



INFORMACIÓN

Exposición de demos GAMEGEN 6ª Edición



GameGen

09-03-2021
11-03-2021

+info en virtualsoul.es/GameGen6

Virtual Soul
GameGen 6

6ª Edición Online

@virtual_souls
#GameGen6

Sigue el evento en:
VirtualSouls

En colaboración con:  Universidad Rey Juan Carlos

Organizado por:  ETSIJ  Virtual Soul

ÍNDICE

1. ¿Qué es la GameGen?	2
2. ¿Cuándo y dónde?	2
3. ¿En qué consiste la exposición de demos?	2
4. Inscripción y selección	3
4.1. Requisitos	3
5. Actividades y objetivos para las demos seleccionadas	4
5.1. Exposición	4
5.2. Entrevistas	4

1. ¿Qué es la **GameGen**?

Podría decirse que la actividad más importante que organizamos desde **Virtual Soul** es la **GameGen**, una feria anual dedicada al desarrollo de videojuegos.

Durante tres días, **profesionales de la industria nos visitan** al campus de Móstoles de la Universidad Rey Juan Carlos **para dar charlas**, clases magistrales y talleres que sirvan **para entender mejor el funcionamiento del sector de los videojuegos**.

Por supuesto, en este evento también dedicamos un espacio para jugar a los últimos lanzamientos indies de videojuegos, y aquí es donde entráis vosotros.

2. ¿Cuándo y dónde?

Debido a las circunstancias excepcionales de este año, hemos decidido realizar esta sexta edición de forma **completamente online**. De esta forma, el evento tendrá lugar los días **9, 10 y 11 de marzo de 2021** y las ponencias podrán ser visualizadas desde la plataforma *Twitch*.

3. ¿En qué consiste la exposición de demos?

La **GameGen** es un evento con fines divulgativos organizado por estudiantes y dedicado tanto a gente de la industria como al público general. Aprovechando la afluencia de gente del evento, desde **Virtual Soul** siempre hemos querido darles un pequeño espacio a desarrolladores para que obtengan algo de **visibilidad y feedback para sus proyectos**.

Años anteriores se han expuesto las demos en las instalaciones del campus de Móstoles de la Universidad Rey Juan Carlos, sin embargo, como ya se ha expuesto, el plan para este año es algo diferente.

4. Inscripción y selección

Para enviar una **solicitud de inscripción** tan sólo es necesario rellenar el **formulario** disponible en nuestra cuenta de *Twitter* [@virtual_souls](#) o a través de este enlace: <https://forms.gle/cZui5wzA5yYsc7b67> antes del 21 de febrero de 2021 a las 23:59.

Las **plazas son limitadas** (12 plazas disponibles) y los estudios no necesariamente serán seleccionados por orden de envío del formulario, aunque se tendrá en cuenta.

4.1. Requisitos

- Estar desarrollando un videojuego que todavía no haya sido lanzado o que haya sido lanzado muy recientemente.
- Tener una **demo funcional**.
- Haber leído este documento de información y **estar dispuesto a realizar todas las actividades propuestas** (ante cualquier duda o sugerencia escribir a demos@virtualsoul.es).

5. Actividades y objetivos para las demos seleccionadas

Tanto si habéis sido seleccionados como si no, el día **22 de febrero** os enviaremos un correo electrónico informando del **resultado de vuestra solicitud** y, en caso de haber sido seleccionados, con una descripción más detallada de la planificación de las actividades.

A continuación se detallan todas las actividades y objetivos propuestos:

5.1. Exposición

La exposición de los proyectos se realizará online de las siguientes formas:

- En nuestra [página web](#): Existirá un **espacio dedicado** donde aparecerá, durante los tres días de duración del evento, un enlace de descarga de la demo jugable (mediante *itch.io*, *steam*, *drive*,...) junto a una breve descripción del videojuego y un formulario rellenable de *feedback*.
- En **Discord**: a lo largo de los tres días del evento y durante el horario de este, estará habilitado un **servidor de *Discord***, al cual se podrá acceder para **jugar a las demos en directo** junto a los desarrolladores y/o el *staff* de la asociación.

5.2. Entrevistas

Con el objetivo de aumentar la visibilidad y de crear contenido educativo y divulgativo, se espera poder **realizar entrevistas pregrabadas** a cada equipo de desarrollo, de una duración aproximada de 5 minutos, que se **emitirán en diferido** a lo largo del evento.

La grabación de estas se realizará de forma telemática durante la última semana de febrero y la primera de marzo.