



Bases Legales

Game Jam Internacional

Virtual Soul
Cologne Game Lab
Zurich University Of Applied Sciences
Kingston University



Organizadores	3
Fechas	3
Participación	3
Reglamento	4
Metodología de calificación	5
Derechos de imagen	6
Ley de protección de datos	6
Derechos sobre el proyecto	7
Aceptación de las Bases Legales	7

Organizadores

El presente evento está organizado por la asociación de estudiantes Virtual Soul de la Universidad Rey Juan Carlos (URJC), Universidad de Ciencias Aplicadas Cologne Game Lab (CLG), Universidad de Zurich de Ciencias Aplicadas (ZHAW) y la Universidad de Kingston de Londres.

Fechas

Este evento tendrá como duración una semana donde los equipos podrán desarrollar sus proyectos. La Game Jam comenzará el día 31 de enero de 2026 a las 18:00 a través de la plataforma *Veertly*. El día 7 de febrero de 2026 a las 23:59 se cerrará el plazo de entrega de los proyectos. Finalmente, el día 19 de febrero de 2026 se anunciarán los ganadores de esta edición en el acto de cierre de la 11.ª edición de la GameGen a las 17:00, en el campus de Móstoles, y se retransmitirá en directo para los otros participantes de los otros países colaboradores.

Participación

La Game Jam se realizará de forma remota, salvo el cierre del evento, que tendrá lugar en el salón de actos del campus de Móstoles de la URJC. Para participar hay que rellenar el siguiente formulario.

Los equipos serán de máximo 6 integrantes, siendo los equipos de un máximo de 3 integrantes de una misma institución. No se admiten participantes externos a las instituciones colaboradoras del evento.

Esta Game Jam tiene como objetivo el aporte, conexión e intercambio internacional de trabajo y conocimientos con todos los estudiantes; por esto es que todos los equipos formados serán mixtos, es decir, con integrantes de los diferentes países participantes.

Los organizadores del evento se encargarán de la formación final de los equipos, que se llevará a cabo de forma aleatoria, a menos que los integrantes de equipos diferentes expresen, con antelación, su deseo de conformarse como equipo.

La conformación final de cada equipo será anunciada por el Discord del evento el día 31 de enero por la mañana, antes del inicio de la Game Jam.

Además, como peculiaridad de esta Game Jam, los juegos desarrollados deberán tener valor educativo.

Todos los integrantes de los equipos tendrán que entrar en el Discord del evento para estar al tanto de novedades y actividades, además de poder usarlo como canal primario de comunicación (para dudas, preguntas, etc.) directo con los organizadores del evento.

Adicionalmente, deberán unirse a la página de itch.io del evento, esta es la plataforma en la que se realizarán todas las entregas.

Reglamento

El reglamento a continuación ha sido oficialmente aprobado por todas las instituciones que conforman la organización de la presente Game Jam. La organización se reserva el derecho de tomar medidas en caso de que se produzca cualquier infracción a estas reglas. Dichas medidas pueden culminar en la descalificación de cualquier participante individual o equipo.

1. Los juegos presentados deberán adherirse rigurosamente a la temática propuesta, así como tener valor educativo. Se entenderá como valor educativo aquel que facilite el aprendizaje de conocimientos, habilidades o competencias de manera explícita o implícita. El cumplimiento de esta exigencia será evaluado por los jueces, quienes determinarán si un juego se ajusta o no a la temática establecida. En caso negativo, el juego será descalificado.
2. Tanto la página web como el juego entregado deben estar completamente en inglés; opcionalmente se puede añadir traducción a cualquier otro idioma.
3. El proyecto deberá ser presentado dentro del plazo establecido por la organización. La fecha límite de entrega será el **7 de febrero de 2026** a las **23:59 pm**. Cualquier modificación de estas fechas será comunicada con un mínimo de 3 días de antelación a través del servidor de Discord del evento y demás canales oficiales.
4. El juego debe ser de creación original y debe elaborarse durante la Game Jam. Todos los elementos empleados en el desarrollo del juego deben ser de creación propia de los miembros inscritos en el equipo; para esto, puede utilizarse cualquier tipo de software, a excepción de inteligencia artificial, como se menciona en la regla 7. Además, la build entregada deberá funcionar en el sistema operativo de Windows y opcionalmente en otros sistemas operativos.
5. Como excepción a la regla 4, se podrán emplear assets externos siempre que estos sean de libre uso y gratuitos. Como medida adicional, todo asset usado deberá haberse creado y publicado previo al comienzo de la Jam. La autoría de todos estos assets externos debe ser debidamente acreditada mediante su inclusión en los créditos del juego.
6. El juego será calificado por jueces escogidos por cada una de las instituciones organizativas, cuyo criterio será imparcial y objetivo, siguiendo una rúbrica, la cual se encuentra detallada más adelante.
7. Se prohíbe el uso de inteligencia artificial generativa para la creación directa de assets visuales, sonoros o narrativos. El uso de herramientas de apoyo al desarrollo deberá ser declarado y podrá ser evaluado por la organización.
8. Cualquier disputa que surja entre los integrantes de un grupo debe ser reportada a los organizadores, quienes estarán a cargo de garantizar la seguridad de todos los participantes. En el caso de que se detecten situaciones de acoso, hostigamiento u

otras conductas problemáticas, los miembros responsables de dichas acciones serán descalificados.

9. Se exige que todos los participantes contribuyan de manera equitativa al desarrollo del juego. Cualquier conflicto relacionado con la equidad en el desarrollo debe ser comunicado a la organización, la cual podrá actuar como mediadora.
10. Dentro de los juegos, se prohíbe estrictamente la inclusión de los siguientes elementos: lenguaje obsceno, situaciones discriminatorias basadas en género, raza o religión, contenido pornográfico o desnudez, así como cualquier comentario inapropiado dirigido hacia profesores, miembros de la organización o cualquier otro miembro de la comunidad universitaria.
11. La entrega del proyecto se realizará por la plataforma itch.io, salvo por indicación expresa de la organización o en caso de incidencias técnicas, se podrá entregar por otras plataformas. De otro modo, cualquier entrega realizada por otros medios no se tendrá en cuenta, se invalidará y no se evaluará.
12. A la hora de realizar la entrega del juego, en la página de itch.io, debe aportarse una breve explicación de cómo el juego sigue la temática dada, además de cuál es el valor educativo que tiene o que aporta el juego creado.
13. Los organizadores se reservan el derecho de expulsar a cualquier individuo o grupo que intente perturbar el adecuado desarrollo de la jam. Esto abarca comportamientos inapropiados entre equipos, el uso inadecuado de las redes sociales para difamar a personas involucradas en la Jam o cualquier intento de interpretaciones maliciosas o contrarias al espíritu de la competición, dentro de este reglamento.
14. En el caso de que alguna de las instituciones colaboradoras u otra entidad superior a la Virtual Soul de la Universidad determine que un individuo y/o grupo ha infringido alguna normativa de la competición, dicho individuo o grupo quedará automáticamente descalificado de la Jam y podrá limitarse su participación en futuros eventos organizados por la asociación Virtual Soul.
15. **SOLO PARA LOS PARTICIPANTES PERTENECIENTES A LA URJC.** Para que los participantes puedan obtener los **créditos RAC**, se deberá entregar obligatoriamente el proyecto desarrollado durante la Game Jam.

Metodología de calificación

Los aspectos que valorará el jurado para la Game Jam serán un conjunto de categorías específicas, cada categoría será puntuada con una escala común para todas ellas:

- Adecuación temática: En este apartado se evaluará la adecuación con la que se ha aplicado la temática de la Jam al videojuego.
- Valor educativo: Potencial del juego para ser usado como herramienta en entornos educativos.
- Experiencia: Valoración subjetiva del juego que refleja el disfrute que ha experimentado el jurado al jugar el juego.
- Facilidad de uso: Cómo de fácil resulta a un nuevo usuario empezar a jugar y entender lo que sucede en el juego.
- Aspecto artístico: Se evaluarán todos los aspectos artísticos del juego, como el diseño de personajes o escenarios, modelado, texturas, animaciones, efectos visuales, integración de recursos, cohesión artística con el concepto del juego, cohesión de los elementos, iluminación, profundidad del contenido, utilización de shaders, implementación y adecuación estética de interfaces, etc.
- Diseño sonoro: Esta sección tendrá en cuenta los aspectos sonoros del proyecto, como efectos de sonido, banda sonora, integración de sonido, adecuación artística del sonido al concepto del juego, profundidad del contenido, etc.

El resultado final se calculará mediante la suma de las medias de las puntuaciones de las categorías específicas, y en caso de empate, las categorías expuestas anteriormente se utilizarán como desempate en el orden en el que aparecen. En caso de persistir el empate, la decisión final corresponderá al jurado.

Derechos de imagen

Al participar en la Jam y/o asistir a cualquier evento organizado por la Virtual Soul y el resto de instituciones colaboradoras durante las fechas señaladas, se otorga autorización expresa a las mismas para publicar nombres e imágenes individuales capturadas durante el transcurso del evento en diversos medios, incluyendo periódicos, redes sociales, revistas literarias, folletos informativos, páginas web, entre otros, con el fin de promocionar el evento y eventos futuros.

De igual manera, las instituciones se reservan el derecho de exhibir los proyectos presentados en todos sus canales de difusión en el momento que consideren oportuno. En todos los casos, se garantiza que se mencionará debidamente la autoría del proyecto. Este derecho se concede a la institución con el propósito de agilizar el proceso de promoción de otros eventos y se realiza sin ánimo de lucro o uso comercial.

Ley de protección de datos

En cumplimiento con la Ley Orgánica 3/2018 (España) y garantía de los derechos digitales (LOPD GDD) y Reglamento (UE) 2016/679 (RGPD), la organización informa que todo dato recabado será tratado por la asociación organizadora y con las finalidades de:

1. Gestionar los equipos y la participación de los concursantes.
2. Entregar los premios
3. Publicitar la competición y sus resultados por diversos medios.

Toda la información recabada en las inscripciones se tratará dentro de la organización Virtual Soul y no se compartirá con nadie externo a la organización, a no ser que una entidad superior a la organización requiera de dicha información. Para más información: virtualsoulurjc@gmail.com

Derechos sobre el proyecto

La participación en la Game Jam no implica ninguna concesión de los derechos de propiedad intelectual, publicación y/o distribución del videojuego a la organización o la Universidad Rey Juan Carlos. Estos últimos se comprometen a garantizar estos derechos y respetar las licencias que los creadores otorguen a sus creaciones.

Así mismo, la organización se reserva el derecho de eliminar cualquier proyecto que se considere que vulnera las normas presentadas en este documento.

Aceptación de las Bases Legales

La participación en la Game Jam implica una aceptación explícita de las bases previamente establecidas en este documento.