

BASES REGULADORES I CONVOCATÒRIA PER LA PARTICIPACIÓ EN EL PROGRAMA TECNOGAMES PUBLISHING LAB DE LA FUNDACIÓ TECNOCAMPUS 2026

Programa organitzat per la Fundació TecnoCampus Mataró-Maresme, amb el suport del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya
Núm. Expedient: [pendent d'assignació]

Article 1. Objecte

L'objecte d'aquestes bases és la selecció de projectes de videojocs per participar al programa TecnoGames Publishing Lab, de manera subvencionada i sense cost per als participants.

TecnoGames Publishing Lab és un programa d'incubació adreçat a equips amb videojocs en fase avançada de desenvolupament. El programa acompanya els projectes en el tram final de professionalització, amb especial atenció al playtesting, l'assegurament de la qualitat, el poliment, la validació de mercat, l'estratègia de publicació, la promoció i la preparació per a la sortida a plataformes digitals.

La finalitat és reforçar la qualitat i la viabilitat professional dels projectes seleccionats i millorar les oportunitats d'inserció laboral, emprenedoria i connexió amb l'ecosistema del videojoc dels equips participants.

Article 2. Participants

Poden participar en el programa:

- Estudiants del TecnoCampus amb projectes propis de videojoc, projectes derivats d'assignatures, Treballs de Final de Grau o altres iniciatives vinculades als estudis de videojocs i producció digital.
- Alumni del TecnoCampus que disposin de projectes de videojoc en fase avançada de desenvolupament.
- Equips mixtos formats per estudiants o Alumni del TecnoCampus i persones externes, sempre que acreditin una participació real en el desenvolupament del projecte.

Totes les persones participants hauran de ser majors de 18 anys en la data de tancament del termini de presentació de candidatures. Cada equip haurà de designar una persona representant, que actuarà com a interlocutora amb l'organització durant tot el procés.

Article 3. Requisits dels projectes candidats

Els projectes candidats hauran de complir els requisits següents:

- Consistir en un videojoc o experiència interactiva lúdica digital original, de qualsevol gènere, plataforma o tecnologia, sempre que sigui avaluable en el marc del programa.
- Disposar, com a mínim, d'un prototip funcional, demo jugable, vertical slice, alpha o beta que permeti valorar el nucli de joc, la proposta de valor i el potencial de desenvolupament.
- Aportar un Game Design Document o memòria equivalent que descrigui el joc, l'equip, l'estat de desenvolupament, el públic objectiu, el pla de producció, les necessitats de mentoria i l'estratègia preliminar de publicació.
- Trobar-se en un estat de desenvolupament adequat per aprofitar un programa de poliment, QA, mercat, comunicació, publicació i professionalització.

- e) Disposar dels drets suficients sobre el codi, art, música, marques, personatges, narrativa, dades, eines i qualsevol altre material incorporat al projecte.
- f) No incloure continguts il·legals, difamatoris, racistes, sexistes, LGTBI-fòbics, xenòfobs, discriminatoris, pornogràfics, degradants, que vulnerin drets de tercers o que siguin incompatibles amb els valors institucionals del TecnoCampus.

Als efectes d'aquestes bases, s'entén per projecte en fase avançada aquell que disposa d'una versió jugable suficient per ser testada i que pot assolir, durant el període d'incubació, fites concretes de millora, publicació, comunicació o validació professional.

Article 4. Accés i contingut del programa

La participació en aquest programa suposa l'accés a un conjunt de recursos qualificats per tal de maximitzar el potencial dels projectes escollits.

El programa consta de:

- Formació i workshops: sessions sobre testatge de joc, assegurament de la qualitat, poliment, accessibilitat, anàlisi de mercat, estratègies de màrqueting, comunicació, pitch, finançament, empenedoria, publicació en plataformes digitals, localització, adaptació cultural, portabilitat i disseny sostenible i inclusiu.
- Mentories: acompanyament amb professorat del TecnoCampus i professionals interns i externs del sector per treballar els reptes específics de cada projecte, ajustar objectius, revisar materials comercials i orientar l'estratègia de publicació.
- Espai de treball i seguiment: ús programat de l'aula de videojocs, espais de co-working i reunions de seguiment de producció, d'acord amb la disponibilitat del centre i la planificació del programa.
- Networking i indústria: preparació per a fires, esdeveniments del sector, sessions amb professionals, contactes amb agents de comunicació, publicació o inversió, i participació en un Demo Day final.

Podran accedir al programa fins a tres projectes, amb una participació aproximada de fins a quinze persones en conjunt. La durada prevista del programa serà de juliol a desembre de 2026, amb una fase intensiva entre el 14 de setembre i el 18 de desembre.

L'accés a les mentories i als recursos especialitzats quedarà condicionat a l'aprofitament de les activitats programades, que es considerarà complert amb una assistència mínima del 70% a les sessions previstes, llevat de causa justificada acceptada per l'organització.

La participació en aquest programa està 100% subvencionada per part del Departament de Cultura de la Generalitat de Catalunya i la Fundació TecnoCampus Mataró-Maresme. Aquesta subvenció consisteix en l'accés als serveis del programa i no comporta l'atorgament d'un ajut dinerari directe als equips participants.

Article 5. Obligacions de les persones beneficiàries

La participació en el programa suposarà el compromís d'aprofitament i assistència a les sessions, mentories i reunions de treball, així com l'elaboració dels documents i materials que siguin necessaris per al desenvolupament del projecte.

Els equips seleccionats es comprometen a:

- Participar activament en les activitats formatives, mentories, sessions de seguiment, espais de treball, activitats de networking i Demo Day.

- Preparar els materials de projecte que es demanin durant el programa, com ara demo, build, pitch deck, tràiler, press kit, pàgina de plataforma, pla de publicació o materials equivalents.
- Comunicar qualsevol canvi substancial en la composició de l'equip, titularitat del projecte, disponibilitat o estat del videojoc.
- Fer constar el suport del TecnoCampus i de les institucions finançadores o col·laboradores en els materials públics del projecte, d'acord amb les instruccions de comunicació que es facilitin.
- Respectar les normes d'ús dels espais, equipaments, materials interns, contactes professionals i canals de comunicació del programa.
- Garantir el compliment de la normativa aplicable en matèria de propietat intel·lectual i industrial, protecció de dades, honor, intimitat i drets d'imatge.

Els equips hauran de portar, amb caràcter general, el seu propi equipament informàtic, comptes de desenvolupament, repositoris, perifèrics específics i llicències particulars que no estiguin incloses en el programa.

Article 6. Sol·licitud i termini de presentació

La sol·licitud d'inscripció s'ha de realitzar a través del formulari disponible en el següent [enllaç](#).

El termini de presentació de projectes s'inicia a partir de l'endemà de la publicació d'aquestes bases al web de TecnoCampus i finalitza el 13 de juliol de 2026.

La candidatura constarà d'un formulari degudament emplenat que inclourà, com a mínim:

- Identificació de la persona representant i dels membres de l'equip.
- Fitxa de l'equip amb rols, dedicació prevista, trajectòria, portafolis i enllaços rellevants.
- Game Design Document o memòria del projecte en format PDF.
- Build jugable, prototip funcional, enllaç de descàrrega, clau de prova o vídeo gameplay que permeti avaluar el projecte.

L'organització podrà requerir documentació complementària per verificar la identitat, la vinculació amb el projecte, la disponibilitat, la titularitat dels drets o qualsevol altre element necessari per garantir la regularitat del procés.

Article 7. Criteris de selecció

Per a la valoració de les candidatures i accés al programa es tindran en compte els criteris següents:

- 1. Maduresa i qualitat del videojoc:** Grau de desenvolupament, qualitat de la demo, solidesa del disseny, estabilitat tècnica, originalitat i capacitat d'avaluació del projecte. **3 punts**
- 2. Orientació a mercat i publicació:** Identificació del públic objectiu, competidors, model de negoci, estratègia de comunicació, potencial de publicació, escalabilitat i viabilitat comercial. **2,5 punts**
- 3. Equip, formació i experiència professional:** Complementarietat de rols, trajectòria acadèmica o professional, portafolis, experiència prèvia i dedicació prevista al projecte. **2 punts**
- 4. Adequació al programa i pla de treball:** Claredat dels objectius d'incubació, viabilitat temporal, capacitat d'aprofitar mentories, capacitat d'incorporar feedback i coherència del pla de fites. **1,5 punts**
- 5. Impacte, llengua i valors del programa:** Vinculació amb TecnoCampus o l'ecosistema territorial, incorporació del català en comunicació o materials, inclusió, accessibilitat, sostenibilitat i contribució a la professionalització del sector. **1 punt**

La puntuació màxima serà de 10 punts. La comissió podrà establir una puntuació mínima d'accés i declarar desert el programa, totalment o parcialment, si les candidatures no assoleixen el nivell mínim de qualitat, viabilitat o adequació als objectius del programa.

Article 8. Comitè de selecció

Es constituirà un comitè competent per avaluar les candidatures d'accés al programa. Estarà integrat, com a mínim, per:

- Una persona representant de la coordinació acadèmica dels estudis de videojocs o àmbit equivalent del TecnoCampus.
- Una persona representant del Departament d'Indústries Culturals o àmbit equivalent.
- Una persona representant de l'àrea d'Emprenedoria, Creixement Empresarial o Transferència del TecnoCampus.
- Una persona professional del sector del videojoc.

Exercirà de secretària de la comissió, la Cap del servei de projectes i suport a la recerca, amb veu però sense vot.

El comitè elevarà el seu veredicta a la Direcció General de TecnoCampus o a l'òrgan competent que determini la convocatòria, a fi que aquest adopti la corresponent resolució. El comitè podrà declarar desert el programa de forma total o parcial si així ho considera motivadament.

Les persones membres del comitè hauran d'abstenir-se en cas de conflicte d'interès, relació professional directa o participació en algun projecte candidat.

Article 9. Desenvolupament del procés de selecció de candidatures

- Presentació de candidatures mitjançant el formulari fins al 13 de juliol.
- Revisió de requisits i documentació mínima de les candidatures presentades: del 14 de juliol al 20 de juliol.
- Valoració de les candidatures d'acord amb els criteris de selecció indicats a l'article 7.a.: del 14 de juliol al 20 de juliol.
- Realització, si escau, d'un pitch o entrevista amb els equips finalistes per aclarir aspectes del projecte, de l'equip i del pla de treball: del 14 de juliol al 20 de juliol.
- Comunicació del veredicta per correu electrònic als projectes seleccionats i, si escau, als projectes en llista d'espera: 27 de juliol.

Acceptació formal de la plaça per part dels equips seleccionats en el termini que determini l'organització: del 27 al 31 de juliol. En cas de renúncia o manca d'acceptació dins de termini, l'organització podrà oferir la plaça al següent projecte millor classificat, sempre que la incorporació sigui compatible amb l'aprofitament real del programa.

Article 10. Protecció de dades

De conformitat amb el Reglament (UE) 2016/679, de 27 d'abril de 2016, relatiu a la protecció de les persones físiques pel que fa al tractament de dades personals i a la lliure circulació d'aquestes dades, així com amb la Llei Orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de Protecció de Dades Personals i Garantia dels Drets Digitals, TecnoCampus informa:

Responsable del tractament: FUNDACIÓ TECNOCAMPUS MATARÓ-MARESME, amb NIF G62034111 i domicili a l'Avinguda d'Ernest Lluch, 32 - 08302 Mataró (Barcelona). Delegat de protecció de dades: rgpd@tecnocampus.cat.

Finalitat: Les dades personals facilitades es tractaran per a la gestió de la convocatòria, selecció, participació, comunicació, seguiment, justificació i avaluació del programa TecnoGames Publishing Lab.

Legitimació: La base que legitima el tractament és el compliment d'una missió realitzada en interès públic, en virtut de l'article 6.1.e) del RGPD, així com, quan correspongui, el consentiment de la persona interessada per a determinats usos d'imatge o comunicació.

Conservació: Les dades no es conservaran més temps del necessari per a les finalitats per a les quals han estat recollides, excepte que hi hagi una obligació legal de conservació.

Destinataris: Les dades podran ser cedides a tercers entitats directament relacionades amb la finalitat del tractament, especialment institucions finançadores, col·laboradores o proveïdors vinculades al desenvolupament del programa. No se cediran les dades a altres tercers, excepte per obligació legal o amb consentiment exprés de la persona interessada.

Drets: Les persones participants podran exercir els drets d'accés, rectificació, supressió, oposició, limitació del tractament i portabilitat adreçant una comunicació a la Secretaria General de la Fundació TecnoCampus Mataró-Maresme, a través del tràmit corresponent de la Seu Electrònica o mitjançant correu electrònic a rgpd@tecnocampus.cat. També podran presentar reclamació davant l'Autoritat Catalana de Protecció de Dades.

Podeu obtenir més informació sobre el tractament de les dades personals a la pàgina web www.tecnocampus.cat.

Disposició final

La participació en aquest programa comporta que les persones participants autoritzen la Fundació TecnoCampus Mataró-Maresme a difondre el nom de les persones, equips o estudis participants, el nom i materials públics dels projectes seleccionats, així com les imatges que es puguin generar amb motiu del programa, en qualsevol de les formes possibles, incloent premsa, internet i xarxes socials. La difusió únicament es farà per a l'acompliment de l'objecte del programa i durant el termini mínim que es consideri imprescindible.

Els participants declaren que són titulars o disposen dels drets necessaris sobre els videojocs, materials, serveis o productes presentats. En cas contrari, seran responsables directes dels danys i perjudicis que es puguin derivar de reclamacions de tercers. La Fundació TecnoCampus Mataró-Maresme queda eximida i alliberada de tota reclamació i responsabilitat derivada de l'ús indegut de drets de propietat intel·lectual o industrial, protecció de dades, honor, intimitat o drets d'imatge de tercers afectats.

La participació en el programa no comporta cap cessió de titularitat dels drets de propietat intel·lectual o industrial del videojoc a favor del TecnoCampus, dels mentors, de les entitats col·laboradores o de les institucions finançadores. L'organització podrà utilitzar materials del projecte únicament per a finalitats de comunicació, memòria, justificació i promoció institucional del programa, sense explotació comercial del videojoc.

L'adjudicació mitjançant el procés aquí recollit implica l'accés subvencionat al 100% al programa. La sol·licitud de participació comporta el coneixement i l'acceptació d'aquestes bases per part de les persones participants.

Mataró, Juny de 2026.