

PRIMER CONCURSO NACIONAL DE CREADORES PARA VIDEOJUEGOS
Organizado por ARGENTORES
Bases y Condiciones Generales

1. Objeto de la convocatoria

ARGENTORES convoca al “PRIMER CONCURSO NACIONAL DE CREADORES PARA VIDEOJUEGOS”, iniciativa destinada a reconocer, promover y estimular la creación autoral vinculada al desarrollo de guion de videojuegos en la República Argentina.

La convocatoria tiene por finalidad destacar el aporte creativo de autores y autoras que intervienen en las distintas dimensiones artísticas y expresivas del videojuego, entendiendo a éste como una obra cultural compleja que integra elementos lúdicos, narrativos, audiovisuales e interactivos. Asimismo, el certamen procura fortalecer el vínculo entre la actividad autoral y las nuevas formas de producción cultural digital, generando espacios de reconocimiento tanto para creadores con trayectoria profesional como para nuevas generaciones de desarrolladores y estudiantes.

El concurso se desarrollará en dos líneas diferenciadas: una Línea **PROFESIONAL**, destinada a autores y creadores con trayectoria acreditada en la industria, y una Línea de **ESTUDIANTES** (*Emergente*), dirigida a estudiantes y graduados recientes de carreras vinculadas a la actividad.

2. Definiciones

A los fines de la presente convocatoria, se entenderá por **videojuego** a *toda obra interactiva digital destinada a ser ejecutada mediante dispositivos electrónicos y que combine elementos lúdicos, visuales, sonoros, narrativos o programáticos, propiciando la participación activa del usuario.*

Se entenderá por “Guion y diseño Narrativo” a las estructuras dramáticas, tramas, diálogos, (avatar) personajes, universos ficcionales, narrativa interactiva, worldbuilding y demás elementos narrativos que integren la obra.

3. Líneas y categorías de participación

La convocatoria se organizará en dos líneas de participación a saber:

I. Línea Profesional

La Línea Profesional estará destinada a autores y creadores con experiencia acreditable en la industria de videojuegos. En esta línea podrán participar socios/as de ARGENTORES y no socios/as, que acrediten participación autoral relevante en obras comercializadas, publicadas, difundidas o exhibidas públicamente.

Esta categoría buscará reconocer la excelencia autoral y creativa valorando especialmente la originalidad, la innovación y el aporte cultural de las obras presentadas.

II. Línea Estudiantes

La Línea Estudiante estará dirigida a estudiantes regulares y graduados recientes —hasta un año desde la obtención del título— de carreras universitarias, terciarias o técnicas vinculadas al desarrollo de videojuegos y disciplinas afines, tales como diseño, programación, animación, arte digital, audiovisual, multimedia, informática, narrativa, música, UX/UI y otras relacionadas.

4. Requisitos de participación

Podrán participar personas mayores de dieciocho años, argentinas nativas o extranjeras con residencia legal en el país.

Línea Profesional

En la **Línea Profesional**, los participantes deberán acreditar una biografía profesional y antecedentes que permitan verificar su trayectoria y participación autoral en ficción, videojuegos u obras interactivas.

Nota: Quienes deseen asociarse a la entidad como “participantes socios”, pueden hacerlo a través de la página de ARGENTORES.

Línea estudiantes

En la línea **Estudiantes** los participantes deberán acreditar su condición de estudiantes regulares o graduados recientes mediante la presentación de certificados emitidos (certificado de alumno regular) por las instituciones educativas correspondientes.

5. Postulaciones

Las postulaciones podrán realizarse de manera individual o colectiva. En aquellos casos en que las obras o proyectos sean presentados por equipos de trabajo, deberá designarse un representante responsable de la inscripción y comunicación con la organización, sin perjuicio de la identificación completa de todos los coautores y colaboradores intervinientes. **Sólo se aceptará UN proyecto por autor o equipo de trabajo.** En consecuencia, una misma persona no podrá presentar un proyecto individual y, simultáneamente, integrar otro proyecto colectivo, ni participar en más de un equipo postulante. La restricción será aplicable tanto a la presentación individual como a la colectiva.

6. Obras colectivas y distribución de premios

Las obras y proyectos podrán ser presentados por uno o más autores. En los casos de autoría colectiva, los participantes deberán informar la integración del equipo y los porcentajes de autoría que le corresponde a cada uno de los guionistas.

En caso de resultar premiada una obra colectiva, el premio económico correspondiente será distribuido entre sus coautores conforme la proporción que éstos declaren al momento de la inscripción. ARGENTORES no intervendrá en controversias internas relativas a titularidad, porcentajes de participación o distribución económica entre los integrantes de los equipos postulantes.

7. Derechos de autor y utilización de materiales

La participación en la presente convocatoria no implicará, bajo ninguna circunstancia, cesión de derechos de propiedad intelectual, transferencia de titularidad, licencia exclusiva ni participación económica alguna en favor de ARGENTORES.

Los participantes conservarán íntegramente todos los derechos sobre las obras, proyectos, materiales y contenidos presentados.

8. Presentación de materiales

Las postulaciones deberán presentarse en FORMATO DIGITAL dentro de los plazos establecidos por la organización.

En la **Línea Profesional:**

- Sinopsis (1 carilla/pagina)
(Con descripción narrativa, construcción de los avatares y el universo jugable)
- Tratamiento (10 carillas/paginas)
- 1 guion - niveles iniciales de la historia – (35 -55 págs.)

En la **Línea Estudiantes:**

- Sinopsis (1 carilla/pagina)
(Con descripción narrativa, construcción de los avatares y el universo jugable)
- Tratamiento (5 carillas/paginas)
- 1 guion - niveles iniciales de la historia – (25 a 35 págs.)

9. Condiciones generales

En ambas categorías la obra debe ser **inédita**. (Entendiéndose por tal condición el *no haber sido estrenada, ni puesta a disposición por ningún sistema de difusión pública, nacional o internacional*)

Tanto para la línea **profesional** como la denominada **estudiantes**, el material debe respetar las siguientes **condiciones de edición**:

- Fuente de letra: Courier New o Arial, tamaño 12 con interlineado (1,5 o doble espacio).
- La obra a concursar deberá registrarse en la DNDA (adjuntar copia del registro).

10. Envío

El material deberá enviarse por correo electrónico a la siguiente dirección de mail:

concursovideojuegos@argentores.org.ar

— En el **asunto** deberá figurar la siguiente leyenda:

Concurso Videojuegos – Categoría (completar con la que corresponda)

— Deberá enviarse como adjunto el archivo con el material a concursar, encabezado con título de la obra, categoría, y los siguientes datos de contacto del autor/a:

— Apellido y nombres del autor/a.

— DNI

— Celular de contacto (Y, de ser posible, uno alternativo)

— Una dirección de Email.

— En el caso de obra de autoría grupal, deberá incluir los datos del titular en primer término, seguido de los datos de los demás integrantes del proyecto y la información de porcentajes solicitada en el punto 4 del presente reglamento. En este caso, asimismo, bastarán los datos de contacto del **titular** del proyecto.

— En el caso de autores/as que participen en la categoría **Profesional**, un breve currículum que acredite dicha condición, no mayor a 10 renglones.

— En el caso de los participantes en la categoría **Estudiantes**, los participantes deberán incluir documentación que certifique dicha condición.

11. Jurado y evaluación

La evaluación de las obras y proyectos estará a cargo de un jurado designado por ARGENTORES e integrado por referentes del guion audiovisual y de la industria de videojuegos y por integrantes de la Comisión de Nuevas Tecnologías de la entidad.

Será tarea del Jurado valorar especialmente la originalidad de las propuestas, la calidad creativa, la innovación lúdica y narrativa, la consistencia conceptual, la integración estética y el aporte cultural de las obras presentadas. Las decisiones del jurado serán definitivas e inapelables.

12. Premios

Cada una de las categorías contará con un Primer premio y dos menciones especiales.

Cada premio constará de los siguientes importes:

- Categoría PROFESIONAL: \$ 1.000.000 (un millón de pesos argentinos)
- Categoría ESTUDIANTE: \$500.000 (quinientos mil de pesos argentinos)
- Las menciones especiales consistirán en un diploma sin orden de mérito.
- El jurado podrá asimismo ampliar el número de menciones especiales cuando considere que determinadas obras o proyectos ameritan dicho reconocimiento.
- La organización se reserva la realización de actividades de difusión y otras acciones de promoción cultural que se consideren necesarias para la mejor divulgación del concurso.

13. Cronograma de ejecución

La convocatoria será anunciada públicamente por ARGENTORES, en orden al siguiente cronograma de ejecución:

Apertura de inscripción: 14 septiembre 2026.

Cierre de inscripción: 28 diciembre de 2026.

Periodo de evaluación: Febrero/ marzo 2027.

Anuncio de ganadores y menciones: 26 abril 2027.

Ceremonia de premiación: En fecha a definir.

Los ganadores, así como la fecha de premiación serán difundidos por los canales oficiales de la entidad, que podrá modificar el cronograma cuando razones operativas o institucionales así lo requieran.

14. Facultades de la organización

ARGENTORES se reserva el derecho de resolver cualquier situación no prevista en las presentes bases, así como de interpretar sus disposiciones en caso de duda. Asimismo, podrá declarar desierta cualquiera de las categorías cuando considere que las obras o proyectos presentados no reúnen el nivel artístico o técnico suficiente para acceder a los premios previstos.

15. Aceptación de las bases

La participación en el “PRIMER CONCURSO NACIONAL DE CREADORES PARA VIDEOJUEGOS” implica el conocimiento y aceptación plena de las presentes bases y condiciones.

