

PLEC DE PRESCRIPCIONS TÈCNIQUES PER A LA DEL SERVEI PER LA ORGANITZACIÓ DELS PREMIS LUDI DE LA SOCIETAT MERCANTIL CORPORACIÓ CATALANA DE MITJANS AUDIOVISUALS, SA

- PROCEDIMENT NEGOCIAT SENSE PUBLICITAT -

EXPEDIENT NÚM. 2306NS01

1. INTRODUCCIÓ

La CCMA vol crear uns premis de videojocs, en format prototip, fets per estudiants de centres catalans de grau superior (graus universitaris, postgraus, màsters i Cfgs). A més de premiar les 3 millors propostes rebudes, una d'elles serà desenvolupada com a videojoc 100% jugable i publicat a disposició de la ciutadania.

Als integrants del grup escollit se'ls oferirà la possibilitat de participar en aquest desenvolupament, del que es responsabilitzarà una empresa incubadora de videojocs.

La CCMA, SA proposa un encàrrec global del projecte:

1. Premis: Organització, comunicació, deliberació i entrega.
2. Videojoc: Desenvolupament, publicació i manteniment.

2. LA CONTRACTACIÓ DEL SERVEI “PREMIS LUDI”:

2.1. Premis

- Imatge gràfica: Creació de logotip, manual d'estil gràfic de la convocatòria.
- Web amb domini a concretar:
 - Referències de webs similars: cursa.ccma.cat, ifest.cat, sonor.cat.
 - Els continguts que omplir les diferents seccions del web seran facilitats per la CCMA, SA.

Té diverses fases, com a mínim 3:

- Convocatòria, inscripció i entrega. Publicada el 14-09-23.
- Deliberació. Publicada el 23-11-23.
- Publicació de guanyadors i arxiu de l'esdeveniment. Publicada el 5-12-23

Ha de contenir:

- Capçalera amb logotip i menú.
- Presentació dels premis.
- Últimes notícies, que permeti incloure notícies, en la mesura que sigui necessari comunicar més coses. Aquestes notícies poden contenir vídeos.
- Bases legals (les fa la CCMA, SA).
- Descripció de la proposta de l'edició actual.
- Premis que s'atorguen.
- Calendari de fites i compte enrere temporal per la propera.
- Jurat.

- Inscripció de grups, integrat amb registre CCMA, guardat de dades en Base de Dades i enviament de correu-e de confirmació de la inscripció.
- Entrega de propostes. La fa un usuari, però la resta reben un correu-e i han de validar que volen entregar aquell joc. En aquesta fase no es visualitzen les propostes entregades.
- FAQs.
- Contacte.
- Peu amb patrocinadors i col·laboradors.

La web ha de tenir un backoffice on es guardaran les dades de registre i els jocs hauran de tenir Integració directament amb el backoffice de la CCMA, SA: Sistema de login de la CCMA, SA, mètriques. Adobe Analytics.

També se'ls hi haurà de poder instal·lar publicitat via adServer de la CCMA, SA.

Crides:

- Mínim de 3 xerrades en esdeveniments rellevants del sector (IndieDevDay) i universitats (Enti, Citm-Upc, Tecnocampus, etc) presentant l'esdeveniment davant dels estudiants.
- Xerrada online oberta a tothom.
- Atendre correus amb dubtes que puguin arribar.

Convocatòria dels premis

- Suport en la conceptualització de la convocatòria.
- Suport en briefing del tipus de joc que es vol desenvolupar.
- Coordinació del jurat (10 persones rellevants del sector) .

Premis

- Premis: Cada un dels guanyadors (màxim 12, en cas que siguin 4 membres en cada un dels 3 grups) podrà escollir entre un PC de *gaming* o un viatge (vol, entrada zona B2C i hotel amb pensió completa) a la Gamescom 2024 (agost).
- Trofeus amb el logotip dels Premis Ludi: 12.

2.2 Videojoc

Un dels prototips de videojocs finalistes serà acabat com a joc i publicat gratuïtament a disposició de la ciutadania. El desenvoluparà l'empresa adjudicatària, oferint als membres de l'equip guanyador la possibilitat de participar en el desenvolupament.

Els punts clau, a més dels *milestones* del desenvolupament, són:

2.2.1. Oferta de contractació amb condicions adequades al mercat dels membres de l'equip guanyador i contractació d'altres perfils, en funció de les necessitats del joc, per tal de garantir la publicació del videojoc en el temps establert.

2.2.2. Creació i publicació d'un videojoc d'envergadura descrita en el breafing, però a falta de concrecions definitives fins que no es determinin els guanyadors.

*Referències: “Two Dots” (<https://youtu.be/ZcMN7Jaxi6Y>) i “Ugly” (<https://youtu.be/bn220MY8Buo>) jugable a través d'internet de manera adaptada a mòbils, tauletes i ordinadors.

2.2.3. Integració del videojoc amb la CCMA: Sistema de login de la CCMA, SA. Mètriques Adobe Analytics de la CCMA, SA.

2.2.4. Manteniment i gestió de *backoffice* amb dades de les partides del videojoc durant 1 any.

2.2.5. Cessió de tots els drets sobre el videojoc a la CCMA, SA.

2.2.6. Possible integració de publicitat al videojoc, a través d'AdServer CCMA, SA.

Altres consideracions:

- Tots els elements del projecte han d'estar validats per la persona responsable de la CCMA, SA.
- Tots els drets tant dels premis com del videojoc seran propietat de la CCMA, SA.
- La CCMA, SA es compromet a fer campanya de màrqueting i comunicació de tot el projecte en les seves plataformes.
- L'adjudicatari es comunicarà en tot moment com a "col·laborador" o "amb el suport de".

Sant Joan Despí, juny de 2023