

BASES DE LA CONVOCATORIA DE LA II EDICIÓN DE LOS PREMIOS IRIS GAMES

Con el objetivo de premiar y potenciar el talento en el campo de la creación digital en el sector de los videojuegos a nivel nacional e internacional, la **Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual y el Polo Nacional de Contenidos Digitales** cuya titularidad corresponde a la **EMPRESA MUNICIPAL DE INICIATIVAS Y ACTIVIDADES EMPRESARIALES DE MÁLAGA (PROMÁLAGA)**, del Ayuntamiento de Málaga (en adelante, organizadores), convocan en 2026 la segunda edición de los **Premios IRIS Games**.

Esta iniciativa, liderada por la **Academia de Televisión y de las Ciencias y Artes del Audiovisual** (en adelante, La Academia) y el **Polo Nacional de Contenidos Digitales** (en adelante, POLO), es una apuesta clara por el impulso de la innovación y el posicionamiento del desarrollo de videojuegos, como sector estratégico de crecimiento en el territorio nacional.

El objetivo de los **Premios IRIS Games** es claro: **reforzar la dimensión nacional del certamen** y convertirlo en un escaparate clave no solo para los estudios emergentes, sino también para los más consolidados que están marcando el rumbo de la industria del videojuego en España y que supondrá un alcance mayor en cuanto a difusión e impacto del certamen.

Los **Premios IRIS Games** se orientan a impulsar la innovación, la creatividad y el emprendimiento en el ámbito del desarrollo digital interactivo y cuyo objetivo principal es fomentar la producción de obras que, a través del lenguaje del videojuego, contribuyan a la proyección y preservación de la identidad, los valores y la diversidad cultural de nuestro país. Asimismo, se propone como un espacio de referencia para el encuentro entre profesionales, académicos y creadores, fortaleciendo así el ecosistema cultural y tecnológico del videojuego nacional.

La segunda edición de los **Premios IRIS Games** finalizará el viernes, 3 de julio de 2026, con la celebración de la gala de entrega de los galardones en la ciudad de Málaga.

	Código seguro de verificación (CSV):	NSum	IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):
	Firmado por:	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)						Mar 10 Mar 2026 14:44:21	Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=								

BASES DEL CONCURSO

La presente convocatoria se registrá por las siguientes cláusulas:

PRIMERA.- Objeto del concurso

El objetivo de la segunda edición de los **Premios IRIS Games** es el de reconocer y potenciar el talento y el desarrollo de videojuegos en España, independientemente del estado de maduración, de su facturación o de la antigüedad de las empresas o estudios que desarrollan su actividad en el territorio nacional.

SEGUNDA.- Requisitos para la presentación de candidaturas

2.1. El/los videojuego/s presentado/s deberán haber sido desarrollados íntegramente en España. No obstante, serán elegibles aquellos proyectos que, aun habiendo contado con colaboraciones puntuales de profesionales o estudios radicados en el extranjero, mantengan la dirección creativa, técnica y de producción principal en territorio español.

2.2. La empresa desarrolladora deberá contar con NIF español y tener su sede en España. No obstante, también podrán presentarse al concurso profesionales autónomos y desarrolladores individuales que residan legalmente en España y dispongan de la correspondiente identificación fiscal. Esta condición no será aplicable a la categoría de Mejor Juego Internacional, que no tendrá limitaciones de origen.

2.3. Los videojuegos presentados deberán haber sido lanzados al mercado entre el 1 de julio de 2025 y el 30 de abril de 2026, ambos inclusive. Se entenderá por 'lanzado al mercado' aquel videojuego que haya sido publicado y puesto a disposición del público general a través de plataformas físicas o digitales ya sea de forma gratuita o mediante pago. Esto incluye su disponibilidad en tiendas digitales, plataformas de distribución online, consolas, ordenadores o dispositivos móviles. No se considerarán como lanzados al mercado aquellos títulos que se encuentren únicamente en fase de acceso anticipado, beta cerrada o pruebas internas sin una publicación oficial accesible al público.

	Código seguro de verificación (CSV):	NSum	IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):
	Firmado por:	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)						Mar 10 Mar 2026 14:44:21	Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección								
 https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=									

2.4. Una misma empresa o estudio podrá presentar uno o varios videojuegos, sin límite de candidaturas. Sin embargo, solo se podrá presentar un videojuego por categoría, siempre que cumplan con los requisitos establecidos en las presentes bases.

2.5. La selección de finalistas se llevará a cabo tras la valoración de cada una de las candidaturas recibidas por La Academia y POLO (En adelante APD). La APD está formada por un equipo de profesionales pertenecientes a la industria de los videojuegos y el ecosistema del videojuego español, así como miembros seleccionados de La Academia de la Televisión.

La comprobación de las condiciones expuestas en el apartado 2 de las presentes bases se acreditarán mediante aceptación plena de las bases en el momento de envío de la candidatura, a través del formulario habilitado para ello en la web <https://www.premiosirisgames.com>

TERCERA.- Categorías y temáticas

3.1. Las categorías que se presentan en esta segunda edición son las siguientes:

3.1.1. Mejor Juego para Dispositivos Móviles

Los videojuegos presentados a la categoría de Mejor Juego para Dispositivos Móviles deben estar disponibles en una o más de las siguientes plataformas móviles:

- iOS (desarrollado con herramientas como Xcode, Unity, Unreal Engine, etc.).
- Android (desarrollado con herramientas como Android Studio, Unity, Unreal Engine, etc.)

Deben, además, aportar en un fichero comprimido el ejecutable del juego, App descargable, códigos de activación/invitación, o cualquier otro medio necesario para su evaluación.



	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

3.1.2. Mejor Juego para PC/Consola

Los videojuegos presentados a la categoría de Mejor Juego para PC/Consola deben estar disponibles en una o más de las siguientes plataformas:

- PC (Windows, macOS, Linux)
- Consolas (PlayStation, Xbox, Nintendo Switch, etc.)

Deben, además, proporcionar una URL o enlace de acceso al videojuego, un fichero comprimido con el ejecutable del juego, códigos de activación/invitación, o cualquier otro medio necesario para su evaluación.

3.1.3. Mejor Juego Accesible

Para los videojuegos que opten a Mejor Juego Accesible, los criterios de valoración, además de lo anteriormente indicado en la cláusula segunda, serán los siguientes:

- Todo videojuego presentado al concurso, en la categoría de accesibilidad, deberá incorporar de un modo natural la temática de la discapacidad. Esto puede suponer el cumplimiento de varios o alguno de los siguientes puntos:
 - ✓ Conceptualmente: Narrativa, guion, personajes con algún tipo de discapacidad.
 - ✓ Mecánicas que incluyan alguna medida de accesibilidad software que tenga sentido con la idea: Jugabilidad, diseño de niveles concreto, personalización del control o definición de periféricos y ajustes de accesibilidad.
 - ✓ Marketing y promoción: Campañas en RRSS, accesibilidad documental, página web, etc.
- Se recomienda que los juegos incluyan perfiles multidisciplinares en la medida de lo posible, de modo que sean capaces de incorporar la discapacidad y accesibilidad de manera adecuada en cada sección del videojuego (diseño, implementación, pruebas, etc.), incluyendo, si es posible, personas con discapacidad para la evaluación de la accesibilidad del mismo.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

- En esta categoría solo deberán ser presentados videojuegos que incluyan una o más medidas de accesibilidad para uno o más perfiles de prestación funcional, no siendo obligatorio cubrir todos los perfiles. Buscar perfiles de prestación funcional en la norma UNE-EN 301549.
- En la web de los **Premios IRIS Games** se encuentra publicada una guía de discapacidad y accesibilidad elaborada por los técnicos de Fundación ONCE (<https://www.premiosirismgames.com>).

3.1.4. Mejor Juego Tech-XR

Los videojuegos presentados a la categoría de Mejor Juego Tech-XR deben estar disponibles en una o más de las siguientes plataformas de Realidad Virtual:

- Oculus Rift
- HTC Vive
- PlayStation VR
- Valve Index
- Meta Quest
- Otros dispositivos

Deben, además, proporcionar una URL o enlace de acceso al videojuego, un fichero comprimido con el ejecutable del juego, códigos de activación/invitación, o cualquier otro medio necesario para su evaluación.

3.1.5. Mejor Juego Narrativo

Para la categoría Mejor Juego Narrativo, las candidaturas recibidas deberán estar encuadradas como novela gráfica, juego narrativo, historia interactiva o similar.

Por videojuego narrativo entendemos contenidos digitales interactivos que incluyan textos en pantalla, personajes, escenarios, sonidos y narrativas basadas en decisiones del jugador, con la idea de contar una historia, ya sea de manera lineal o no lineal. Los juegos narrativos podrán ser experiencias puramente narrativas o también podrán incluir mecánicas de juego, tales como puzzles, minijuegos o coleccionables u otras dinámicas que enriquezcan la narrativa.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):	
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección									
 https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

3.1.6. Mejor Juego Indie

Solo podrán optar a esta categoría videojuegos independientes, entendiendo como tales todos aquellos videojuegos creados por personas, equipos pequeños, o pequeñas compañías independientes que cumplan los siguientes requisitos:

- Estudios de desarrollo Independientes, formalmente constituidos como empresa o microempresa, que presenten videojuegos al concurso. Éstos deberán, a la fecha de presentación de su videojuego al concurso, cumplir con la definición legalmente aplicable a la tipología de «microempresa», además de no tener una antigüedad superior a 5 años desde su fecha de primera constitución, no superar una plantilla de 12 personas y facturar menos de trescientos mil euros al año.
- Se admiten versiones de videojuegos cuya jugabilidad y experiencia de usuario permita una percepción suficiente del propio videojuego, considerándose como nivel mínimo de presentar al concurso una demo jugable.
- Podrán presentarse videojuegos a esta convocatoria procedentes de estudios indies que estén legalmente constituidos o de cualquier desarrollador independiente, esté dado de alta o no como trabajador autónomo.
- Los videojuegos a concurso, idealmente, podrán estar desarrollados en su totalidad. Para aquellos juegos que se presenten completamente acabados, y se encuentren ya en proceso de comercialización, requerimos que la fecha de salida al mercado, en primera versión, no sea anterior al 1 de enero de 2025.
- En la categoría de Mejor Juego Indie se valorará un videojuego único, sin hacer distinción entre PC/Consola, Dispositivos Móviles, Tech-XR, Narrativo o Accesibilidad.

3.1.7. Mejor Juego Andalucía

La categoría Mejor Juego Andalucía reconocerá la excelencia en el desarrollo de videojuegos creados por estudios o empresas con sede en la comunidad autónoma andaluza, sin importar su tamaño, volumen de facturación o fecha de constitución. Este galardón busca destacar el talento regional premiando una obra sobresaliente, sin distinción de plataforma: ya sea PC, consola, dispositivos móviles, experiencias Tech-XR, propuestas narrativas o centradas en la

	Código seguro de verificación (CSV):								Código seguro de verificación (CSV):												
	NSum		IYpL		GrjF		blpD		NvH7		4HxA		XqU=		Firmado por:		Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida		
	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)																				
Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección																					
																					
https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=																					

accesibilidad. Se valorará especialmente la innovación, originalidad, calidad técnica y artística, así como el impacto del juego en la industria y en la comunidad.

En la categoría de Mejor Juego Andalucía se valorará un videojuego único por cada participante.

3.1.8. Mejor Juego Internacional

Para la categoría Mejor Juego Internacional, las candidaturas recibidas deberán, además de cumplir con las bases y el resto de los requisitos de participación, haber sido desarrollado por cualquier empresa, estudio o desarrollador independiente, que tenga sede legalmente constituida en cualquier país del mundo a excepción de España.

En la categoría de Mejor Juego Internacional se valorará un videojuego único, sin hacer distinción entre PC/Consola, Dispositivos Móviles, Tech-XR, Narrativo o Accesibilidad.

3.1.9. Mejor Juego de Centros Formativos

Solo podrán optar a esta categoría videojuegos desarrollados por estudiantes en el marco de su formación especializada en el ámbito de los videojuegos a través de programas ofrecidos tanto por entidades públicas como privadas.

Las candidaturas deberán cumplir con los siguientes requisitos:

- Se considera como estudiante a toda persona que:
 - Está matriculada en España en un programa de formación especializado en desarrollo de videojuegos, animación, diseño interactivo, arte digital u otras disciplinas afines durante el desarrollo del proyecto.
 - O ha finalizado el programa formativo en los últimos doce meses a fecha de cierre de la convocatoria.
- Podrán participar estudiantes individuales o en equipo.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

- Los programas formativos deberán estar impartidos por entidades públicas o privadas legalmente constituidas en España incluyendo: universidades y centros de educación superior, centros de formación profesional, escuelas y academias especializadas, y programas acreditados o reconocidos por las administraciones públicas o por el sector.
- Se permite mentorización docente pero no se permite la participación de docentes/mentores como integrantes del equipo ni coautoría no declarada.
- Cada participante o equipo podrá presentar un máximo de dos videojuegos en esta categoría.

Los videojuegos presentados en esta categoría tendrán los siguientes requisitos:

- El videojuego deberá ser desarrollado total o mayoritariamente en el marco del programa formativo del que provengan los participantes.
- Se admitirán videojuegos:
 - Completos o en fase avanzada de desarrollo.
 - Prototipos jugables, siempre que permitan evaluar la propuesta.
- El videojuego deberá haber sido finalizado o presentado académicamente en el periodo comprendido entre enero de 2025 y la fecha de cierre de presentación de candidaturas.
- Se aceptarán videojuegos desarrollados para cualquier plataforma (PC, consola, dispositivos móviles, web, realidad virtual, aumentada o mixta).
- El contenido del videojuego deberá respetar la legislación vigente, no incurrir en contenidos discriminatorios, violentos, ilegales o que vulneren derechos fundamentales.
- En caso de uso de motores, librerías, recursos gráficos, sonoros o narrativos de terceros, deberá acreditarse que:
 - Su uso es legítimo (licencias libres, educativas o comerciales).
 - No se vulneran derechos de propiedad intelectual.
- No se admitirán videojuegos que hayan sido explotados comercialmente antes de la convocatoria.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):	
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)				Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección									
 https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

3.2. En cuanto a la temática de las candidaturas presentadas:

3.2.1. No se impondrán límites creativos, teniendo los autores total libertad en ambientación, narrativa, tipo de juego (individual o cooperativo), género, mecánicas, etc.

3.2.2. Quedarán automáticamente descalificadas aquellas propuestas que presenten contenido discriminatorio.

CUARTA.- Calendario

El calendario se desarrollará en las siguientes fechas:

- **Apertura/presentación de las candidaturas:** del D/15 de marzo 2026, a las 00:00 h, hasta el D/17 de mayo de 2026, a las 23:59 h.
- **Preselección de finalistas y evaluación del jurado:** Hasta el V/05 de junio de 2026.
- **Presentación de los finalistas (Pública):** J/11 de junio de 2026.
- **Gala de entrega II Edición de los Premios IRIS Games:** V/3 de julio de 2026, Málaga (Palacio de Ferias y Congresos de Málaga).

QUINTA.- Requisitos técnicos para la presentación de candidaturas

5.1. Las plataformas tecnológicas de ejecución requeridas en esta edición aplican a videojuegos que puedan ejecutarse en dispositivos móviles, en PCs y/o en Consolas, permitiéndose, a su vez, el uso de tecnologías VR y AR. Es importante que el participante tenga en cuenta los procesos de prueba a los que estarán sometidos en el transcurso del concurso, en cuanto a portabilidad y disponibilidad.

5.2. Los participantes deberán facilitar en el momento de la inscripción al concurso, los componentes necesarios para poder probar el videojuego, bien por URL o enlace de acceso, fichero comprimido con ejecutable, App descargable, códigos de activación/invitación o referencia específica para su ejecución, así como un video en formato horizontal de no más de un minuto de duración presentando un gameplay del mismo. Todos los archivos de la candidatura deberán ser enviados a través del formulario habilitado a través de un enlace de descarga, o enlace a una carpeta compartida, o a una URL privada donde se

	Código seguro de verificación (CSV):	NSum	IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):
	Firmado por:	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)						Mar 10 Mar 2026 14:44:21	Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección								
 https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=									

ubique el proyecto, junto con una breve explicación del proceso para poder ejecutar el videojuego.

5.3. Los videojuegos a concurso deberán ser FTP (Free-To-Play), o en su defecto, la realización de las pruebas no podrá suponer, en ningún caso, desembolso alguno, ni para la APD, ni para el Jurado Final del concurso, en caso contrario el videojuego será descalificado.

5.4. Todos los juegos que participen deberán facilitar acceso para pruebas a 8 «testers»; es decir, en función del modo establecido para poder probar el juego, deben enviar 8 claves o códigos e incluirlas dentro de la documentación a presentar, indicando además el modo de descarga o cualquier explicación para su correcta ejecución. Los juegos que alcancen el grado de finalistas deberán enviar hasta 20 nuevas claves o accesos para su distribución al Jurado Final.

5.5. Los requisitos descritos deberán cumplirse en el momento de la inscripción y, a tal efecto, se aceptarán las bases de pleno en el momento de envío de las candidaturas.

5.6. En el caso de las candidaturas a la categoría Mejor Juego de Centro Formativo, se deberá adjuntar además una certificación del centro docente con firma y sello conforme al Anexo I de estas bases.

SEXTA.- Presentación de las candidaturas/inscripción

Los participantes deberán rellenar un formulario completo por cada videojuego presentado, habilitado para ello en la web <https://www.premiosirisgames.com/presenta-tu-proyecto-2026>, y en el mismo deben indicar la categoría a la que quiera optar.

SÉPTIMA.- Consideraciones para los participantes

7.1. En ningún caso la participación en el concurso tiene implicación alguna que afecte a la propiedad intelectual de los participantes y de los videojuegos presentados. De igual forma, los participantes serán responsables de todos los aspectos legales del juego que presentan al concurso, no asumiendo responsabilidad a este respecto ni La Academia ni POLO, tampoco las entidades que pudieran financiar el proyecto.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

7.2. El arranque de participación se inicia con la presentación del videojuego en el momento en el que se produce la recepción, y cuando APD, encargada de la selección de los finalistas, pueda pasar a prueba del juego.

7.3. De producirse algún problema que impida probar el juego, la APD lo notificará al interesado para que intente subsanar la incidencia y pueda proceder de nuevo a su envío antes de la fecha de finalización de presentación de solicitudes. Los envíos no se relacionan entre sí, por lo que, en tal caso, el participante deberá completar de nuevo el formulario. Solo se admitirán en este caso corrección de errores y no ampliación del estado del videojuego presentado.

7.4. En todo caso, los participantes deberán cumplir con los plazos que se indiquen en la web respecto de la recepción de los videojuegos presentados, presentación de la documentación y requerimientos por parte de los organizadores en su caso.

OCTAVA.- Selección de los finalistas

La APD será la encargada de seleccionar a treinta y seis finalistas -cuatro por categoría- de la segunda Edición de los **Premios IRIS Games**.

8.1. La APD podrá incluir, a su juicio, a cualquiera de los juegos presentados a concurso, a otra u otras categorías que cumplan criterio para ser partícipes de ella. No obstante, la APD le comunicará al titular del juego que concurra en otra categoría distinta a la señalada en el formulario para su aceptación o rechazo al cambio de categoría.

8.2. Cada miembro de la APD realiza la prueba unitaria de cada juego a concurso, o bien de forma conjunta en los casos de los juegos multi-jugadores, siendo esta tarea realizada de forma completamente altruista y sujeta a un modelo operativo pensado para que los resultados sean lo más objetivos posibles.

8.3. Para probar cada juego, el miembro de la APD debe cumplimentar una hoja de evaluación con un grado de detalle elevado, en la que se valoran hasta 6 factores diferentes. Cada factor será evaluado con una puntuación de 1 a 5, donde 1 representa la mínima valoración y 5 la máxima valoración. Los factores están divididos en 3 criterios generales y 3 específicos de cada categoría. La máxima

	Código seguro de verificación (CSV):	NSum	IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):
	Firmado por:	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)						Mar 10 Mar 2026 14:44:21	Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección								
 https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=									

puntuación posible por evaluación es de 30 puntos. Estas hojas son registradas posteriormente en una hoja de cálculo y las evaluaciones originales, se archivan convenientemente para cualquier necesidad de revisión posterior.

8.4. Una vez que los miembros de la APD concluyen su labor, se recogen los resultados, que el sistema ordena de acuerdo con las diferentes categorías del concurso, y de aquí surgen los 36 finalistas, cuyos juegos pasarán a la votación del Jurado de la edición, para que de ésta salgan los premiados en el concurso.

8.5. La presentación de los finalistas, cuatro de cada categoría, se realizará mediante un evento abierto al público en el que se reproducirá el gameplay previamente aportado en la solicitud, el cual servirá como base para ilustrar las características, mecánicas y originalidad del proyecto ante el jurado y el público asistente.

8.6. Los 36 finalistas serán informados, con plazo suficiente para su asistencia requerida en Málaga para la Gala final. En el caso de que el evento se realice en remoto, solo se requiere la presencia online en dicho evento.

8.7. La APD se reserva el derecho de poder anular las votaciones de aquellos miembros del Jurado que se demuestre que tienen relación directa con alguno de los videojuegos seleccionados.

NOVENA.- Criterios de valoración para la selección de los finalistas

Los criterios en la evaluación de los juegos por parte de la APD y para la selección de los finalistas serán los siguientes:

9.1. Criterios Generales (para todos los juegos recibidos)

Con el objetivo de garantizar una evaluación justa, equilibrada y representativa de la calidad global de los videojuegos presentados, se establecen los siguientes criterios generales:

- **Diseño visual, arte y presentación general:**
 - Calidad de menús, estructura, coherencia estética, calidad del arte 2D/3D y ambientación.



	Código seguro de verificación (CSV):								NSum		IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):	
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)										Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida			
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=																	

- **Diseño sonoro y musical:**
 - Calidad de la banda sonora, efectos de sonido y su integración con la experiencia del juego.
- **Jugabilidad, control y experiencia del jugador:**
 - Fluidez de las mecánicas, entretenimiento, control intuitivo, ritmo y usabilidad.

La evaluación del *Mejor Juego IRIS Games 2026* se basará exclusivamente en los criterios generales definidos en este apartado.

Para poder optar al mismo, es necesario ser el ganador de la categoría en la que se participa.

9.2 Criterios específicos (por cada categoría)

Además de los criterios generales recogidos en el punto 9.1 se valorarán en cada una de las categorías los siguientes criterios específicos:

9.2.1. Mejor Juego para Dispositivos Móviles

- **Controles táctiles y experiencia de juego adaptada al formato móvil:**
 - Mecánicas intuitivas, interacción cómoda, diseño pensado para jugar con una o dos manos.
- **Optimización y adaptación al entorno móvil:**
 - El juego funciona con fluidez sin bloqueos ni sobrecalentamiento, se adapta bien a diferentes tamaños de pantalla, permite pausar o cerrar sin perder el progreso.
- **Diseño de progresión y retención del jugador:**
 - El juego invita a seguir jugando gracias a su sistema de recompensas, ritmo de desbloqueo, misiones o retos. Si hay monetización, está integrada sin romper la experiencia.

9.2.2. Mejor Juego para PC/Consola

- **Controles precisos y fácilmente configurables:**

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):	
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida
Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección										
										
https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

- Respuesta fluida y facilidad para personalizar los controles.
- **Animaciones e interacción con el entorno:**
 - Movimiento fluido, física coherente, respuesta visual a las acciones del juego.
- **Narrativa integrada y comprensión del juego:**
 - Tutoriales, transiciones entre escenas y gameplay, claridad visual sobre el propósito del juego desde el inicio.

9.2.3. Mejor Juego Accesible

- **Opciones de accesibilidad personalizables:**
 - Controles adaptables, subtítulos, modos visuales o auditivos configurables.
- **Claridad e inclusión en la experiencia:**
 - Instrucciones accesibles, narrativa inclusiva, elementos visuales o sonoros adaptados.
- **Consistencia accesible en todo el juego:**
 - Las opciones de accesibilidad se mantienen activas y útiles en todos los modos y niveles.

9.2.4. Mejor Juego Tech-XR

- **Interacción inmersiva con dispositivos XR:**
 - Gestos, mandos o manos con respuesta intuitiva y fluida.
- **Confort visual y físico:**
 - Evita mareo, diseño cómodo para sesiones prolongadas, buena ergonomía visual.
- **Diseño del entorno en XR:**
 - Mundos coherentes, espaciales, envolventes y bien optimizados en la experiencia XR.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por: 25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)								Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

9.2.5. Mejor Juego Narrativo

- **Calidad narrativa y coherencia del relato:**
 - Historia bien escrita, sólida, interesante y sin contradicciones.
- **Participación significativa del jugador:**
 - El jugador influye, decide o interactúa con el desarrollo narrativo.
- **Carga emocional y conexión:**
 - Capacidad del juego para emocionar, implicar y generar vínculos con la historia o personajes.

9.2.6. Mejor Juego Indie

- **Originalidad jugable e identidad creativa:**
 - Ideas distintas, mecánicas no convencionales, sello propio del estudio o autor.
- **Interactividad bien aplicada y cohesión global:**
 - La interacción está bien diseñada y todo el conjunto del juego se siente coherente y completo.
- **Proyección del proyecto:**
 - Posibilidades de evolución futura, crecimiento o continuidad del concepto más allá del juego actual.

9.2.7. Mejor Juego Andalucía

- Se evaluarán los mismos criterios que las anteriores categorías, según el tipo de juego recibido.

9.2.8. Mejor Juego Internacional

- Se evaluarán los mismos criterios que las anteriores categorías, según el tipo de juego recibido.

9.2.9. Mejor Juego de Centros Formativos

- **Trabajo de gestión y profundidad del proyecto:**

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

- Identificación de roles definidos, creación de assets propios.
- **Creatividad e ideas innovadoras:**
 - Propuesta original, diferenciada, con soluciones propias innovadoras.
- **Calidad funcional y presentación del prototipo:**
 - Demo jugable, controles estables, tutorial claro y potencial de evolución.

El sistema de valoración contempla la no aplicabilidad de criterios en función del tipo de juego, de forma que el resultado no tenga afección por la ausencia de uno o más criterios.

Las candidaturas participantes en esta categoría no podrán optar al premio Mejor Juego Iris Games 2026.

DÉCIMA.- Publicación de los finalistas de la II Edición de los Premios IRIS Games

El resultado de las propuestas seleccionadas por APD como finalistas de los **Premios IRIS Games** se publicarán el 11 de junio de 2026 en la web <https://www.premiosirisgames.com>.

La organización notificará a cada uno de los finalistas de esta edición su candidatura a ganador con el tiempo suficiente para que puedan asistir a la gala de Entrega de los **Premios IRIS Games** que tendrá lugar en la ciudad de Málaga, el viernes 3 de julio de 2026, bien sea presencial u on-line, en función de lo establecido por la organización del concurso.

DECIMOPRIMERA.- Jurado y fallo

11.1. El jurado final estará compuesto por un pool de profesionales del sector del videojuego en diferentes ámbitos, como medios de comunicación, asociaciones del sector, entidades patrocinadoras, Publishers y profesionales de reconocido prestigio, así como por académicos designados por La Academia.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

11.2. El jurado dispondrá de un plazo de 20 días tras la presentación de los finalistas para probar los videojuegos.

11.3. El jurado puntuará de forma anónima en un formulario individual que la APD recibe para la obtención de los resultados del concurso.

11.4. El jurado encargado de realizar el fallo de la categoría de Accesibilidad de los **Premios IRIS Games**, estará formado por personas conocedoras de la materia de accesibilidad universal e inclusión y diseño para todos, seleccionadas por la Fundación ONCE.

DECIMOSEGUNDA.- Dotación económica de los premios

La dotación económica por cada categoría será la siguiente:

12.1. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego para Dispositivos Móviles*.

12.2. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego para PC/Consola*.

12.3. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego Accesible*.

12.4. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego Tech-XR*.

12.5. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego Narrativo*.

12.6. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego Indie*.

12.7. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego Andalucía*.

12.8. Premio de *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) al *Mejor Juego Internacional*.

12.9. Premio de *DOS MIL EUROS* (2.000,00€) al *Mejor Juego de Centro Formativo*.

12.10. Un premio de *DOS MIL EUROS* (2.000,00 €), adicionales al *Mejor Juego IRIS Games 2026*, que se suma a los *CINCO MIL EUROS* (5.000,00 €) del premio de su categoría.

	Código seguro de verificación (CSV):	NSum	IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):
	Firmado por:	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)						Mar 10 Mar 2026 14:44:21	Firma válida
Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección									
									
https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=									

Las dotaciones económicas de los premios proceden de forma directa y única de POLO, que ampara las distintas categorías de la convocatoria. POLO hará efectivo el pago de los premios por cada una de las categorías directamente a los premiados, con la aplicación de las retenciones fiscales correspondientes según la normativa vigente.

En el caso de que una categoría a premiar quedara desierta, bien por no recibir juegos que cumplan su inclusión en el conjunto, o bien porque el Jurado considere que no reúnen los requisitos mínimos de calidad, la organización destinará el importe comprometido a una organización benéfica.

DECIMOTERCERA.- Condiciones aplicables a finalistas y ganadores

13.1. Tanto los finalistas como los ganadores de los **Premios IRIS Games**, autorizan a que los organizadores puedan publicitar y difundir información posterior, sin otra relación que la producida por la celebración del concurso y su participación. Esto incluye la autorización para la toma y difusión de imágenes, tanto de los participantes, como screenshots de sus videojuegos.

13.2. Todos los autores premiados, deberán considerar la posible referencia a este premio en la edición comercial del juego, siempre que haya sido merecedor de cualquiera de las categorías que se premian.

DECIMOCUARTA.- Contacto y actualización del calendario y bases

De producirse alguna circunstancia que pudiera afectar al calendario del concurso o a estas bases, todos los participantes recibirían notificación por email al respecto, y éstas serían publicadas en la página web <https://www.premiosirisgames.com>

Para cualquier cuestión relacionada con el concurso, pueden remitir su consulta a la siguiente dirección de correo electrónico: info@premiosirisgames.com.

	Código seguro de verificación (CSV): NSum IYpL GrjF blpD NvH7 4HxA XqU=								Código seguro de verificación (CSV):		
	Firmado por:		25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)					Mar 10 Mar 2026 14:44:21		Firma válida	
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección  https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=										

ANEXO I – Certificación del centro docente para la participación en la categoría de Mejor Juego de Centro Formativo

CERTIFICADO DE CONDICIÓN DE ESTUDIANTE — Categoría: Mejor Videojuego de Centro Formativo – Premios IRIS Games

Centro educativo/formativo: _____
 NIF/CIF (si aplica): _____ Ciudad/Provincia: _____
 Responsable que certifica: _____
 Cargo: _____
 Email institucional: _____ Teléfono: _____

CERTIFICA

Que las siguientes personas cumplen la condición de ESTUDIANTE, de acuerdo con las Bases de la II Edición de los Premios IRIS Games:

1) Nombre y apellidos: _____ DNI/NIE: _____

Condición: Matriculado/a Finalizado <12 meses

Programa / especialidad: _____

Entidad/centro: _____

(Añadir filas si procede)

PROYECTO PRESENTADO

Título del proyecto: _____

Fecha de finalización / presentación académica: ____ / ____ / ____

El centro certifica que el proyecto ha sido desarrollado total o mayoritariamente dentro del marco del programa formativo, conforme a lo establecido en las bases.

CONFIRMACIÓN INSTITUCIONAL

El responsable certifica la veracidad de los datos y que el centro educativo está legalmente constituido en España.

Firma: _____ Fecha: ____ / ____ / ____

(Sello)

	Código seguro de verificación (CSV):	NSum	IYpL	GrjF	blpD	NvH7	4HxA	XqU=	Código seguro de verificación (CSV):
	Firmado por:	25084879K IGNACIO ROMAN VILA (R: A29233681)						Mar 10 Mar 2026 14:44:21	Firma válida
	Copia auténtica imprimible de un documento electrónico. Su autenticidad puede ser contrastada a través de la siguiente dirección								
 https://fycma.vcomm.es/validarCSV/NSumIYpLGrjFblpDNvH74HxAxqU=									