



BASES DE LA CONVOCATORIA DE LA VI EDICIÓN DE LOS PREMIOS INDIE GAMES

Con el objetivo de premiar y potenciar el talento en el campo de la creación digital en el sector de los videojuegos a nivel nacional e internacional, **POLO NACIONAL DE CONTENIDOS DIGITALES** (en adelante, POLO), cuya titularidad corresponde a la **EMPRESA MUNICIPAL DE INICIATIVAS Y ACTIVIDADES EMPRESARIALES DE MÁLAGA (PROMÁLAGA)**, del Ayuntamiento de Málaga, convoca en 2024 la sexta edición de los **Premios Indie Games**.

Esta iniciativa, liderada por POLO, es una apuesta clara por el impulso del emprendimiento, el desarrollo de la innovación y el posicionamiento del desarrollo de los videojuegos alternativos o indies, como sector estratégico de crecimiento para Andalucía y el resto del territorio nacional.

La sexta edición de los **Premios Indie Games** finalizará el viernes, 29 de noviembre de 2024, con la celebración de la gala de entrega de los galardones en la ciudad de Málaga.

BASES DEL CONCURSO

La presente convocatoria se regirá por las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- Objeto del concurso

El objetivo de la sexta edición de los **Premios Indie Games** es el de potenciar el talento y el emprendimiento en el sector de los videojuegos indies, videojuegos desarrollados por grupos reducidos de individuos o pequeñas empresas, y **premiar su aportación al avance de la industria**, creando nuevas formas de juego que habitualmente giran alrededor de ideas nuevas y disruptivas.

SEGUNDA.- Requisitos para la presentación de candidaturas

2.1. El/los videojuego/s presentado/s deberán estar desarrollados en el marco definido como «indie», es decir, como videojuego independiente, entendiendo como tales todos aquellos videojuegos creados por personas, equipos pequeños, o pequeñas compañías independientes.

2.2. En el caso de estudios de desarrollo, formalmente constituidos como empresa, que presenten videojuegos al concurso, éstos deberán, a la fecha de presentación de su videojuego al concurso, cumplir con la definición legalmente aplicable a la tipología de «microempresa», además de no tener una antigüedad superior a 5 años desde su fecha de primera constitución, no

superar una plantilla de 12 personas y facturar menos de trescientos mil euros al año.

2.3. Se admiten versiones de videojuegos cuya jugabilidad y experiencia de usuario permita una percepción suficiente del propio videojuego, considerándose como nivel mínimo de presentar al concurso una demo jugable.

2.4. Podrán presentarse videojuegos a esta convocatoria procedentes de estudios indies que estén legalmente constituidos o de cualquier desarrollador independiente, esté dado de alta o no.

2.5. Los videojuegos a concurso, idealmente, podrán estar desarrollados en su totalidad. Para aquellos juegos que se presenten completamente acabados, y se encuentren ya en proceso de comercialización, requerimos que la fecha de salida al mercado, en primera versión, no sea anterior al 1 de enero de 2021

2.6. Un mismo videojuego puede competir y optar a más de una categoría, siempre que cumpla con los requerimientos de la plataforma tecnológica indicada, o por su naturaleza (caso de la categoría de **Mejor Juego Indie Accesible**). Podrán ser finalistas, por tanto, en varias categorías, pero únicamente podrán ser ganadores en una de ellas.

2.7. Los videojuegos candidatos a la categoría **Mejor Juego Indie Plus**, solo podrán optar a esta categoría.

2.8. Una misma entidad/desarrollador podrá presentar uno o varios videojuegos, sin límite de candidaturas, siempre que cumplan con los requisitos establecidos en las presentes bases.

2.9. No podrán presentarse al concurso los juegos que hayan sido premiados en anteriores ediciones de este certamen, en ninguna de las categorías.

La comprobación de las condiciones expuestas en el apartado 2 de las presentes bases se acreditarán mediante aceptación plena de las bases en el momento de envío de la candidatura, a través del formulario habilitado para ello en la web <https://www.premiosindies.com/>

2.10. La selección de finalista se llevará a cabo tras la valoración de cada una de las candidaturas recibidas por la Academia del Polo Digital (En adelante APD). La APD está formada por un equipo de profesionales pertenecientes a la industria de los videojuegos y/o formación relacionada que mantienen colaboración con el POLO y el ecosistema del videojuego español.

TERCERA.- Categorías y temáticas

3.1. Las categorías que se presentan en esta sexta edición son las siguientes:

3.1.1. Mejor Juego Indie 2024.

3.1.2. Mejor Juego Indie para Dispositivos Móviles.

3.1.3. Mejor Juego Indie para PC/Consola.

3.1.4. Mejor Juego Indie Accesible.

Para los videojuegos que opten a **Mejor Juego Indie Accesible**, los criterios de valoración serán, además de lo anteriormente indicado en la cláusula dos, los siguientes:

- ∅ Toda idea presentada al concurso, en la categoría de accesibilidad, deberá incorporar de un modo natural la temática de la discapacidad. Esto puede suponer el cumplimiento de varios o alguno de los siguientes puntos:
 - ✓ Conceptualmente: Narrativa, guion, personajes con algún tipo de discapacidad.
 - ✓ Mecánicas que incluyan alguna medida de accesibilidad software que tenga sentido con la idea: Jugabilidad, diseño de niveles concreto, personalización del control o definición de periféricos y ajustes de accesibilidad.
 - ✓ Marketing y promoción: Campañas en RRSS, accesibilidad documental, página web, etc.
- ∅ Se recomienda que los juegos incluyan perfiles multidisciplinares en la medida de lo posible, de modo que sean capaces de incorporar la discapacidad y accesibilidad de manera adecuada en cada sección del videojuego (diseño, implementación, pruebas, etc.), incluyendo, si es posible, personas con discapacidad para la evaluación de la accesibilidad del mismo.
- ∅ En esta categoría solo deberán ser presentados videojuegos que incluyan una o más medidas de accesibilidad para uno o más perfiles de prestación funcional, no siendo obligatorio cubrir todos los perfiles. Buscar perfiles de prestación funcional en la norma UNE-EN 301549.
- ∅ En la web de los VI Premios Indie Games, <https://www.premiosindies.com/>, se encuentra publicada una



guía de discapacidad y accesibilidad elaborada por los técnicos de Fundación ONCE.

3.1.5. Mejor Juego Indie Tech-XR.

3.1.6. Mejor Juego Indie Narrativo.

Para la categoría **Mejor Juego Indie Narrativo**, las candidaturas recibidas deberán estar encuadradas como novela gráfica, juego narrativo, historia interactiva o similar.

Por videojuego narrativo entendemos contenidos digitales interactivos que incluyan textos en pantalla, personajes, escenarios y sonidos, con la idea de contar una historia, ya sea de manera lineal o no lineal. Los juegos narrativos podrán ser experiencias puramente narrativas o también podrán incluir mecánicas de juego, tales como puzzles, minijuegos o coleccionables, entre otras.

3.1.7. Mejor Juego Indie Plus.

Los videojuegos que opten a la categoría de **Mejor Juego Indie Plus**, deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- ◊ Que el equipo/persona/s de desarrollo tenga su domicilio o sede en España (indicado en el formulario de solicitud).
- ◊ Que cumpla con los requisitos establecidos en las presentes bases, así como el resto de requisitos de participación, sin tener en cuenta los relativos a la condición de estudio Indie; es decir, podrán presentarse a esta categoría aquellos estudios de videojuegos que, aun siendo pequeñas empresas, no cumplan con los requisitos máximos de facturación anual y número de trabajadores.
- ◊ En la categoría de Mejor Juego Indie Plus se valorará un videojuego único, sin hacer distinción entre PC/Consola, Dispositivos Móviles, Tech-XR, Narrativo o Accesibilidad.

3.1.8. Mejor Juego Indie Internacional.

Para la categoría **Mejor Juego Indie Internacional**, las candidaturas recibidas deberán, además de cumplir con las bases y el resto de requisitos de participación, deberán venir procedentes de cualquier desarrollador independiente, o de cualquier estudio indie, que estén legalmente constituidos en cualquier país del mundo.

3.1.9. Mejor Juego Indies Andalucía Nexus.

Para la categoría **Mejor Juego Indie Andalucía Nexus** las candidaturas recibidas, además de cumplir con las bases y el resto de requisitos de participación, deberán venir procedentes de cualquier desarrollador independiente, esté dado de alta o no, o de cualquier estudio indie que esté legalmente constituido, que residan en la Comunidad Autónoma Andaluza.

Todas las candidaturas recibidas en cualquiera de las categorías, y cuya procedencia venga de alguna de las provincias andaluzas, entrarán automáticamente a participar en la candidatura Mejor Juego Indie Andalucía Nexus, en donde se valorará la originalidad, innovación y calidad de las propuestas recibidas.

3.2. En cuanto a la temática de las candidaturas presentadas:

3.2.1. No se impondrán límites creativos, teniendo los autores total libertad en ambientación, narrativa, tipo de juego (individual o cooperativo), género, mecánicas, etc.

3.2.2. Quedarán automáticamente descalificadas aquellas propuestas que presenten contenido discriminatorio.

CUARTA.- Calendario

El calendario se desarrollará en las siguientes fechas:

4.1. Apertura/presentación de las candidaturas: del V31 de mayo de 2024, a las 00:00 h, hasta el X31 de julio de 2024, a las 23:59 h.

4.2. Preselección de finalistas y evaluación del jurado: V20 septiembre de 2024.

4.3. Presentación de los finalistas (Pública): V11 octubre de 2024.

4.4. Gala de entrega VI Premios Indie Games: V29 de noviembre de 2024, Málaga (Lugar de celebración pendiente de determinar).

QUINTA.- Requisitos técnicos para la presentación de candidaturas

5.1. Las plataformas tecnológicas de ejecución requeridas en esta edición aplican a videojuegos que puedan ejecutarse en dispositivos móviles, en PCs y/o en Consolas, permitiéndose, a su vez, el uso de tecnologías VR y AR. Es importante que el participante tenga en cuenta los procesos de prueba a los

que estarán sometidos en el transcurso del concurso, en cuanto a portabilidad y disponibilidad.

5.2. Los participantes deberán facilitar en el momento de la inscripción al concurso, los componentes necesarios para poder probar el videojuego, bien por URL o enlace de acceso, fichero comprimido con ejecutable, App descargable, códigos de activación/invitación o referencia específica para su ejecución, así como un video en formato horizontal de no más de un minuto de duración presentando su candidatura. Todos los archivos de la candidatura deberán ser enviados a través del formulario habilitado a través de un enlace de descarga (wetransfer o similar), o enlace a una carpeta compartida, o a una URL privada donde se ubique el proyecto, junto con una breve explicación del proceso para poder ejecutar el videojuego.

5.3. Los videojuegos a concurso deberán ser FTP (Free-To-Play), o en su defecto, la realización de las pruebas no podrá suponer, en ningún caso, desembolso alguno, ni para la Academia Polo Digital (en adelante, APD) ni para el Jurado del concurso, en caso contrario el videojuego será descalificado.

5.4. Todos los juegos que participen, deberán facilitar acceso para pruebas a 8 «testers»; es decir, en función del modo establecido para poder probar el juego, deben enviar 8 claves o códigos e incluirlas dentro de la documentación a presentar, indicado además el modo de descarga o cualquier explicación para su correcta ejecución. Los juegos que alcancen el grado de finalistas, deberán enviar hasta 10 nuevas claves o accesos para su distribución al Jurado.

5.5. Los requisitos descritos deberán cumplirse en el momento de la inscripción y, a tal efecto, se aceptarán las bases de pleno en el momento de envío de las candidaturas.

SEXTA.- Presentación de las candidaturas/inscripción

Los participantes deberán rellenar un formulario completo por cada videojuego presentado, habilitado para ello en la web <https://www.premiosindies.com/>, y en el mismo deben indicar la/s categoría/s a las que quiera optar.

SÉPTIMA.- Consideraciones para los participantes

7.1. En ningún caso la participación en el concurso tiene implicación alguna que afecte a la propiedad intelectual de los participantes y de los videojuegos presentados. De igual forma, los participantes serán responsables de todos los aspectos legales del juego que presentan al concurso, no asumiendo

responsabilidad a este respecto ni POLO ni las entidades que financian el proyecto.

7.2. El arranque de participación se inicia con la presentación del videojuego en el momento en el que se produce la recepción, y cuando APD, encargada de la selección de los finalistas, pueda pasar a prueba del juego.

7.3. De producirse algún problema que impida probar el juego, la APD lo notificará al interesado para que intente subsanar la incidencia y pueda proceder de nuevo a su envío antes de la fecha de finalización de presentación de solicitudes. Los envíos no se relacionan entre sí, por lo que, en tal caso, el participante deberá completar de nuevo el formulario. Solo se admitirán en este caso corrección de errores y no ampliación del estado del videojuego presentado.

7.4. En todo caso, los participantes deberán cumplir con los plazos que se indiquen en la web respecto de la recepción de los videojuegos presentados, presentación de la documentación y requerimientos por parte de los organizadores en su caso.

OCTAVA.- Selección de los finalistas

La APD será la encargada de seleccionar a los treinta y dos finalistas -cuatro por categoría- de la sexta edición de los Premios Indie Games.

8.1. La APD podrá incluir, a su juicio, a cualquiera de los juegos presentados a concurso, a otra u otras categorías que cumplan criterio para ser partícipes de ella. No obstante, la APD le comunicará al titular del juego que concursa, además, en otra categoría distinta y adicional a las señaladas en el formulario.

8.2. Cada miembro de la APD realiza la prueba unitaria de cada juego a concurso, o bien de forma conjunta en los casos de los juegos multi-jugadores, siendo esta tarea realizada de forma completamente altruista y sujeta a un modelo operativo pensado para que los resultados sean lo más objetivos posibles.

8.3. Para probar cada juego, el miembro de la APD debe cumplimentar una hoja de evaluación con un grado de detalle elevado, en la que se valoran hasta 14 factores diferentes. Estas hojas son registradas posteriormente en una hoja de cálculo y las evaluaciones originales, se archivan convenientemente para cualquier necesidad de revisión posterior.

8.4. Una vez que los miembros de la APD concluyen su labor, se recogen los resultados, que el sistema ordena de acuerdo con las diferentes categorías del



concurso, y de aquí surgen los 32 finalistas, cuyos juegos pasarán a la votación del Jurado de la edición, para que de ésta salgan los premiados en el concurso.

8.5. La presentación de los finalistas, cuatro de cada categoría, se realizará mediante un evento abierto al público en el que cada uno de los participantes finalistas seleccionados por la APD dispondrá de un tiempo para mostrar su videojuego y defender que es el mejor de la categoría a la que opte.

8.6. Los 32 finalistas serán informados, con plazo suficiente para su asistencia requerida en Málaga para la Gala final. En el caso de que el evento se realice en remoto, solo se requiere la presencia online en dicho evento.

8.7. La APD se reserva el derecho de poder anular las votaciones de aquellos miembros del Jurado que se demuestre que tienen relación directa con alguno de los videojuegos seleccionados.

NOVENA.- Criterios de valoración para la selección de los finalistas

Los criterios en la evaluación de los juegos por parte de la APD y para la selección de los finalistas serán los siguientes:

9.1. Presentación General del Juego.

9.2. Nivel Obra de Arte.

9.3. Puesta en Pantalla.

9.4. Grado Técnico. Jugabilidad.

9.5. Música y Sonido.

9.6. Experiencia de Usuario.

9.7. Adictivo/Competitivo.

9.8. Colaborativo/Multijugador.

9.9. Duración.

9.10. Originalidad. Innovación

9.11. Calificación Personal.



El sistema de valoración contempla la no aplicabilidad de criterios en función del tipo de juego, de forma que el resultado no tenga afección por la ausencia de uno o más criterios.

DÉCIMA.- Publicación de los finalistas de los VI Indie Games.

El resultado de las propuestas seleccionadas por APD como finalistas de los **Premios Indie Games** se publicarán el 11 de octubre de 2024 en la web <https://www.premiosindies.com/>.

La organización notificará a cada uno de los finalistas de esta edición su candidatura a ganar, con el tiempo suficiente para que puedan asistir a la gala de Entrega de los **Premios Indie Games** que tendrá lugar en la ciudad de Málaga, el viernes 29 de noviembre de 2024, bien sea presencial u on-line, en función de lo establecido por la organización del concurso.

DECIMOPRIMERA.- Jurado y fallo

11.1. El jurado estará compuesto por un pool de profesionales del sector del videojuego en diferentes ámbitos, como medios de comunicación, asociaciones del sector, entidades patrocinadoras, Publishers y profesionales de reconocido prestigio.

11.2. El jurado dispondrá de un plazo de 30 días tras la presentación de los finalistas para probar los videojuegos.

11.3. El jurado puntuará de forma anónima en un formulario individual que la APD recibe para la obtención de los resultados del concurso.

11.4. El jurado encargado de realizar el fallo de la categoría de Accesibilidad de los VI Premios de videojuegos indies, estará formado por personas conocedoras de la materia de accesibilidad universal e inclusión y diseño para todos, seleccionadas por la Fundación ONCE.

DECIMOSEGUNDA.- Dotación económica de los premios

La dotación económica por cada categoría será la siguiente:

12.1. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie para Dispositivos Móviles.

12.2. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie para PC/Consola.

12.3. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie Accesible.

12.4. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie Tech-XR.

12.5. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie Narrativo.

12.6. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie Internacional.

12.7. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie Plus.

12.8. Premio de CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) al Mejor Juego Indie Andalucía Nexus.

12.9. Un premio de DOS MIL EUROS (2.000,00 €), adicionales al Mejor Juego Indie, que se suma a los CUATRO MIL EUROS (4.000,00 €) del premio de su categoría.

Las dotaciones económicas de los premios proceden de forma directa y única de POLO, que ampara las distintas categorías de la convocatoria. POLO hará efectivo el pago de los premios por cada una de las categorías directamente a los premiados, con la aplicación de las retenciones fiscales correspondientes según la normativa vigente.

En el caso de que una categoría a premiar quedara desierta, bien por no recibir juegos que cumplan su inclusión en el conjunto, o bien porque el Jurado considere que no reúnen los requisitos mínimos de calidad, la organización destinará el importe comprometido a una organización benéfica.

El Jurado podrá seleccionar a cinco videojuegos participantes que podrán ser considerados, adicionalmente, para un accésit en esta edición, sin perjuicio de que puedan participar en cualquiera de las categorías a premiar. El accésit consistirá en una estancia gratuita de 12 meses en POLO, con un máximo de tres puestos de trabajo por accésit.

DECIMOTERCERA.- Condiciones aplicables a finalistas y ganadores

13.1. Tanto los finalistas como los ganadores de los **Premios Indie Games**, autorizan a que los organizadores puedan publicitar y difundir información posterior, sin otra relación que la producida por la celebración del concurso y su participación. Esto incluye la autorización para la toma y difusión de imágenes, tanto de los participantes, como screenshots de sus videojuegos.

13.2. En la categoría *Mejor Juego Narrativo*, el patrocinador de dicha categoría podrá establecer de mutuo acuerdo la incorporación de aquellos juegos que considere de mayor interés para promocionar en su plataforma de distribución, bajo un modelo de retribución que se pactará entre las partes.



13.3. Todos los autores premiados, deberán considerar la posible referencia a este premio en la edición comercial del juego, siempre que haya sido merecedor de cualquiera de las categorías que se premian.

DECIMOCUARTA.- Contacto y actualización del calendario y bases

De producirse alguna circunstancia que pudiera afectar al calendario del concurso o a estas bases, todos los participantes recibirían notificación por email al respecto, y éstas serían publicadas en la página web <https://www.premiosindies.com/>.

Para cualquier cuestión relacionada con el concurso, pueden remitir su consulta a la siguiente dirección de correo electrónico: info@premiosindies.com.