



II CONCURSO DE FICCIÓN INTERACTIVA «TARTALO GASTEIZ»

Bases

En esta primera edición, se busca promover la creación de un relato interactivo de ficción, una breve historia al estilo de los “elige tu propia aventura” clásicos, siendo creada mediante el programa de código abierto [Twine](#), para la unificación de formatos.

PARTICIPACIÓN

El concurso está abierto a la participación de autores y autoras de todas las nacionalidades, procedencias y lugares de residencia. Estos deberán seguir las siguientes limitaciones en su participación:

- Cada participante podrá presentar **un** solo relato.
- Al presentar su trabajo, la persona participante declara que este es rigurosamente **original e inédito** en todas sus partes y que no ha sido premiado en otros concursos hasta el momento del fallo.
- No podrán presentarse las personas que sean parte del jurado.

MODO DE PRESENTACIÓN

La participación se completará vía correo electrónico a través de la siguiente dirección: concursos@tartalogasteiz.com, indicando en el asunto del mensaje “**ficción interactiva**”.

Cada participante enviará un solo mensaje con tres archivos adjuntos:

- **Un archivo HTML** nombrado con el título del relato, por ejemplo: El_Tren_Nocturno.html
- **Documento resumen** del relato en formato PDF, por ejemplo: El_Tren_Nocturno_Resumen.pdf
- **La plica digital** en formato PDF, por ejemplo: El_Tren_Nocturno.pdf



La plica digital incluirá los **datos personales** (veraces y verificables) de la persona participante: nombre y apellidos, teléfono, dirección de correo electrónico, dirección postal y escaneo o fotografía de DNI, pasaporte o similar. En el documento resumen se incluirá la **sinopsis y detalles específicos** como las variables empleadas, los caminos que puede tomar la historia, las decisiones planteadas y los finales que podrán obtenerse.

El plazo de presentación expira el **16 de mayo de 2025**. Concluido este, no se mantendrá correspondencia alguna con las personas participantes.

REQUISITOS FORMALES

Los relatos estarán escritos en euskera o español.

Estarán inspiradas en algún motivo o género de lo fantástico, entre otros: ciencia ficción, fantasía, realismo mágico, terror, gótico, thriller apocalíptico, distopía, historia alternativa, ficción extraña, fantawéstern, etc.

- Tendrán una extensión de entre **2.500 y 4.000 palabras**, divididas entre 50 y 75 pasajes.
- Deberán usar al menos **3 variables**.
- Plantearán un mínimo de **2 finales**.

El texto de la ficción interactiva no irá firmado ni deberá incluir datos que pudieran revelar la identidad de la persona que la escribió. El cumplimiento de estos requisitos será comprobado en una primera fase de verificación: los trabajos que no se ajusten a ellos serán descartados con antelación a la fase de lectura.

JURADO

El jurado, compuesto por personas afines al mundo lúdico y literario, resolverá libremente cuantas incidencias pudieran surgir en el curso de las deliberaciones, incluidas aquellas no previstas en las presentes bases.

El jurado especializado valorará las obras aceptadas teniendo en consideración, entre otros criterios:

- La originalidad del tema o contenido
- Presentación de la ficción
- Consistencia de formato
- Uso de variables
- Generación de agencia en los jugadores
- Empleo de imágenes o sonidos



Su fallo será inapelable; asimismo, podrá declarar los premios desiertos.

Durante el mes de septiembre, la página web del concurso mostrará un documento en el que el jurado destacará las obras que, a su juicio, tengan mayor calidad, aunque sin desvelar su autoría. Dentro de esta lista de finalistas estarán las ficciones interactivas ganadoras.

El fallo definitivo, comunicado previamente a las personas ganadoras por teléfono o correo electrónico, se hará público **el 21 de noviembre**, en un acto integrado en la programación de «Tartalo, IV Semana de lo Fantástico en las Artes».

Tras la entrega de premios, el fallo será publicado en la página web de Tartalo y difundido en medios de comunicación locales.

PREMIOS

Las personas ganadoras obtendrán un **certificado** y los siguientes **premios** otorgados por la Universidad Euneiz de Vitoria-Gasteiz:

- **Primer premio:** Se ofrecerá la posibilidad de una mentorización artística individualizada por parte del profesorado de la universidad, una creación audiovisual basada en la obra ganadora junto con el alumnado de la universidad, la revisión del proyecto de creación de la pieza y la publicación digital a través de los canales institucionales de difusión de la universidad. Además, recibirá una invitación a asistir a los talleres **Games Academy** sobre creación de videojuegos que tendrán lugar en Euneiz durante el segundo cuatrimestre del curso académico (de febrero a junio de 2027).
- **Segundo premio:** Invitación a asistir a los talleres Games Academy sobre creación de videojuegos que tendrán lugar en Euneiz durante el segundo cuatrimestre del curso académico (de febrero a junio de 2027).

Además, los dos relatos interactivos ganadores serán publicados en la plataforma de videojuegos [Itch.io](#). Euneiz se encargará de crear una cuenta oficial de Tartalo en esa web para albergar los relatos ganadores de cada edición.

Con prioridad a la publicación, los relatos premiados podrán ser sometidos a una revisión ortotipográfica.

Durante un plazo máximo de dos años a partir del fallo del concurso, los dos trabajos ganadores quedarán en posesión de la organización, que, además de publicarlos, podrá reproducirlos en medios de las entidades colaboradoras, sin perjuicio de los derechos



inalienables que, como autores o autoras les reserva el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, en su artículo 14.

GARANTÍAS Y RESPONSABILIDADES

Relacionado con lo anterior, y con el fin de evitar situaciones anómalas en el desarrollo del concurso, la organización hace constar que:

1. El hecho de participar en este concurso implica la **aceptación de sus bases**. En consecuencia, todas las incidencias no previstas serán resueltas por la organización en beneficio del concurso.
2. Las personas que inscriban su trabajo en este concurso serán las **responsables legales** de su contenido.
3. Será obligación de las personas participantes **comunicar** por correo electrónico toda variación surgida respecto a la ficción interactiva presentada (por ejemplo, si resulta ganadora de otro premio) hasta el plazo de entrega de la misma.
4. Las personas autoras de las ficciones interactivas se obligan a mantener **indemnes** a la organización de este concurso por cuantos daños o perjuicios pudiera esta sufrir como consecuencia de la inexactitud o falta de veracidad de cualquiera de las manifestaciones indicadas anteriormente en el momento de presentación de la obra, y que deberán mantenerse en vigor hasta la concesión de los premios.

