

# BASES CONCURSO GAMECEPT DE CONCEPT ART DE LA ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE INGENIERÍA INFORMÁTICA DE LA UNIVERSIDAD REY JUAN CARLOS

## 1. Entidad organizadora y finalidad del presente concurso

El 'Concurso Gamecept de concept art' está organizado por Virtual Soul, asociación de videojuegos de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática de la Universidad Rey Juan Carlos. Se tiene como objetivo la promoción de obras y trabajos de artistas, con el fin de dar a conocer y potenciar la creación de trabajos pictóricos.

## 2. Inscripción

Pueden participar en el concurso, a título individual, personas cuya edad sea mayor de 16 años, siempre y cuando pertenezcan al ámbito de la Comunidad de Madrid. Los participantes se registrarán en la página web a través de un formulario web facilitado por la propia organización.

## 3. Modalidad de concurso

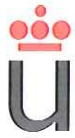
El concurso constará de dos categorías: dibujo digital y dibujo tradicional y los ganadores se seleccionaran mediante fallo del jurado. El jurado estará compuesto por:

- Mercedes Rodrigo. Profesora Universidad Rey Juan Carlos. Freelance artist.
- Adolfo Navarro. Monster's Pit.
- Igor Heras. Monster's Pit.
- Daniel Jiménez. Monster's Pit.

En la categoría de dibujo digital entrarán en concurso todos aquellos trabajos elaborados a través de un software de dibujo, mientras que en la categoría de dibujo tradicional entrarán a concurso los que hayan sido hechos mediante las técnicas de dibujo manuales empleando materiales físicos.

Se elegirá un ganador por categoría. Ambos ganadores optarán a los siguientes premios:

- Ejemplar de "Digital Art Masters: Volume 9. Ed: 3dtotal Publishing" o similar para el ganador de dibujo digital.
- Ejemplar de "Spectrum 24: The Best in Contemporary Fantastic Art. Ed: John Fleskes" o similar para el ganador de dibujo tradicional



Adicionalmente se contará con un premio del público votado entre todos los asistentes del congreso de videojuegos GameGen de la Universidad Rey Juan Carlos. Dicho galardón estará premiado con:

- Ejemplar de “Framed Perspective Vol. 1: Technical Perspective and Visual Storytelling. Ed: Design Studio Press” o similar.

#### **4. Envío**

Los dibujos se enviarán en formato electrónico en png. a través de weTransfer o similares (ej: MEGA) a la dirección de correo [virtualsoulurjc@gmail.com](mailto:virtualsoulurjc@gmail.com) indicando Concurso GameCept de la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática como asunto del mismo), en el cual se debe proporcionar la siguiente información (nombre, apellidos, DNI, dirección y categoría a la que se presenta: digital o tradicional). Todos los dibujos enviados entrarán en la categoría premio del público

#### **5. Plazo y presentación**

El periodo de inscripción se abrirá desde el día 29 de Noviembre de 2017 hasta el 30 de Enero de 2018.

#### **6. Ceremonia y entrega de premios**

El fallo del jurado se hará público el día jueves 22 de febrero de 2018, coincidiendo con el último día del congreso de videojuegos GameGen, teniendo lugar en el campus de Móstoles de la Universidad Rey Juan Carlos. Estos datos serán también notificados previamente y con certeza vía redes, y particularmente a los inscritos vía correo electrónico.

El ganador del premio del público se elegirá a través de una votación popular que tendrá lugar entre los días 20 y 22 de febrero de 2018, en uno de los puestos del congreso de videojuegos GameGen de la Universidad Rey Juan Carlos situado en el aulario II del campus de Móstoles de dicha Universidad.

En caso de que alguno de los ganadores no pueda asistir a la ceremonia, este tendrá que ponerse en contacto con la organización para recibir su premio. Si uno de estos premios no llega a reclamarse, queda a discreción de la organización su disposición.





## 7. Responsabilidad y derechos de empresa

La Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática se reserva el derecho de modificar o cancelar este concurso si así lo estimase conveniente, o si ocurriesen supuestos especiales que impidiesen la realización del mismo. Igualmente, se podrán eliminar los proyectos que no se adecuen a su filosofía o que se consideren ofensivos y no se responsabilizará por las afirmaciones que se hagan a través de las redes sociales por terceras personas, pudiendo llevar a cabo las actuaciones judiciales que considere pertinentes contra las mismas.

## 8. Derechos de imagen

Por su mera participación en el concurso y/o asistencia a algún acto, los participantes y familiares autorizan a la asociación Virtual Soul, a la Universidad Rey Juan Carlos y a los diferentes medios de comunicación a que publiquen su nombre en distintos soportes, incluidos periódicos, revistas literarias, páginas web, folletos informativos, videos promocionales, etc. con la intención de promocionar el concurso e informar sobre el desarrollo del mismo. También se autoriza la publicación de las imágenes y videos en la página web del concurso y así como en redes sociales.

Del mismo modo, la Escuela Técnica Superior de Ingeniería Informática tiene la potestad de mostrar los trabajos de los participantes en todos los medios de difusión y tiempos que considere oportunos, además de incluirlos en comunicaciones promocionales de toda índole, sin necesidad de ofrecer una contrapartida a los autores de los mismos.

## 9. Tratamiento de los datos personales

En cumplimiento con la Ley Orgánica 15/1999 de 13 de diciembre de Protección de Datos de Carácter Personal y normativa de desarrollo, la Universidad Rey Juan Carlos informa que los datos recabados serán tratados por la Universidad, y con las finalidades de (i) gestionar la participación en el concurso; (ii) entregar los premios, y (iii) gestionar la publicidad del concurso y de sus resultados en Internet.

## 10. Aceptación de las bases de este concurso

Con su inscripción en el concurso los participantes aceptan de forma expresa las anteriores bases. En caso de que desee obtener más información, deberá ponerse en contacto con la empresa organizadora enviando un correo electrónico a [etsii.director@urjc.es](mailto:etsii.director@urjc.es) o [virtualsoulurjc@gmail.com](mailto:virtualsoulurjc@gmail.com)

Fdo.: José Mª Cavero Barca  
Director de la ETSII

