



**INDUSTRIA**

FICG

LINEAMIENTOS

**FICGames:**

**Nuevas narrativas**



**INDUSTRIA**  
FICG

# Lineamientos

## Los participantes

En esta sección se establecen los puntos generales que tiene que cumplir los participantes:

- Las participaciones pueden ser grupales o individuales.
- En caso de ser grupales tiene que existir un representante.
- El participante tiene que radicar en México.
- El proyecto tiene que contar con una sección de créditos donde se reconozca el trabajo de cada participante.
- Los participantes deben tener los derechos o los permisos de difusión del proyecto.
- Los participantes tendrán que contar con la mayoría de edad para el momento de mandar su participación.
- Los participantes podrán mandar solo una participación ya sea individual o en equipo.

## Los proyectos

En esta sección se establecen los puntos generales de los proyectos, para los puntos específicos de cada convocatoria ir a la sección correspondiente:

- El evento está enfocado en incentivar y promover la industria del desarrollo de videojuegos por lo tanto solo se aceptaran proyecto considerados videojuegos.
- Que cuenten con elementos de jugabilidad.
- Con condiciones de derrota y victoria.
- No se aceptarán proyectos.
  - De animación
  - Cortos cinematográficos
- Los proyectos entregados tienen que estar mínimo en una fase demo jugable.
- Los proyectos tienen que ser contenido original creado por los participantes.
- No se aceptará contenido generado por IA.
- Se tiene que asegurar que los proyectos respeten las leyes de propiedad intelectual y no infrinjan derechos de autor.

- En caso de que se detecte algún conflicto con propiedad intelectual o derechos de autor, el proyecto será descalificado.
- No se aceptarán proyectos que ya estén publicados en alguna plataforma de distribución.
- No se permitirá contenido sexual explícito.
- Los proyectos tienen que estar enfocados o planeados para una publicación en:
  - PC
  - Celular (Android)
  - VR (Meta Quest 2)

## **FICGames Pitch 2024**

Las participaciones serán evaluadas por un comité de especialistas de la industria y se seleccionarán a cinco proyectos para que realicen su pitch enfrente de expertos especializados de la industria.

El formato de Pitch se llevará a cabo como un “Pitch Deck”, una pequeña presentación cuyos elementos necesarios se especificarán a continuación.

Toda la información tiene que ser lo más concisa y corta posible.

## **Documentos del postulante**

- Identificación oficial del representante del proyecto (INE, pasaporte).
- Documento que acredite la titularidad del proyecto, Carta bajo protesta de decir la verdad o Carta de responsabilidad\*.

\*Al inscribir tu proyecto junto con el correspondiente documento de titularidad, el FICG, el Patronato del Festival Internacional de Cine en Guadalajara A. C. Universidad de Guadalajara y la UNIAT quedan exentos de cualquier responsabilidad derivada de controversias por derechos de autor o propiedad intelectual.

## **Características del entregable**

- Pitch Deck
  - Formato PDF
  - Todo el Arte tiene que ser original y referente al juego
  - Tiene que contar con las siguientes secciones:
    - Portada
      - Nombre del proyecto
      - Logotipo del proyecto
    - Elevator pitch
      - Frase o párrafo que describa de la mejor manera el juego

- Tráiler anexo a la presentación o enlace de vimeo privado con contraseña de:
  - Mínimo 40 segundos
  - Máximo 1:30
  - 100% referente al proyecto
  - Calidad Máxima 2k
  - Peso máximo del video 500mb
- Concept art del proyecto
- Elementos narrativos
- UI o concepto de esta
- Mecánicas principales
- Core Feature o diferenciador
- Estado actual del proyecto
- Objetivo del proyecto
- El equipo de desarrollo
  - Miembros del equipo y sus roles
- Elementos Opcionales
  - Juegos parecidos o competencia directa
  - UX
    - Qué experiencia se planea dar al jugador
  - Modelo de negocio
    - Tipo de monetización
- La presentación deberá tener un peso máximo de 1GB
- Demo del juego
  - El demo tiene que ser ejecutable en PC
  - El demo tiene que ser considerablemente jugable, más no tiene que ser un producto terminado
  - En caso de no contar con una condición de derrota, favor de poner un medio para reiniciar la partida
  - Solo se solicita el “ejecutable”
  - FICG y UNIAT no te solicitaran en ningún momento el código fuente de tu trabajo

\*El Demo tiene que ser considerado jugable y reflejar la intención del juego o contar con las mecánicas; no es necesario que cuente con todas las mecánicas o arte finalizada \*.

## **FICGames Play Test 2024**

Las participaciones serán evaluadas por un comité de especialistas de la industria, los proyectos seleccionados se expondrán en un área especializada para que el público en general pueda jugarlos.

Los espacios estarán limitados a:

- PC Gaming
  - 10 Lugares disponibles

- VR Gaming (Meta Quest 2)
  - 1 Lugar disponible

## Características del entregable

- El elemento narrativo tiene que ser identificable
  - En caso de narrativa indirecta, esto tiene que ser especificada en el PDF/Manual
- Ejecutable funcional del proyecto
  - Demo jugable
    - Condición de victoria  
*Tiene que ser posible el terminar el demo o la parte del juego disponible, no tiene que ser el final del nivel precisamente, esto queda a discreción del desarrollador.*
    - Condición de derrota funcional  
*Tiene que ser posible el perder*
  - Tutorial o controles dentro del juego
  - Botón de reinicio
- El peso del ejecutable no tiene que ser mayor a 10 GB (Giga Bytes)
- Manual o instrucciones en PDF
  - En caso de ser necesario alguna instalación o pasos específicos
  - El manual tiene que tener una sección de “Cómo jugar” donde se especifiquen los controles y objetivo del juego

Las inscripciones para ambos programas estarán abiertas del **miércoles 13 de marzo del 2024 al viernes 12 de abril del 2024** y se tendrán que realizar en tiempo y forma en los siguientes formularios:

FICGames Pitch 2024: <https://forms.gle/Xgg6woDYsscC8sNK9>

FICGames Play Test 2024: <https://forms.gle/QJ6Hxn8F5TbYHwU28>

En caso de que los proyectos registrados no cumplan con los elementos y estándares solicitados, las categorías se pueden declarar desiertas.

Los participantes cuyos proyectos sean seleccionados para participar serán contactados vía correo electrónico la primera semana del mes de mayo del presente año.

\*Los resultados obtenidos derivados del objeto de la presente convocatoria, así como las publicaciones y todo aquello que resulte de la participación, será libremente usado por el Patronato del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, A.C. Universidad de Guadalajara.

\*El FICG se reserva el derecho a realizar modificaciones a la presente convocatoria.

\*Los participantes se obligan a cumplir con lo establecido en la presente convocatoria y reglamentos del Festival Internacional de Cine de Guadalajara. En caso de cualquier reclamación por el proyecto postulado, este se dará de baja automáticamente de la

competencia. El postulante deberá responder y sacar en paz y a salvo al Patronato del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, A.C. Universidad de Guadalajara por cualquier reclamación.

Cualquier duda al correo: [gamedevfest@uniat.edu.mx](mailto:gamedevfest@uniat.edu.mx) y [giovanni.rivera@ficg.mx](mailto:giovanni.rivera@ficg.mx)



**INDUSTRIA**  
FICG

PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES. El Patronato del Festival Internacional de Cine de Guadalajara, A.C. Universidad de Guadalajara, con domicilio en Tomás V. Gomez #121, Col. Ladrón de Guevara, Guadalajara, Jalisco, C.P. 44100, utilizará sus datos personales recabados para temas delfines al proyecto postulado. Para mayor información acerca del tratamiento y de los derechos que puede hacer valer, usted puede acceder al aviso de privacidad integral a través de <https://ficg.mx/es/avisos>.