencia.
- viii. BANCO PLAZA se reserva el derecho de modificar las presentes Bases. Asimismo, se reserva el derecho a modificar la mecánica de participación, estas modificaciones se realizarán con criterios de total imparcialidad y comunicándolas adecuadamente a los Participantes.
- ix. El Participante en todo momento se deberá atener a las instrucciones que, en su caso, pudiera instruir BANCO PLAZA.

IV. Recomendaciones

- Los participantes deberán contar con equipo de cómputo propio y asegurarse de llevar todo lo necesario para su funcionamiento.
- Los participantes deberán contar con equipo de cómputo propio y asegurarse de llevar todo lo necesario para su funcionamiento.
- El prototipo del videojuego debe tener un contenido innovador, estimulante y entretenido para los jóvenes. Para ello, recomendamos utilizar las últimas tendencias en videojuegos tipo app, resaltando:
 - Realidad aumentada y Geolocalización. Ej: *Pokemon Go*.
 - Estrategias de acción en tiempo real. Ej: *Clash Royale*.
 - Videojuegos de multiplataforma con fácil jugabilidad. Ej: *Subway Surfers*.
 - Superación a tus rivales en línea (Juegos Competitivos) a tus rivales en línea. Ej: *slither.io*.
 - Temas que cautivan y motivan al público Ej: *Dream League Soccer* (Juego Deportivo).

Teniendo estas cosas en consideración, la competitividad y entretenimiento en un juego educativo, motivan al jugador a continuar aprendiendo mientras se divierte.

- El videojuego puede ser 2D o 3D a gusto de los participantes. Para ello es recomendable que los equipos cuenten con las herramientas necesarias para una correcta conceptualización (XMind, OpenOffice, etc.), motor (Unity 3D, Adventure Game Studio, etc.) gráficos (Gimp, Photoshop, etc.) modelado (3D Max, Maya) y audio del videojuego, entre otros.
- Los participantes pueden hacer uso de herramientas de software libre o versiones educativas diferentes a la de la lista si tienen experiencia en su uso.
- Se remitirán pautas y recomendaciones específicas a los postulados que resulten seleccionados para ampliar las condiciones del evento.

V. Premiaciones

Todos los participantes recibirán un certificado de participación digital. Los prototipos finalistas participaran para la premiación.

El equipo que desarrolle el videojuego o prototipo ganador tendrá la buena pro para desarrollar la versión final conjuntamente con el Parque Tecnológico de Sartenejas para ser publicada en Play Store como el Video Juego de la Campaña Financiera de Banco Plaza.

Adicionalmente los patrocinantes del evento ofrecerán premios y obsequios a los finalistas y ganadores.