

CONCURSO DE COMPOSICIÓN MUSICAL PARA TUM – THE ULTIMATE MINING 2025

VIDEOJUEGO DE GESTIÓN Y ESTRATEGIA

BASES DEL CONCURSO

1. OBJETIVO

El presente concurso tiene como finalidad incentivar la creatividad y el talento en la composición musical para videojuegos. Se busca seleccionar una pieza musical original que será utilizada en medios visuales del videojuego de estrategia y gestión minera “**The Ultimate Mining (TUM)**”, asegurando que su ambientación y estilo sean adecuados para la temática del juego.

2. REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN

- Los participantes deben ser personas naturales de nacionalidad peruana mayores de 18 años.
- Podrán participar compositores, músicos y productores de cualquier nivel de experiencia.
- La participación será individual o grupal (máximo 3 personas).
- Cada concursante o equipo inscrito podrá presentar **una única** composición.
- La inscripción es gratuita.

3. REQUISITOS DE LA COMPOSICIÓN

- **Originalidad:** La pieza debe ser 100% original y de autoría del participante.
- **Duración:** Entre 1 y 3 minutos.
- **Formato:** Archivo en formato **WAV y MP3**, es decir se tendrá que enviar en estos dos formatos (320 kbps de calidad máxima).
- **Modo de reproducción:** Debe estar diseñada para funcionar en bucle sin interrupciones perceptibles.
- **Instrumentación y género:** Libre. Se pueden usar instrumentos reales o virtuales, sintetizadores, sonidos ambientales o cualquier otro recurso musical.
- **Temática:** Debe evocar la ambientación de un videojuego de administración minera, pudiendo incluir sonidos o referencias a la minería. Para esto se publicarán melodías de referencia en la página web, así como videos del game play de TUM para que los concursantes los puedan usar como guía.
- **Uso de software:** Se permite el uso de cualquier DAW, software de producción o hardware musical.

4. INSCRIPCIÓN Y ENTREGA

- Los participantes deberán inscribirse a través del formulario oficial disponible desde el 21 de abril hasta el 06 de mayo en <https://tum-play.com/concurso>
- La composición debe enviarse en un enlace de Drive al correo theultimatemining@gmail.com con el asunto: "**Concurso TUM – Nombre del participante o denominación del grupo participante**".
- Se debe adjuntar un archivo en formato **.WAV y .MP3**, junto con un documento en **.PDF** que incluya:
 - Nombre del/os participantes.
 - Título de la composición.
 - Software y/o instrumentos utilizados.
 - Declaración de autenticidad de la composición firmado por el concursante o representante del grupo inscrito (Anexo 1),
 - Breve descripción de la pieza (inspiración, estilo, intención, etc) – Máximo una (01) cara. Se tomará en cuenta como criterio de evaluación.
- Fecha límite de entrega: Desde el 18 de mayo hasta el 16 de junio a las 18:00 horas. Los correos recibidos fuera de la fecha quedarán automáticamente descalificados.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN

El jurado calificará las composiciones según la siguiente tabla:

Criterio	PUNTOS
Originalidad y Creatividad: Las composiciones deben ser de autoría propia. Esta debe ser susceptible de ser usada en el video de introducción del videojuego o en los videos promocionales como música oficial de TUM, que constituya una composición memorable e impactante.	20 puntos
Adecuación al Videojuego: La composición debe transmitir un ambiente relativo a un entorno minero, para esto los participantes pueden usar diferentes instrumentos y/o recursos para lograrlo, pudiendo tomar en cuenta las referencias que serán publicadas en la página web del juego.	25 puntos
Estructura y Fluidez del Bucle La composición debe ser susceptible a ser usada como bucle para diferentes medios visuales.	15 puntos
Calidad del Audio y Producción	10 puntos

El audio debe cumplir con las especificaciones del formato requerido en el punto N°3, se tendrá en cuenta la nitidez y limpieza del sonido o grabación.	
Adaptabilidad a Diferentes Escenarios Su estructura modular e instrumentación dinámica permiten un uso eficaz tanto en anuncios cortos como en introducciones de videojuegos más largas, manteniendo una identidad sonora consistente y atractiva.	20 puntos
Dominio Musical El concursante demuestra un alto nivel de habilidad técnica en la composición, arreglos, orquestación, armonía, melodía y ritmo.	10 puntos
Impacto Emocional y Enganche (Desempate)	

La puntuación total se calculará en base a los pesos asignados.

6. ETAPAS DEL CONCURSO

- Publicación de la convocatoria
- Publicación de las bases
- Apertura de los formularios de inscripción
- Cierre de las inscripciones
- Dictado de la Master Class
- Envío de las composiciones
- Evaluación de parte del Jurado
- Publicación de los resultados
- Entrega del premio

7. CRONOGRAMA

ACTIVIDAD	FECHAS
Lanzamiento del concurso	05 de abril 2025
Publicación de Bases	14 de abril 2025
Apertura de inscripciones	21 de abril 2025
Cierre de inscripciones	06 de mayo 2025

Master Class presencial	17 de mayo 2025
Envío de composiciones	Desde el 18 de mayo hasta el 16 de junio a las 18:00 horas
Publicación del ganador (puede modificarse)	30 de junio 2025
Entrega del premio (puede modificarse)	04 de julio 2025

8. JURADO Y PROCESO DE SELECCIÓN

El jurado estará compuesto por expertos en música, diseño de sonido y videojuegos.

- **Rodrigo Ponce Aparicio:** Compositor y guitarrista profesional radicado en Nueva York. Especialista en música para medios visuales como cine, TV y videojuegos. Actualmente becado, cursa una maestría en Music Theory & Composition en la New York University (NYU). Su formación incluye diversas instituciones y becas alrededor del mundo como la Facultad de Souza Lima & Berklee en Brasil, seguida de Berklee Online y una licenciatura en Música Contemporánea en Dublin City University, Irlanda. Rodrigo, además de colaborar con diversos destacados directores de Nueva York, ha orquestado y grabado con sinfónicas de renombre como la Budapest Scoring Orchestra. Paralelamente, dicta el curso Beginning Screen Scoring para estudiantes de bachiller en New York University, combinando su experiencia en la industria con la enseñanza.
- **Anthony Rumiche Yactayo:** Lead Audio Designer - G&M Games. Compositor y diseñador de sonido especializado en videojuegos. Magíster en Composición Musical con Nuevas Tecnologías por la Universidad Internacional de La Rioja (UNIR) y Bachiller en Composición Musical por la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC), cuenta con 5 años de experiencia y ha colaborado en más de 10 títulos de videojuegos comerciales. Es Líder de Audio en IGDA Perú, Co-Fundador y Co-Presidente de SANDA y Fundador de Game Audio Perú. Especialista en FMOD, Unity y Unreal Engine 5, ha ganado múltiples premios nacionales e internacionales, destacando el 1er puesto en la Brinca Game Jam - Edición de Audio 2024 (Argentina) como su más reciente logro. Su trabajo resalta por la fusión de música sinfónica, étnica y electrónica para crear experiencias sonoras innovadoras.

- **Jhuniór Chávez Cruz:** Diseñador UX/UI - Geology&Mining Games. Emprendedor y científico en computación especializado en Diseño de Experiencias de Usuarios (UX/UI). Bachiller en Ciencia de la Computación en la UNSA-Arequipa y co-fundador de Paulonia, empresa arequipeña enfocada en diseñar y desarrollar aplicaciones multiplataforma. Independientemente, cuenta con más de 5 años de experiencia diseñando, desarrollando y dirigiendo proyectos tecnológicos públicos y privados en América y Europa. Ha colaborado con instituciones como OSINERGMIN y Telefónica del Perú a brindar mantenimiento y crear nuevas plataformas digitales. Miembro organizador activo de comunidades locales como Flutter Arequipa, e internacionales como FlutterConf Latam. Ha brindado charlas para GDG Arequipa y GDG Bolivia, paralelamente colabora con G&M Games en el diseño del videojuego "The Ultimate Mining", en donde puede combinar su pasión por diseñar y emprender.
 - **Víctor Hugo Cueto Vásquez:** Decano de la Facultad de Filosofía y Humanidades. Inició su formación musical desde joven, aprendiendo con maestros como el compositor peruano-belga André Sas y el pianista Pietro Zanocco. Ha colaborado con renombrados músicos de la Filarmónica de París y ha sido solista al piano en conciertos con diversas Orquestas Sinfónicas, interpretando obras de Bach, Mozart y Beethoven. Además de su trayectoria musical, ha completado estudios en Derecho en la Universidad Católica Santa María de Arequipa y posee una Maestría en Educación Superior y otra en Gestión Social y Desarrollo Sostenible, así como un Doctorado en Ciencias Sociales. En el ámbito académico, ha sido docente de Armonía, Contrapunto y Piano, ocupando también cargos administrativos como Director del Departamento Académico de Artes y Decano de la Facultad de Filosofía y Humanidades.
- La evaluación se realizará de manera anónima; los jurados solo tendrán acceso a las composiciones **sin conocer el nombre del(os) participante(s)**.
 - Se seleccionará un **único ganador**. En caso de empate, se usará el criterio de **Impacto Emocional y Enganche** para determinar el ganador.

9. SOBRE LA MASTER CLASS

Con el objetivo de impulsar el sector de la composición sonora para videojuegos y brindar oportunidades de crecimiento a los participantes, G&M Games ofrece, de forma **totalmente gratuita**, una **Master Class** exclusiva para los concursantes. Esta master class, complementará la experiencia del concurso y proporcionará valiosas herramientas para el desarrollo profesional de los compositores.

- **Dirigido a:**
 - Postulantes inscritos válidamente hasta el 06 de mayo.

- Postulantes que hayan confirmado su asistencia presencial en el formato de inscripción.
-
- **Modalidad:** Presencial - Arequipa
 - Fecha: 17 de mayo. Hora por confirmar.
 - Los inscritos que no puedan asistir a la Master Class de manera presencial por el límite de aforo, tendrán acceso a la grabación, la cual será enviada a los correos registrados en el formulario.
- **Consideraciones:**
 - El aforo presencial máximo de la Master Class es de 40 personas, de presentarse más inscritos se tomará en cuenta el orden de inscripción.
 - En el caso de inscripciones grupales, sólo podrá asistir un representante por grupo.
 - Las personas seleccionadas para la Master Class serán notificadas mediante correo electrónico hasta el día 09 de mayo, en caso de no haber alcanzado el cupo se les indicará que se les compartirá la clase grabada.

10. PREMIOS

- **Ganador:** El ganador será acreedor de un único premio por el valor de S/1,500.00 (un mil quinientos soles) libre de impuestos, el cual será asignado al ganador. En caso de haber sido una postulación grupal, el premio será asignado a nombre de la persona indicada como representante en el formulario de inscripción. La entrega del premio será mediante transferencia bancaria.

11. TITULARIDAD DE LOS AUDIOS

En caso de resultar ganador del concurso, se cederán de manera total, exclusiva e irrevocable a G&M Games E.I.R.L. todos los derechos patrimoniales de autor sobre la obra sonora, incluyendo, pero no limitándose a, los derechos de reproducción, distribución, comunicación pública, transformación y cualquier otro derecho de explotación económica de la obra, por el plazo máximo permitido por la legislación peruana sobre derechos de autor (Ley N° 822 y sus modificatorias), para su uso y disposición según lo determine G&M Games para ser usados en el videojuego de computador denominado "The Ultimate Mining" inscrito en el Registro Nacional de Derecho de Autor y Derechos Conexos con la RESOLUCIÓN N° 3784-2024/DDA-INDECOPI.

12. CONDICIONES GENERALES

- La participación en el concurso implica la aceptación total de estas bases.
- Cualquier incumplimiento de los requisitos resultará en la descalificación del participante.

- La organización se reserva el derecho de modificar el cronograma o términos del concurso en caso de ser necesario.
- El envío de postulaciones al presente Concurso implica que la Persona Natural conoce y acepta el contenido total de las Bases. Las postulaciones que contengan documentos obligatorios adjuntos en blanco, o que no cuenten con el mínimo de información escrita o gráfica que los haga inteligibles, se consideran incompletas. Aquellas postulaciones incompletas se consideran no recibidas.

13. PENALIDADES

- No se permitirá la participación de más de 3 personas en inscripción grupal.
- En caso de descubrirse un incumplimiento, y el participante sea ganador, se revocará el premio y la autoría de la pieza musical.

14. CONTACTO

Para cualquier consulta, los participantes pueden escribir a: theultimemining@gmail.com

ANEXO 1

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD DE COMPOSICIÓN SONORA

Yo, [Nombre Completo del Compositor], con Documento Nacional de Identidad (DNI) N° [Número de DNI], domiciliado en [Dirección Completa], correo electrónico [Correo Electrónico] y teléfono [Número de Teléfono],

DECLARO BAJO JURAMENTO:

- Que soy el autor/compositor único y original de la obra sonora titulada "[Título de la Obra]", presentada al concurso **COMPOSICIÓN MUSICAL PARA TUM – THE ULTIMATE MINING 2025**.
- Que la obra sonora antes mencionada es de mi exclusiva creación y no ha sido copiada, adaptada, ni plagiada de ninguna otra obra preexistente, ya sea musical, sonora, literaria o de cualquier otra naturaleza.
- Que la obra sonora no infringe ningún derecho de autor, propiedad intelectual o cualquier otro derecho de terceros.
- Que cuento con todos los derechos necesarios para presentar la obra al concurso y autorizo a G&M Games E.I.R.L. a utilizar la obra para fines relacionados con el concurso, incluyendo su reproducción, difusión y exhibición, de acuerdo con las bases del concurso.
- Conozco y acepto íntegramente las bases del concurso [Nombre del Concurso] y me someto a las decisiones del jurado calificador.

En señal de conformidad, firmo la presente declaración en la ciudad de [Ciudad], a los [Día] días del mes de [Mes] de [Año].

[Firma del Compositor o representante del grupo inscrito]