# AQP Game Jukebox 2026

*Concurso de composición musical para videojuegos, en el marco de AQP GameFest 2026*

## 1. Organización y finalidad

AQP Game Jukebox 2026 es un concurso de composición musical organizado en el marco de AQP GameFest 2026. Su propósito es promover la creación musical vinculada al desarrollo y la producción de videojuegos.

El concurso busca reconocer propuestas originales que aporten identidad, emoción y atmósfera a una experiencia de juego. No se busca crear una banda sonora completa, sino piezas concretas y funcionales pensadas para momentos específicos de un videojuego.

## 2. Participación

2.1. La participación es individual.

2.2. Cada participante puede presentar un solo conjunto de piezas.

2.3. Pueden participar compositores y productores musicales de cualquier nivel de experiencia.

2.4. No es necesario contar con equipamiento, instrumentos ni software profesional.

2.5. Tras inscribirse, cada participante recibirá un enlace personal a su carpeta de entrega (ver sección 7).

## 3. Qué se debe presentar

Cada participante presentará **tres piezas en total, una por categoría**. Todas deben estar pensadas para reproducirse en bucle (*loop*) de forma natural dentro de un juego.

| Categoría | Momento del juego | Duración |
|---|---|---|
| Tema principal | Pantalla de inicio, título o presentación del juego. Debe ser memorable y representar su identidad. | 30–60 s |
| Acción / Intensidad | Combates, persecuciones, desafíos u otros momentos de tensión. Admite mayor energía y variación rítmica. | 45–90 s |

| Categoría | Momento del juego | Duración |
|---|---|---|
| Exploración / Calma / Menús | Exploración de escenarios, menús, desplazamientos o momentos tranquilos. Debe funcionar como música ambiental. | 45–90 s |

Las piezas deben repetirse sin cortes ni saltos evidentes al volver al inicio.

## 4. Concepto del videojuego

Las piezas pueden estar inspiradas en un videojuego real o ficticio; no es necesario desarrollar un juego. Junto con las piezas, cada participante presentará una ficha breve que incluya:

- El tipo de juego imaginado (por ejemplo: fantasía medieval, ciencia ficción, cyberpunk, terror, plataformas).
- La situación concreta del juego para la que se creó cada pieza.
- Cómo considera que cada pieza aporta a la experiencia de ese juego.
- Opcionalmente, la intención artística de la composición.

Ejemplo: *Videojuego: RPG de aventura y fantasía. Tema principal: presenta al jugador el mundo y el inicio de su aventura. Acción: acompaña los enfrentamientos contra enemigos y jefes. Exploración: acompaña el recorrido por pueblos, bosques y ruinas.*

## 5. Requisitos de las composiciones

5.1. Las composiciones deben ser originales e inéditas.

5.2. No se aceptan covers, adaptaciones, versiones ni reproducciones de obras existentes.

5.3. Se permite cualquier género o estilo (chiptune, orquestal, electrónica, rock, pop, ambient, jazz, experimental, híbrido, entre otros).

5.4. La duración debe estar dentro del rango indicado para cada categoría.

5.5. Se permite el uso de instrumentos virtuales, efectos, samples y loops, siempre que sus licencias permitan este uso.

5.6. Se permite usar herramientas de inteligencia artificial como apoyo creativo, por ejemplo para generar melodías o sonidos parciales, siempre que el armado, el arreglo y la mezcla final sean realizados por el participante y exista una intervención creativa sustancial de su parte.

5.7. El participante debe declarar en la ficha qué herramientas de IA utilizó y para qué parte del proceso.

5.8. No se aceptan obras generadas íntegramente con IA y presentadas como producto final sin intervención creativa sustancial del participante.

## 6. Herramientas de producción

Se puede utilizar cualquier DAW, software, aplicación, instrumento o herramienta de producción musical, incluidas aplicaciones móviles y software gratuito o de código abierto (FL Studio, Ableton Live, Reaper, GarageBand, BandLab, Logic Pro, Cubase, Pro Tools, entre otros). La elección de herramientas no es un criterio de evaluación.

## 7. Inscripción y entrega

7.1. Tras su inscripción, cada participante recibirá un enlace personal a una carpeta de Google Drive exclusiva para sus archivos.

7.2. En esa carpeta deberá subir:

- Las tres piezas en formato MP3 o WAV.
- La ficha descriptiva del videojuego y de las piezas (sección 4), incluida la declaración de uso de IA si corresponde.

7.3. La recepción cierra el **30 de octubre de 2026**. Los archivos subidos fuera de plazo podrán ser descartados.

7.4. Los **cuatro finalistas** deberán, a solicitud de la organización, entregar las pistas individuales (stems), el proyecto de producción cuando corresponda e información adicional sobre su proceso creativo. Esta información se usará para verificar la autoría y el proceso de producción.

## 8. Evaluación

Las obras serán evaluadas por un jurado de **tres integrantes**, expertos con experiencia vinculada a la industria (composición, producción musical, música para videojuegos, producción audiovisual, diseño de videojuegos o industrias creativas).

Cada pieza se evalúa sobre 100 puntos y el puntaje del participante es el promedio de sus tres piezas.

| Criterio | Puntos | Qué se busca |
|---|---|---|
| Adecuación al momento del juego | 30 | ¿La pieza funciona realmente para la situación para la que fue creada, incluido su carácter de loop? |

| Criterio | Puntos | Qué se busca |
|---|---|---|
| Originalidad y personalidad | 25 | ¿Tiene identidad propia y elementos distintivos? |
| Calidad de producción | 20 | ¿La mezcla, interpretación, edición y producción permiten disfrutar la pieza? |
| Impacto / Memorabilidad | 15 | ¿Genera una impresión que permanece en la memoria? |
| Creatividad en el enfoque | 10 | ¿Hay un uso interesante de instrumentos, ritmo, estructura, sonido o atmósfera? |
| **Total** | **100** | |

La calidad de producción se valora considerando el carácter abierto del concurso y la diversidad de herramientas disponibles.

## 9. Finalistas, exhibición y premiación

9.1. Una primera evaluación seleccionará **cuatro finalistas**, que serán considerados para el 1.er y 2.º lugar.

9.2. Las obras finalistas serán exhibidas durante AQP GameFest 2026 los días 7 y 8 de noviembre en el Complejo Cultural Ateneo.

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

## 10. Premios

- 🥇 **1.er lugar:** una interfaz MIDI.
- 🥈 **2.º lugar:** una interfaz MIDI.

Además, la organización presentará las composiciones ganadoras a estudios de videojuegos locales y nacionales, con el objetivo de que alguno se interese en incluirlas en sus proyectos. Esto se hará únicamente si el autor lo autoriza. La autorización no es obligatoria y no afecta la participación ni el premio.

# 11. Cronograma

| Fecha | Actividad |
|---|---|
| 9 de octubre | Inauguración del concurso — Teatro Arequepay |
| 9–30 de octubre | Periodo de creación e inscripción |
| 30 de octubre | Cierre de recepción de propuestas |
| 30 de octubre – 2 de noviembre | Evaluación y selección de finalistas |
| 6–8 de noviembre | AQP GameFest 2026 |
| 7–8 de noviembre | Exhibición de obras finalistas — Complejo Cultural Ateneo |
| 8 de noviembre | Premiación — Teatro Ateneo |

# 12. Derechos de autor

12.1. Los derechos de autor y de propiedad intelectual de las composiciones permanecen en poder de sus creadores. La participación no implica cesión de derechos.

12.2. Los participantes autorizan a la organización de AQP Game Jukebox y AQP GameFest a usar las obras, o fragmentos de ellas, exclusivamente para: exhibición durante el evento, difusión del concurso, promoción de AQP GameFest, publicación de resultados y material audiovisual y promocional relacionado.

12.3. Esta autorización es no exclusiva y no implica transferencia de propiedad. La presentación de obras ganadoras a estudios (sección 10) requiere la autorización expresa de su autor.

# 13. Descalificación

Una propuesta puede ser descalificada cuando:

- No cumpla los requisitos de estas bases.
- Sea presentada fuera del plazo.
- Contenga plagio o apropiación de una obra ajena.
- Se presente como original una obra creada por otra persona.
- Se compruebe falsificación de autoría.
- Se proporcione información deliberadamente falsa sobre la obra, su proceso de creación o el uso de IA.

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

## 14. 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.