

---

## **BASES DEL CONCURSO “USJ GAME CHALLENGE”**

### **DE LA UNIVERSIDAD SAN JORGE PARA EL CURSO 2025-2026**

#### **1. OBJETO**

Las presentes bases regulan la convocatoria del concurso “USJ GAME CHALLENGE” puesto en marcha desde los grados en Diseño y Desarrollo de Videojuegos e Ingeniería Informática de la Universidad San Jorge (Villanueva de Gállego, Zaragoza). Esta iniciativa tiene como objetivo fomentar la creatividad y la resolución de retos de ingeniería entre los estudiantes aragoneses de 3º y 4º de Educación Secundaria Obligatoria, de 1º y 2º de Bachillerato y de los Ciclos Formativos de Grado Superior.

Los participantes deberán diseñar un videojuego original y desafiante, utilizando como punto de partida el conocimiento adquirido en el taller preuniversitario y, además, mostrar los resultados de su trabajo en un video de no más de 2 minutos que resalte sus aspectos más llamativos.

#### **2. PARTICIPANTES**

En el concurso, podrán participar todos los estudiantes de 3º y 4º de ESO, 1º y 2º de Bachillerato y Ciclos Formativos de Grado Superior de Aragón. Los alumnos podrán participar de forma individual o por equipos (**máximo 3 miembros por equipo**).

Dado que los participantes pueden ser menores de edad, es un requisito indispensable para su participación el envío de una autorización firmado por sus padres o tutores legales. Esta autorización permitirá el uso posterior del material (documentos, imágenes y vídeos) en las redes sociales de la Universidad San Jorge, así como su presentación o reproducción durante la fase final del concurso y el acto de entrega de premios.

#### **3. ESTRUCTURA DEL CONCURSO**

El concurso se divide en dos rondas: clasificación y final.

##### **3.1. RONDA DE CLASIFICACIÓN**

El concurso consiste en la creación de un pequeño prototipo de videojuego a partir de las bases aprendidas en el taller de información universitaria.

Formato:

- El prototipo deberá ser realizado con GameMaker. Puede ser la continuación de lo realizado en el taller preuniversitario de la Universidad San Jorge o un proyecto nuevo que aplique los conocimientos adquiridos durante dicho taller.
- Enlaces para la obtención de GameMaker y tutoriales:
  - <https://gamemaker.io/es>
  - <https://gamemaker.io/es/tutorials>
- Cada participante se inscribirá siguiendo todos los pasos descritos en [4. CÓMO PARTICIPAR](#).

Notas adicionales y consejos:

- Recuerda que el objetivo es la creación de un prototipo en poco tiempo, y no el desarrollo de un videojuego completo a todos los niveles. Concéntrate en diseñar y plasmar ideas de juego atractivas a nivel creativo y de complejidad técnica, que puedan ser mostradas posteriormente en el vídeo que envíes.
- Trata de conseguir que el vídeo sintetice y muestre de forma efectiva los aspectos más destacados del juego.

### **3.1.1. CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

Cada aportación enviada será puntuada con un valor entre 0 y 10 en base a los siguientes criterios:

- **Jugabilidad:** ¿Parece divertido/intuitivo/desafiante? Fluidez de las interacciones entre personajes, escenarios y otros elementos de juego; facilidad para comprender el concepto de juego mostrado en el vídeo, y efectividad al transmitir lo atractivo de dicho concepto.
- **Calidad técnica:** Funcionamiento general del juego (¿se ejecuta correctamente?, ¿hay algún bug?).
- **Complejidad:** Alcance técnico de las características incluidas, tanto a nivel de mecánicas de juego como de comportamientos de elementos y personajes del juego.
- **Creatividad y Originalidad:** ¿La idea/concepto de juego es original o una variación o giro creativo interesante de un concepto ya existente?

Tras la ronda de clasificación, el comité del concurso evaluará las propuestas para seleccionar a los 5 finalistas.

### **3.2. RONDA FINAL**

- Durante la gala, cada finalista deberá hacer una presentación breve de una duración máxima de 4 minutos. En dicha presentación el finalista deberá tratar de comunicar de manera efectiva las características más relevantes, a nivel de diseño de mecánicas de juego y complejidad de realización, del videojuego realizado, pudiendo utilizar recursos audiovisuales complementarios como clips de vídeo o presentaciones (PowerPoint).
- Durante la final, el jurado determinará, según los criterios de evaluación recogidos en el punto 6 de este documento, quién será el ganador, así como el segundo premio del concurso y anunciará su veredicto.

## **4. CÓMO PARTICIPAR**

Para que la participación sea válida, se deben respetar los plazos de la sección [5. AGENDA](#). Participa en el concurso utilizando el siguiente formulario: <https://eventos.usj.es/game-challenge-2025>

Si participáis en equipo, deberéis inscribiros cada uno de los miembros.

**NO SE ADMITIRÁ NINGUNA PROPUESTA SIN ESTAR INSCRITOS PREVIAMENTE CADA UNO DE LOS MIEMBROS DEL EQUIPO.**

Una vez inscritos, tendr is hasta el **20 de abril** para subir tu videojuego y la documentaci n requerida en el siguiente p rrafo, en esta web: <https://upload.usj.es/ii-concurso-usj-game-challenge>

- La autorizaci n de participaci n y cesi n de los derechos de imagen de los participantes firmada por sus padres o tutores legales. Una selecci n de im genes y v deos del concurso ser  compartida en las redes sociales de la Escuela de Arquitectura y Tecnolog a (Instagram: @earteusj y X: @TecnologiaUSJ). Los materiales solo se usar n para fines educativos o de difusi n de la propia actividad, y no se difundir n p blicamente sin el consentimiento expreso de los participantes y de sus tutores legales.
- El contenido que ser  evaluado:
  - Un archivo de v deo de 2 minutos de duraci n, como m ximo, que permita mostrar, de manera sintetizada, el contenido y funcionamiento del videojuego realizado.
  - Un archivo comprimido (.zip) con el proyecto completo realizado con GameMaker.
  - Un archivo comprimido (.zip) con los archivos ejecutables para versi n de PC, producidos a partir del proyecto, que permitan probar el juego con independencia del propio motor GameMaker.

## 5. AGENDA

Las fechas exactas para inscribirse y enviar las candidaturas est n detalladas en la agenda a continuaci n:

Fechas importantes	Fases del concurso
<b>5 de noviembre de 2025</b>	<u>Apertura del concurso</u> . Comienzo del plazo de env�o de candidaturas. En la secci�n, <u>4. C�mo participar</u> , est�n las indicaciones correspondientes. El env�o estar� abierto hasta la fecha de fin o hasta completar el cupo de 50 participantes.
<b>20 de abril de 2026</b>	<u>Finalizaci�n del plazo de env�o</u> . Los participantes pueden enviar sus candidaturas para la ronda de clasificaci�n hasta esta fecha.
<b>5 de mayo de 2026</b>	<u>Notificaci�n de los finalistas</u> . Una vez concluido el plazo de env�o, el jurado deliberar� y seleccionar� las cinco candidaturas finalistas. Este jurado estar� integrado por docentes de la Escuela de Arquitectura y Tecnolog�a de la Universidad San Jorge, as� como por otras personas designadas. Su decisi�n ser� inapelable. Los finalistas del concurso recibir�n una notificaci�n a trav�s de correo electr�nico.
<b>15 de mayo de 2026</b>	<u>Ronda final del concurso</u> . La ronda final del concurso se celebrar� de forma presencial en las instalaciones de la Universidad San Jorge, donde se habilitar� un espacio para

	albergar el evento. Su desarrollo está descrito en la sección <a href="#">3.2. RONDA FINAL</a> . Al concluir la final se comunicarán los nombres de los ganadores.
<b>Fecha por definir</b>	<u>Entrega de premios a los ganadores.</u> La entrega de premios tendrá lugar en un acto oficial de la Universidad San Jorge en la sede del Grupo San Valero en la Plaza Santa Cruz de Zaragoza.

## **6. PREMIOS**

Los premios serán los siguientes:

- Ganador: 75€ para cada miembro del equipo (máximo 3 miembros)
- Finalista: 40€ para cada miembro del equipo (máximo 3 miembros)
- Tutor equipo ganador: 60€

Los ganadores quedan informados de que el premio obtenido estará sujeto al cumplimiento de la normativa fiscal vigente en cuanto a las obligaciones de comunicación a la Agencia Tributaria o, en su caso, retención correspondiente al IRPF o Impuesto de Sociedades si procediera conforme a dicha normativa.

## **7. CONDICIONES GENERALES**

Los participantes autorizan la grabación de su imagen y voz en los distintos actos que pudieran celebrarse con ocasión del concurso (entrega de premios, seguimiento de proyectos, entrevistas...).

Los participantes autorizan a la Universidad San Jorge, con carácter gratuito y sin limitación temporal ni territorial alguna, a reproducir, distribuir, comunicar públicamente y utilizar por cualquier medio, incluyendo expresamente la página web de la Universidad San Jorge, la imagen y/o voz contenida en las grabaciones realizadas durante los actos celebrados con ocasión del Concurso, así como la imagen o vídeo de los archivos de las candidaturas participantes enviadas. No obstante, la Universidad San Jorge no adquiere compromiso alguno respecto a la emisión de la intervención del participante en el proyecto, pudiendo emitirla en el momento que considere oportuno, de forma parcial o no emitirla.

La autorización concedida se entiende condicionada a que las imágenes y la difusión de las mismas respeten el honor y la dignidad personales del menor.

## **INFORMACIÓN SOBRE PROTECCIÓN DE DATOS PERSONALES.**

De acuerdo con el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 de Protección de Datos (RGPD), el participante y/o sus padres o tutores legales quedan informados que el Responsable del tratamiento de los datos personales proporcionados voluntariamente por el participante en el formulario de inscripción, será UNIVERSIDAD SAN JORGE, y de que serán tratados con la finalidad exclusiva de gestionar el Concurso “*USJ GAME CHALLENGE*” conforme a las leyes en vigor en la materia, especialmente el RGPD. Los participantes pueden ejercitar sus derechos de acceso, modificación, oposición, cancelación, limitación del tratamiento y portabilidad, dirigiéndose al Delegado de Protección de Datos de la Universidad adjuntando a su solicitud de ejercicio de derechos una fotocopia de su DNI o equivalente al domicilio social

de USJ sito en Autovía A-23 Zaragoza-Huesca, km. 299, 50830- Villanueva de Gállego (Zaragoza), o la dirección de correo electrónico [privacidad@usj.es](mailto:privacidad@usj.es). Asimismo, tiene derecho a dirigirse a la Agencia Española de Protección de Datos en caso de no ver correctamente atendido el ejercicio de sus derechos.

**Autorización para la participación de menores en el concurso “USJ GAME CHALLENGE”  
organizado por la ESCUELA DE ARQUITECTURA Y TECNOLOGÍA DE LA UNIVERSIDAD SAN  
JORGE**

Don/Doña .....  
mayor de edad, con DNI ..... en su condición de padre/madre/tutor del menor,  
alumno de centro educativo .....

**MANIFIESTA**

I.- Que en calidad de representante legal del menor presta su consentimiento para la participación de éste en el Concurso para centros educativos “USJ GAME CHALLENGE” (en adelante, el Concurso), cuyas bases han sido publicadas en USJ te invita de la Universidad San Jorge y de las que el presente documento es Anexo, cuyo contenido y desarrollo declaran conocer y aceptar.

II.- Que autoriza la participación del menor en el Concurso y por tanto en los distintos actos que pudieran celebrarse con ocasión del mismo, sí como las grabaciones de la imagen y la voz del menor durante su participación en estos actos (entrega de premios, seguimiento de proyectos, entrevistas...).

III.- Que autoriza a la Universidad San Jorge, con carácter gratuito y sin limitación temporal ni territorial alguna, a reproducir, distribuir, comunicar públicamente y utilizar por cualquier medio, incluyendo expresamente la página web de la Universidad San Jorge, la imagen y/o voz del menor que aparezca en las grabaciones realizadas durante los actos celebrados con ocasión del Concurso, así como la imagen o vídeo de los archivos de las candidaturas participantes enviadas.

No obstante lo anterior, la Universidad San Jorge no adquiere compromiso alguno respecto a la emisión de la intervención del menor en el proyecto, pudiendo emitirla en el momento que considere oportuno, de forma parcial o no emitirla.

La autorización concedida se entiende condicionada a que las imágenes y la difusión de las mismas respeten el honor y la dignidad personales del menor.

En \_\_\_\_\_ a \_\_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 20\_\_

FIRMADO:

(padre, madre, tutor legal)

De acuerdo con el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016 de Protección de Datos (RGPD), el participante y/o sus padres o tutores legales quedan informados que el Responsable del tratamiento de los datos personales proporcionados voluntariamente por el participante en el formulario de inscripción, será UNIVERSIDAD SAN JORGE, y de que serán tratados con la finalidad exclusiva de gestionar el Concurso “USJ GAME CHALLENGE” conforme a las leyes en vigor en la materia,

---

especialmente el RGPD. Los participantes pueden ejercitar sus derechos de acceso, modificación, oposición, cancelación, limitación del tratamiento y portabilidad, dirigiéndose al Delegado de Protección de Datos de la Universidad adjuntando a su solicitud de ejercicio de derechos una fotocopia de su DNI o equivalente al domicilio social de USJ sito en Autovía A-23 Zaragoza-Huesca, km. 299, 50830- Villanueva de Gállego (Zaragoza), o la dirección de correo electrónico [privacidad@usj.es](mailto:privacidad@usj.es). Asimismo, tiene derecho a dirigirse a la Agencia Española de Protección de Datos en caso de no ver correctamente atendido el ejercicio de sus derechos.