

## **Bases y Condiciones del Concurso Perú Jam 2023**

La Comisión de Promoción del Perú para la Exportación y el Turismo – PROMPERÚ, es un organismo técnico especializado adscrito al Ministerio de Comercio Exterior y Turismo, competente para formular, aprobar, ejecutar y evaluar las estrategias y planes de promoción de bienes y servicios exportables, así como de turismo interno y receptivo, promoviendo y difundiendo la imagen del Perú en materia turística y de exportaciones, de conformidad con las políticas, estrategias y objetivos sectoriales.

Tiene como misión posicionar al Perú en el mundo a través de la promoción de bienes y servicios exportables, destinos turísticos y de las inversiones empresariales de conformidad con las políticas, estrategias y objetivos sectoriales en beneficio de la población nacional mediante la asistencia especializada y oportuna a operadores turísticos, exportadores y empresas receptoras de inversión extranjera directa.

Dentro de las acciones estratégicas institucionales aprobadas en el Plan Estratégico Institucional de PROMPERÚ para el periodo 2022-2025, se encuentra la realización de acciones que refuercen el nivel de recordación de la Marca Perú.

Este documento recoge las condiciones y bases bajo las cuales se desarrollará el concurso “Perú Jam – Perú, país de dones infinitos” (en adelante el concurso). La persona que desee participar (en adelante el concursante) reconoce y acepta en su totalidad el desarrollo y realización de esta actividad, y se sujetará única y exclusivamente a los mismos.

### **1. El espíritu de la competencia:**

Recuerda que las Game Jam son como maratones. Algunas personas van a competir, pero la mayoría de la gente participa para mejorar y divertirse. Cualquiera que sea el motivo por el que estás en una Game Jam, asegúrate de mantener el espíritu gamer colaborando con otros participantes y divirtiéndote.

### **2. Objetivo de la competencia**

El 2023 la Marca Perú cumple doce años desde su lanzamiento y continúa sumando esfuerzos para mantener una cercanía con su público objetivo, en particular iniciar los esfuerzos para construir un vínculo con las nuevas generaciones que no han sido testigos de los hitos que han consolidado la marca; por ello, se propone la organización de un “Game Jam” como acción táctica en el ámbito nacional, tomando en cuenta los medios digitales son el medio principal de comunicación que emplean los jóvenes peruanos con el objetivo de reforzar el mensaje que la Marca Perú nos motiva, cohesiona, nos hace grandes como país y promueve no sólo el orgullo y la identidad nacional sino la inclusión de todos los peruanos.

### **3. Retos de la competencia**

PROMPERÚ ha establecido para esta competencia el reto “Perú, país de dones infinitos”, donde se pide a los participantes diseñar una experiencia interactiva en un videojuego donde se representen los atractivos del Perú, esta experiencia, además de ser dinámica debe generar una conversación entre los usuarios sobre los atractivos y destinos del Perú.

### **4. De los concursantes**

Estudiantes de todas las regiones del Perú de nivel secundario (12 a 16 años) que les apasione el mundo de los videojuegos.

### **5. Restricciones**

No podrán concursar las personas naturales que tengan algún vínculo familiar hasta el cuarto grado de consanguinidad y segundo grado de afinidad con personas que mantienen un vínculo laboral, contractual, práctica o con los funcionarios y/o servidores de PROMPERÚ, los jurados del evento o cualquier organización involucrada en el concurso.

## 6. Requisitos de participación

- a) Ser estudiante de nivel secundaria y estar entre los 12 y 16 años a la fecha de la inscripción y contar con un documento de identidad vigente que lo valide.
- b) La participación es individual
- c) Los padres, madres y/o tutores deberán ser mayores de 18 años y deberán completar el formulario de inscripción(\*) con datos correctos. Además, los padres, madres o tutores deberán aceptar las presentes Condiciones y Bases al realizar la inscripción al concurso.
- d) El formulario de inscripción deberá completarse durante la vigencia de la etapa de inscripción en la web: <https://perujam.peru.info>
- e) En caso de ser requerido, el apoderado del participante se compromete a suscribir una cesión de derechos no exclusiva a favor de Promperú por un plazo de 5 años, para realizar, autorizar o prohibir la reproducción de la obra por cualquier forma o procedimiento; la comunicación al público de la obra por cualquier medio; la distribución al público de la obra; la traducción, adaptación, arreglo u otra transformación de la obra; y cualquier otra forma de utilización de la obra que no está contemplada como excepción al derecho patrimonial, de conformidad con la normativa de derechos de autor. Este documento debe ser firmado en un plazo no mayor a 5 días calendario.
- f) El concursante deberá diseñar una experiencia interactiva en una plataforma de videojuegos de construcción, por lo que se recomienda contar con laptops o computadoras que tengan como mínimo las siguientes características:

### Software:

- Sistema operativo y versión: Windows 10, Windows 11, macOS Catalina 10.15 o superior.

### Hardware:

- Desktop/Laptop y mouse
- Mínimo de espacio de memoria en disco: 4 GB
- Mínimo de memoria RAM: 4 GB (Recomendable 8GB)
- Procesador: Intel Core i5 o equivalente

El proceso de inscripción al Perú Jam, implica el conocimiento y su consentimiento expreso y sin reservas de los presentes Términos, Condiciones y Bases del concurso.

*(\*) El correo electrónico y número de teléfono del padre, madre y/o tutor del concursante será el utilizado al momento de completar el formulario de inscripción. Se hace responsable de utilizar un correo electrónico y número de teléfono válido, ya que será el medio por el cual Promperú se contactará con el/ella durante todo el concurso.*

## 7. De las etapas de la competencia

### 7.1 Inscripción

Los interesados deben inscribirse llenando el formulario en la web <https://perujam.peru.info>, debiendo contar además con la autorización de su apoderado (modelo de carta en la web)

### 7.2 Selección de Participantes

Promperú seleccionará a 100 participantes que respondan a las siguiente pregunta:

- Cuéntanos en un resumen de no más de 200 palabras ¿cómo representarías los atractivos del Perú de forma interactiva en un videojuego?

Luego de ello, se evaluará la información consignada en la Ficha de Inscripción de acuerdo a los criterios señalados en el siguiente cuadro:

Criterio	Puntaje Máximo
Originalidad y creatividad Presenta ideas nuevas e innovadoras sobre cómo representar los atractivos del Perú en un videojuego de manera interactiva.	10
Coherencia y claridad Claridad en la presentación de las ideas y coherencia en la estructura de la respuesta.	5
Viabilidad y factibilidad Presenta ideas prácticas y realizables en un contexto de diseño de experiencias en videojuegos	5

### 7.3 Capacitaciones de los participantes

Los cien participantes seleccionados recibirán una capacitación gratuita en diseño de experiencias en una plataforma de videojuegos de construcción.

### 7.5 Selección de Finalistas

Se seleccionará a 10 participantes que sustentarán su proyecto en la final de acuerdo a los criterios de evaluación definidos en el numeral 09 de las bases. El concursante deberá entregar su proyecto a tiempo, utilizando la plataforma de videojuegos de construcción y empleando la temática central: Perú, país de dones infinitos.

En caso de llegar a la final, participar puntualmente de la presentación de proyectos.

### 7.5 Final y Presentación

Los 10 finalistas sustentarán su proyecto ante un jurado evaluador en una sesión de streaming que será visualizada por el público en general en diferentes canales de las redes sociales de Marca Perú y sus aliados.

## 8. Cronograma de la competencia

Actividad	Fecha
Convocatoria	26 de mayo
Inscripción al Perú Jam	Del 27 de mayo al 25 de junio
Selección de participantes	26 de junio
Anuncio de los seleccionados	28 de junio
Sesiones de preparación/mentoría	03 de julio al 21 de julio
Selección de finalistas	10 de agosto
Anuncio de los finalistas	14 de agosto
Gran final	19 de agosto

## 9. Criterios de Evaluación

Los criterios de evaluación de los proyectos concursantes se encuentran detallados en el anexo 01 de estas bases.

## 10. Premios

<b>Primer Lugar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 01 Monitor Gaming de 49"</li><li>● Audifono c/micrófono Logitech G Pro Gaming.</li><li>● Mouse Logitech Gaming Pro</li><li>● Teclado Logitech Pro</li><li>● 01 Maleta Carry on de Marca Perú</li></ul>
<b>Segundo Lugar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 01 Monitor Gaming de 49"</li><li>● Audifono c/micrófono Logitech Gaming</li><li>● Mouse Logitech Gaming</li><li>● Teclado Logitech Gaming</li></ul>
<b>Tercer Lugar</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 01 Monitor Gaming de 49"</li><li>● Teclado Logitech Gaming</li><li>● Audifono c/micrófono Logitech Gaming</li></ul>

## 11. Del Jurado Calificador

El Jurado Calificador estará integrado por seis (6) miembros, expertos en temas de innovación, tecnología, videojuegos y/o marketing, y serán elegidos por la Oficina de Estrategia e Imagen País de PROMPERÚ.

El Jurado Calificador tendrá a su cargo el proceso de evaluación de las propuestas de experiencias diseñadas y la elección de las propuestas ganadoras.

Los miembros del Jurado Calificador están prohibidos de asesorar a los participantes sobre asuntos concernientes a la presente competencia.

## **12. Criterios de descalificación**

Serán criterios de descalificación automática de los participantes quienes:

- Presenten una solución que no responda a la necesidad del reto.
- Presenten una solución que infrinja los derechos de autor de terceros, marcas registradas, patentes, u otros derechos de propiedad, publicidad o privacidad.
- Presenten una propuesta que viole alguna ley, ordenanza, estatuto o reglamento vigente que pueda ser interpretado como racial, ofensivo, difamatorio o que pueda acosar ilícita o ilegalmente a cualquier persona natural o jurídica.
- Presenten una solución que contenga cualquier clase de virus informático, componente malicioso o engañoso en perjuicio de los usuarios.
- Se retiren de la competencia antes de que finalice.

La notificación de descalificación del concurso será enviada por correo electrónico por parte del personal de Promperú.

## **13. Aceptación de bases**

La inscripción en el concurso organizado por PROMPERÚ constituye la aceptación total e incondicional de las presentes bases, no habiendo lugar a reclamos o apelaciones en ninguna etapa del concurso.

## **14. Información Personal**

Toda información personal, incluyendo a mero título enunciativo, el nombre, la imagen, la edad, el número telefónico y/o la dirección de correo electrónico (en adelante "Información Personal") de un Participante, se utilizará (1) con relación al presente Concurso, (2) del modo dispuesto en las presentes Bases. La Información Personal no se divulgará a terceros, salvo sea requerido por una autoridad judicial.

## ANEXO 01

### Criterios de evaluación de los proyectos participantes en el concurso “Perú Jam”

Criterio	Descripción	5	4	3	2	1
Organización de las construcciones en Minecraft	Se evidencia la organización de las construcciones realizadas en Minecraft. El mundo contiene un recorrido guiado de principio a fin.	Todas las construcciones se encuentran organizadas y guiadas con pizarras, letrero u otro elemento. Se pueden visitar todos los atractivos replicados en Minecraft de principio a fin.	Todas las construcciones se encuentran organizadas pero no se encuentran guiadas con pizarras, letrero u otro elemento. Se pueden visitar todos los atractivos replicados en Minecraft de principio a fin.	No todas las construcciones se encuentran organizadas ni guiadas con pizarras, letrero u otro elemento. Se pueden visitar algunos de los atractivos replicados en Minecraft de principio a fin.	No todas las construcciones se encuentran organizadas ni guiadas con pizarras, letrero u otro elemento. No está claro el recorrido de los atractivos replicados en Minecraft de principio a fin.	La estructura de sus construcciones no se encuentran organizadas. No se pueden visitar los atractivos replicados en Minecraft de principio a fin.
Conocimiento y cultura	Expresa conocimiento de la historia con relación a la construcción de su proyecto y toma conciencia sobre la importancia de las maravillas y atractivos del Perú	Expresa dominio sobre la historia del Perú y tiene conciencia sobre la relevancia que tienen los atractivos en el país es excelente. Es notoria la ilación de sus conocimientos con sus construcciones en Minecraft Education Edition.	Expresa dominio sobre la historia del Perú y la conciencia sobre la relevancia que tienen los atractivos en el país es aceptable. Hay ilación de sus conocimientos con algunas de sus construcciones en Minecraft Education Edition.	Expresa dominio sobre la historia del Perú y su conciencia sobre la relevancia que tienen los atractivos en el país es regular. No existe ilación de sus conocimientos con sus construcciones en Minecraft Education Edition.	No expresa dominio de la historia del Perú pero tiene conciencia sobre la relevancia que tienen los atractivos construidos en Minecraft Education Edition. No existe ilación de sus conocimientos con sus construcciones en Minecraft Education Edition.	No expresa dominio de la historia de la construcción ni tiene conciencia sobre la relevancia que tienen los atractivos construidos en Minecraft Education Edition. No existe ilación de sus conocimientos con sus construcciones en Minecraft Education Edition.
Contenido adicional creado por el estudiante	El proyecto contiene mecanismos funcionales y/o la elaboración del entorno que rodea las construcciones para mejorar la experiencia del mundo.	Es evidente que el proyecto tiene excelentes detalles en el entorno que rodea a todas las construcciones y/o mecanismos funcionales que complementan las estructuras mejoran la experiencia.	Es evidente que el proyecto tiene buenos detalles en el entorno que rodea a algunas construcciones y/o algunos mecanismos funcionales que complementan las estructuras mejoran la experiencia.	Existen algunos detalles en el entorno que rodea a todas las construcciones y/o mecanismos funcionales que complementan las estructuras.	Los detalles en el medio ambiente de las construcciones y/o mecanismos funcionales se encuentra incompletos.	No cuenta con detalles en el medio ambiente de las construcciones y/o mecanismos funcionales.
Navegación y jugabilidad	La interacción dentro del mundo de Minecraft Education Edition con los elementos y objetos ofrece una experiencia divertida y educativa.	Es evidente que la experiencia es totalmente divertida para el jugador. El mundo es totalmente intuitivo y se entiende. Se puede interactuar con muchos elementos u objetos.	Es evidente que la experiencia es bien divertida para el jugador. El mundo es bien intuitivo y se entiende. Se puede interactuar con algunos elementos u objetos.	Es evidente que la experiencia es de regular diversión. El mundo es poco intuitivo pero se entiende. Se puede interactuar con algunos elementos u objetos.	Es evidente que la experiencia es de regular diversión. El mundo es poco intuitivo pero se entiende. Se puede interactuar con un elemento u objeto.	Es evidente que la experiencia no es buena. El mundo no es intuitivo ni se entiende. No se puede interactuar con ningún elemento ni objeto.