



# BASES DEL CONCURSO DALE PLAY A LA IGUALDAD



## 1. MARCO LEGAL Y OBJETIVOS

En el marco de la Campaña '**La Violencia de Género no es un Juego. Dale Play a la Igualdad**', impulsada y financiada por la Concejalía de Políticas de Igualdad del M.I. Ayuntamiento de Telde, la presente convocatoria nace con el fin de establecer las normas por las que se rige la participación en el CONCURSO 'DALE PLAY A LA IGUALDAD'.

- El concurso tiene como objetivo la creación de videojuegos con perspectiva de género, fomentando entre el alumnado de los centros educativos del municipio de Telde, una mirada crítica frente al sexismo y la violencia de género en los videojuegos, que dé paso a una mayor diversidad y visibilidad de las mujeres, tanto en la industria como en el propio producto y la representación de las mismas.

## 2. PLAZOS

La presente convocatoria iniciará su plazo para la presentación y envío de los proyectos, a partir del día de la publicación de las bases del concurso (20 de septiembre de 2021) y finalizando la misma a las 13:00h del día miércoles 20 de octubre.

A partir de esa fecha, el jurado publicará los proyectos ganadores no más tarde del miércoles 3 de noviembre a través de su página web <http://telde.es/opencms/opencms/areas/igualdad/dale-play-a-la-igualdad/>

## 3. PERSONAS DESTINATARIAS

Tutorizados por el profesorado, podrán participar de la convocatoria el alumnado de los siguientes centros educativos del municipio de Telde:

- Centros de Educación Primaria.
- Institutos de Educación Secundaria.
- Centros de Educación de Personas Adultas.



Para el desarrollo de las propuestas, será necesario cumplir con las presentes bases, así como seguir las indicaciones anexas y la Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género.



## 4. FORMATO Y PRESENTACIÓN DE LOS PROYECTOS



### Formato:

- Los proyectos serán enviados en formato .pdf y en un único archivo, junto al anexo 1. No se admitirán inscripciones que no cumplan con el formato indicado, ni tampoco fuera del plazo establecido.

### Presentación:

- Cada proyecto presentado será realizado en grupos de 2 personas, con una participación equilibrada (50%-50%) en relación al género de sus participantes.
- Sólo se admitirá un único proyecto por grupo.
- El documento .pdf que contendrá el proyecto y el anexo 1, será enviado a la siguiente dirección de correo electrónico **igualdad@telde.es** antes de las 13:00h del día 20 de octubre de 2021.
- El profesorado representante del equipo cumplimentará y enviará el anexo 1 y el archivo .pdf del proyecto al e-mail indicado, facilitando sus datos para que la organización pueda ponerse en contacto en caso necesario.

## 5. REQUISITOS

Cada grupo participante deberá cumplimentar el anexo 1. Un único documento por grupo, que contendrá los datos personales de quienes participan indicando el centro educativo al que pertenecen. Además del anexo 1, se enviará un único documento en formato .pdf con el proyecto o propuesta de videojuego.



### Descripción de los proyectos a entregar:

- **Extensión:** NO superior a 5 páginas.
- **Temática:** La temática del diseño del videojuego será libre, y deberá incorporar la perspectiva de género. Para su desarrollo, el profesorado contará con un documento de recomendaciones anexo a la convocatoria (anexo 2), así como la 'Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género'. A través de estos recursos, se orientará al alumnado para que el desarrollo de su proyecto se aleje de los roles y estereotipos de género, sea diverso y ponga en valor el papel de la mujer en la sociedad.

### El diseño del videojuego presentado en el archivo .pdf a enviar, incluirá:



- **Información obligatoria:**
  - Título del videojuego
  - Breve descripción del videojuego (NO superior a 4 líneas de texto)
  - Narrativa (qué historia desea contar el grupo a través del videojuego)
  - Personajes principales (describir las características de cada personaje, su papel en la historia y su objetivo o motivación)
- **Información opcional (se valorará, pero no es exigible):**
  - Diseño de Arte (bocetos de los personajes, de aquellos lugares donde ocurre la acción...).

## 6. CRITERIOS DE VALORACIÓN



El jurado del concurso valorará:

- **40%** | La idea: estimando la originalidad y calidad del proyecto, así como la adecuación a las recomendaciones del anexo 2 de las bases, y a los tips incluidos en la Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género.
- **30%** | La presencia de personajes no estereotipados y diversos, con mujeres que asumen un papel relevante en la narrativa del videojuego, en su historia.
- **20%** | Proyectos que presenten videojuegos cooperativos donde la violencia no sea necesaria para avanzar en el juego.
- **10%** | Diseño de arte con personajes diversos y no estereotipados corporalmente.

No serán evaluados aquellos proyectos que no incluyan los 4 puntos obligatorios (título del videojuego, breve descripción del mismo, narrativa y personajes principales), proyectos con información incompleta o ambigua, o que excedan el número máximo de páginas establecido (5 páginas máx.). Asimismo, se descalificarán proyectos que no incorporen la perspectiva de género e incidan en la reproducción de estereotipos y roles sexistas. La decisión final del jurado estará basada en los criterios de valoración expuestos y su resolución no podrá ser recurrible.

## 7. PREMIOS

Se establecen dos modalidades:

- 1º Premio: Mejor idea de videojuego.
- 2º Premio: Mejor personaje o personajes con perspectiva de género.



Por cada centro educativo participante, el jurado seleccionará dos grupos premiados, que además de los premios por ser finalistas (merchandising) optarán a un premio final valorado en 300€ en material gaming (150€ para cada componente del grupo).

## 8. ENTREGA DE PREMIOS

Debido a la actual situación sanitaria derivada de la pandemia y la COVID 19, los premios podrán ser entregados de forma no presencial, en caso de que el nivel de alerta lo requiriese, o preferentemente de forma presencial en UN ESPACIO MUNICIPAL A DEFINIR POR LA CONCEJALÍA Y QUE SERÁ ANUNCIADO EN SU ÁREA WEB MUNICIPAL en un acto cuya fecha será notificada a los grupos premiados a través del correo electrónico facilitado, y que será publicada también en la web <http://telde.es/opencms/opencms/areas/igualdad/dale-play-a-la-igualdad/>

## 9. DIFUSIÓN, PUBLICIDAD Y DERECHOS INTELECTUALES

Los grupos ganadores, ceden al MI. Ayuntamiento de Telde, en forma gratuita y exclusiva, el derecho de uso y reproducción, producción, impresión, publicidad, distribución, comercialización, publicación y/o difusión de los proyectos premiados, en los medios y formas que el MI. Ayuntamiento de Telde determine, sin derecho a compensación económica alguna.



## 10. JURADO



El jurado estará integrado por:

- **Jonay López Montesdeoca.**  
Concejal delegado de Políticas de Igualdad del MI. Ayuntamiento de Telde.
- **Ruth Rivero Monzón.**  
Educatora Social y Psicopedagoga, encargada del área de prevención de la Concejalía de Políticas de Igualdad, perteneciente al Proyecto Plan de empleo de Telde derivado del estado de alarma COVID-19 suscrito desde la Concejalía de Desarrollo Local.
- **Laura del Pino Díaz.**  
Científica de Datos y Desarrolladora en C# en Rising Pixel, y presidenta de la Asociación Canaria de Desarrolladores de Videojuegos, ACADEVI.
- **Nira Santana Rodríguez.**  
Experta en arte, género y videojuegos. Autora de la 'Guía Violeta para la Elección y el Uso de Videojuegos desde la Perspectiva de Género'.
- **Waldemar Lemanczyk Paz.**  
Director de arte, diseñador gráfico corporativo y publicitario, miembro de la Asociación de Profesionales y Empresas de Diseño de Canarias (Di-Ca).

## 11. ACEPTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LAS BASES

La participación en el presente concurso, implica la aceptación y conocimiento de todas sus cláusulas. Toda la documentación relativa a la presentación de los proyectos y los datos personales de sus participantes, tendrá un carácter confidencial y serán incorporados para su tratamiento en un fichero automatizado para fines exclusivos del MI Ayuntamiento de Telde, en cumplimiento de la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales.

Las cuestiones no previstas en las bases del concurso serán resueltas por el jurado designado, según su criterio.

