AQP Game Forge 2026

Concurso de creación de assets digitales para videojuegos, en el marco de AQP GameFest 2026

1. Organización y finalidad

AQP Game Forge 2026 es un concurso online de creación de assets digitales para videojuegos, organizado en el marco de AQP GameFest 2026. Su finalidad es promover la creación de recursos reutilizables que otros desarrolladores puedan integrar en sus propios proyectos, y servir como vitrina del talento local.

El concurso busca convertir la identidad de Arequipa en recursos aplicables a experiencias jugables (2D, 3D, realidad virtual y móvil). Se entrega un pack de assets, no un videojuego completo.

Sede presencial de la exhibición: Complejo Cultural Ateneo, Arequipa, Perú. Entrada libre.

2. Participación

2.1. La participación es gratuita e individual.

2.2. Cada participante puede presentar un solo pack de assets.

2.3. Cada pack puede incluir assets de una o más categorías (2D, 3D, Realidad Virtual o Móvil), organizados en carpetas separadas por categoría y unidos por un mismo concepto. Un pack tiene un máximo de 50 assets en total y un mínimo de 5 assets en cada categoría en la que participe. Por ejemplo: con una sola categoría, de 5 a 50 assets; con dos categorías, al menos 5 en cada una y hasta 50 entre ambas; y así con tres o cuatro. Se considera asset cada elemento que puede usarse de forma independiente (por ejemplo, un modelo con sus texturas, un personaje o spritesheet animado, un tileset o un efecto visual).

2.4. Pueden participar estudiantes, desarrolladores, artistas y público gamer de cualquier nivel de experiencia.

2.5. No es necesario contar con equipamiento ni software profesional.

2.6. Tras inscribirse, cada participante recibirá un enlace personal a su carpeta de entrega (ver sección 8).

3. Tema del concurso

El tema es **"Arequipa: Volcanes, Sillar y Futuro"** y es de carácter obligatorio. Representa la identidad, el patrimonio y la proyección futura de Arequipa.

Todo pack debe mantener una relación clara y reconocible con este tema, que puede abordarse libremente desde distintas propuestas artísticas, visuales o tecnológicas.

4. Categorías

Categoría	Qué se puede crear	Qué se revisa especialmente
2D	Sprites, tilesets, personajes animados, UI/HUD, parallax y VFX 2D	Paleta y estilo coherentes, animación fluida, resolución consistente, peso de los spritesheets
3D	Modelos low/mid poly, props, entornos modulares, rigs, PBR y shaders	Topología, UVs, polycount, PBR, rig, LODs, modularidad
Realidad Virtual	Props interactuables, entornos pequeños, UI 3D, manos/avatares y VFX para VR	72–90 FPS, escala correcta, comodidad, interacción natural
Móvil	Assets ultraligeros: atlas, UI táctil, partículas livianas y bajo polycount	Peso (MB) del pack, draw calls, atlas, compresión, rendimiento en gama baja

Los aspectos de la tercera columna son las recomendaciones de optimización de cada categoría y se consideran dentro del criterio de Optimización (sección 9). No modifican los porcentajes de la evaluación. Si un pack incluye varias categorías, cada carpeta se revisa con los aspectos de su categoría.

5. Concepto del pack

Cada participante presenta una descripción breve de su pack y del tipo de juego o proyecto en el que podría usarse. La descripción debe permitir al jurado comprender el propósito y el uso previsto, y puede incluir la intención artística del participante.

Ejemplo: *Pack: props 3D modulares de arquitectura en sillar. Uso previsto: ambientación de calles, plazas y pueblos arequipeños en juegos de aventura. Contenido: 12 modelos low poly con texturas PBR, listos para importar en un motor de juego. Plataforma: PC.*

6. Requisitos de los assets

6.1. Los assets deben ser originales e inéditos.

6.2. No se aceptan copias, adaptaciones ni reutilización, total o parcial, de assets de terceros. Está prohibido usar assets sin licencia.

6.3. Se permite cualquier estilo visual: pixel art, low/mid poly, estilizado o cartoon, realista (PBR), hand-painted, ciencia ficción o futurista, entre otros.

6.4. Los assets deben respetar las recomendaciones de optimización de su categoría (sección 4).

6.5. Se permite usar recursos de terceros (texturas, librerías, plugins, entre otros) como apoyo, no como elemento central del pack. Cada recurso debe tener una licencia que permita su uso comercial y su redistribución, compatible con la publicación del pack bajo CC BY 4.0 (sección 13), y debe estar declarado en la ficha técnica con su licencia.

6.6. Se permite usar herramientas de inteligencia artificial solo si se declaran en la ficha técnica. El trabajo central debe ser humano, con una intervención creativa sustancial del participante en la creación, edición, composición o integración del material.

6.7. No se aceptan packs generados íntegramente con inteligencia artificial y presentados como producto final sin intervención creativa sustancial del participante.

7. Herramientas de producción

Se puede usar libremente cualquier software, motor, aplicación o herramienta de creación de assets: Blender, Maya, 3ds Max, ZBrush, Substance Painter, Aseprite, Krita, Photoshop, Unity, Unreal Engine, Godot, aplicaciones móviles, software gratuito o de código abierto, entre otros. La elección de herramientas no es un criterio de evaluación.

8. Inscripción y entrega

8.1. **Inscripción:** En la web oficial, www.aqpgamefest.com, hasta el 30 de octubre de 2026. Las novedades se publicarán en esa web y en los grupos de la comunidad en WhatsApp, donde también se podrán compartir avances.

8.2. **Entrega única:** tras su inscripción, cada participante recibe un enlace personal a una carpeta de Google Drive exclusiva. La entrega se hace en esa carpeta hasta el **30 de octubre de 2026, a las 23:59**. Se evalúa el pack que esté en la carpeta a esa hora.

8.3. **Entregables obligatorios:**

Entregable	Especificaciones
Pack de assets	Archivo .ZIP o enlace a un repositorio dentro de la carpeta. Entre 5 y 50 assets en total, con un mínimo de 5 en cada categoría participante. Modelos en FBX o glTF, texturas y sprites en PNG, audio en WAV si aplica. Contenido organizado y listo para importar. Si el pack incluye varias categorías, cada una va en su propia carpeta (2D, 3D, VR, Móvil).
Ficha técnica	Documento descriptivo con: nombre y categoría del pack, descripción y uso previsto, polycount, resolución, peso del pack y motor probado (por carpeta si hay varias categorías), herramientas usadas, recursos de terceros con su licencia y declaración de uso de IA.
Video o capturas de demo	Los assets mostrados en uso. Si es video, de 30 a 60 segundos. Si son capturas, las necesarias para mostrar el pack en contexto.

8.4. Los **cuatro finalistas** deberán, a solicitud de la organización, entregar los archivos fuente o de proyecto y dar información adicional sobre su proceso creativo, para verificar autoría y proceso de producción.

9. Evaluación

Las obras serán evaluadas por un jurado de **tres integrantes**, expertos relacionados con la industria: artistas 2D/3D de videojuegos, artistas técnicos y de VFX, y desarrolladores de videojuegos.

Se evalúa el pack final sobre 100 puntos, con los mismos criterios para todas las categorías:

Criterio	Puntos	Qué se busca
Creatividad y originalidad	20	Propuesta visual propia, innovadora y reconocible
Calidad técnica / complejidad	25	Nivel de ejecución técnica y complejidad del pack

Criterio	Puntos	Qué se busca
Optimización	20	Eficiencia en polycount, peso y rendimiento, según los aspectos de cada categoría
Usabilidad / integración	15	Facilidad para integrar y reutilizar los assets en otros proyectos
Coherencia con el tema / identidad local	10	Relación con "Arequipa: Volcanes, Sillar y Futuro" y la identidad local
Documentación y presentación	10	Calidad de la ficha técnica y del video o las capturas de demo
Total	**100**	

10. Finalistas, exhibición y premiación

10.1. Entre el 30 de octubre y el 3 de noviembre se seleccionarán **cuatro finalistas**, que serán considerados para el 1.er y 2.º lugar. La organización comunicará oportunamente los resultados de esta etapa.

10.2. Los assets finalistas serán exhibidos al público durante AQP GameFest 2026, los días 7 y 8 de noviembre, en el Complejo Cultural Ateneo.

10.3. Los ganadores serán anunciados en la ceremonia de premiación del 8 de noviembre, en el Teatro Ateneo.

11. Premios

- 🥇 **1.er lugar:** una tableta gráfica para dibujo.
- 🥈 **2.º lugar:** una tableta gráfica para dibujo.

Además, los mejores assets podrán formar el **"Asset Pack AQP 2026"**, de uso gratuito para desarrolladores, y serán exhibidos como vitrina del talento local. La inclusión de un asset en este pack requiere la autorización expresa de su autor (ver sección 13).

12. Cronograma

Fecha	Actividad
9 de octubre	Inauguración de AQP Game Forge

Fecha	Actividad
10–30 de octubre	Periodo de creación de assets (21 días)
30 de octubre, 23:59	Cierre de inscripciones, recepción y entrega única
30 de octubre – 3 de noviembre	Evaluación del jurado y selección de finalistas
6–8 de noviembre	AQP GameFest 2026
7–8 de noviembre	Exhibición de assets finalistas — Complejo Cultural Ateneo
8 de noviembre	Premiación — Teatro Ateneo

13. Derechos de autor

13.1. Los derechos de autor y de propiedad intelectual de los assets permanecen en poder de sus creadores. La participación no implica cesión de derechos a la organización.

13.2. Los participantes autorizan a la organización de AQP Game Forge y AQP GameFest a usar los packs, o fragmentos de ellos, exclusivamente para: exhibición durante el evento, difusión del concurso, promoción de AQP GameFest, publicación de resultados y material audiovisual y promocional relacionado.

13.3. Los assets seleccionados por el jurado para el "Asset Pack AQP 2026" se publicarán bajo licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0), solo con la autorización expresa de su autor. Esta licencia permite a cualquier persona usar, modificar y redistribuir los assets, incluso con fines comerciales y en juegos de futuras Game Jams del evento, siempre que se reconozca al autor. El autor conserva sus derechos de autor, pero la licencia no puede revocarse para las copias ya distribuidas. Más información: https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/. Esta autorización no es obligatoria y no afecta la participación ni el premio.

13.4. Estas autorizaciones son no exclusivas y no implican transferencia de propiedad.

14. Descalificación

Una propuesta puede ser descalificada cuando:

- No cumpla los requisitos de estas bases.
- Sea presentada fuera del plazo (30 de octubre, 23:59).
- Contenga plagio o apropiación de una obra ajena.
- Se presente como original un asset creado por otra persona.

- Se compruebe falsificación de autoría.
- Utilice assets sin licencia o recursos de terceros no declarados.
- Utilice inteligencia artificial sin declararlo.
- Se proporcione información deliberadamente falsa sobre el pack o su proceso de creación.

La organización podrá solicitar información adicional a los finalistas ante cualquier duda razonable sobre la autoría o el proceso de creación.

15. Disposiciones finales

La participación en el concurso implica la aceptación de estas bases. Cualquier situación no contemplada será resuelta por la organización, procurando mantener la igualdad de condiciones, la transparencia y el respeto a la autoría de los participantes.

La organización se reserva el derecho de realizar modificaciones operativas al cronograma o al procedimiento de entrega cuando sea necesario, comunicándolas oportunamente a los participantes.