

The Game Art Awards

Bases de participación - Primera edición 2026

«El arte de la portada del videojuego»

ACTUALIZACIÓN DE LAS BASES: 28-09-26

1. Objeto y entidades organizadoras

The Game Art Awards promueve el talento artístico vinculado al videojuego mediante la creación de una **portada original para un videojuego ficticio**, acompañada de su título y una breve sinopsis. Se valorará su capacidad para transmitir un universo, una identidad y una propuesta de juego.

El certamen está impulsado por **New Gaming, VIMART y Asociación Gamers ON**. La entidad responsable de la gestión del concurso es **New Gaming Spain S.L.**, con NIF **B01862705** y domicilio social **C/Maria Cristina 13, 14002 Córdoba**. El correo de contacto es **newgaming.es@gmail.com**.

La información oficial y el acceso al formulario se publicarán en thegameartawards.newgaming.es.

2. Participación

La participación será **gratuita, individual y abierta a personas de 16 años o más residentes en España**, profesionales, estudiantes o aficionadas. La edad se comprobará a fecha de cierre de la preinscripción, el 31 de octubre de 2026. Cada persona podrá presentar **una única obra**.

Las personas de 16 o 17 años deberán aportar autorización firmada por su representante legal, que comprenderá la participación, la aceptación de las bases, los usos de la obra aquí previstos y, en su caso, la recepción del premio. No se solicitará copia del documento de identidad con carácter general; podrá requerirse acreditación de las candidaturas. Los conflictos de intereses sobrevenidos se comunicarán a la organización.

3. Originalidad, técnicas e inteligencia artificial

La obra deberá ser de autoría propia y representar un videojuego ficticio de creación original. Se admitirán ilustración digital, diseño gráfico, técnicas mixtas, modelado y renderizado 3D, y técnicas tradicionales digitalizadas. No se admitirán reinterpretaciones de franquicias existentes, plagios ni elementos de terceros utilizados sin licencia suficiente.

Se podrán utilizar tipografías, pinceles, texturas y otros recursos auxiliares con licencias compatibles, identificándolos en la memoria. La composición y los elementos creativos principales deberán ser propios. Se recomienda el uso de **Clip Studio Paint** como software de ilustración digital para la creación de las obras, aunque se admitirán otros programas y herramientas.

No se admitirán imágenes ni elementos visuales generados mediante IA generativa, aunque se hayan retocado posteriormente. Se permiten herramientas convencionales de edición, corrección de color, máscaras y ajustes técnicos que no generen contenido visual. El título, la sinopsis y la memoria deberán ser redactados por la persona participante; se permite la

corrección ortográfica.

La organización podrá solicitar bocetos, capas, archivos de trabajo o capturas del proceso para comprobar la autoría. No se excluirá una candidatura únicamente por el resultado de un detector automatizado. Se dará a la persona interesada un plazo de tres días naturales para aportar explicaciones o evidencias.

No se admitirán obras que muestren contenido ofensivo, discriminatorio por cualquier razón (sexo, edad, raza, género, procedencia, colectivo...) o explícito, siendo potestad última de la organización determinar que las obras cumplen con este requisito y comunicarlo a la persona que presenta la candidatura.

4. Requisitos técnicos y documentación

Se presentará la **portada frontal**, sin necesidad de lomo, contraportada ni una maqueta de caja. Deberá incluir el título del videojuego, evitando logotipos de plataformas, editoras o sistemas de clasificación ajenos al proyecto.

Elemento	Requisitos
Obra final	Formato vertical A3: 297 × 420 mm . Resolución mínima de 3.508 × 4.961 píxeles , equivalente a 300 ppp. Archivo JPG o PNG, perfil sRGB y peso máximo de 25 MB .
Imagen para redes	JPG o PNG de 1.080 × 1.350 píxeles , con un peso máximo de 5 MB . La portada se adaptará con márgenes, sin deformar ni recortar elementos esenciales.
Título y sinopsis	Título de hasta 80 caracteres y sinopsis de entre 100 y 250 palabras en castellano . El título podrá estar en otro idioma.
Memoria creativa	PDF de una o dos páginas que incluya el concepto, el género del videojuego, el público al que se dirige, las técnicas, los programas y los recursos de terceros utilizados.
Datos de participación	Nombre y apellidos, nombre artístico si procede, correo electrónico, provincia de residencia y fecha de nacimiento. Se aportará autorización para menores y acreditación de estudios cuando corresponda.

La ilustración y su adaptación para redes se entregarán sin firmas ni marcas de agua que permitan identificar al autor durante la evaluación. La autoría se facilitará por separado para su publicación posterior.

5. Preinscripción y presentación de la obra

La preinscripción se realizará a través del formulario oficial **del 25 de septiembre al 31 de octubre de 2026, a las 23:59 h**. La entrega estará abierta **del 6 de octubre al 6 de noviembre**

de 2026, a las 23:59 h. Todos los horarios se refieren a la hora peninsular española.

La documentación se enviará a newgaming.es@gmail.com, desde el correo utilizado en la preinscripción, con el asunto «**GameArtAwards 2026 - Nombre y apellidos**». Podrá adjuntarse o facilitarse mediante un enlace de descarga accesible sin solicitar permisos y disponible hasta el 30 de noviembre. Los archivos se nombrarán **Portada, Redes y Memoria**, seguidos del título abreviado.

La organización confirmará la recepción en un máximo de tres días hábiles y asignará un código de candidatura. Si no se recibe confirmación, la persona participante deberá consultar por el mismo correo. Los errores técnicos subsanables podrán corregirse en los tres días naturales siguientes al aviso, sin sustituir la propuesta artística fuera de plazo.

La organización podrá anunciar **una prórroga de hasta una semana durante noviembre**. No será automática: deberá publicarse antes del vencimiento del plazo ordinario, indicando la nueva fecha exacta. Hasta ese anuncio, el cierre será el 31 de octubre.

Se invitará a compartir las obras con **#GameArtAwards**. La publicación desde una cuenta personal será voluntaria; las candidaturas al Premio del Público se mostrarán en el canal oficial habilitado para la votación.

6. Calendario y Selección Oficial

Fase	Fecha
Preinscripción	Del 25 de septiembre al 31 de octubre de 2026.
Presentación de obras	Del 6 octubre al 6 de noviembre de 2026.
Posible prórroga	Hasta una semana durante noviembre, solo mediante anuncio expreso.
Deliberación del jurado	Durante noviembre, antes del anuncio de finalistas.
Selección Oficial y finalistas	16 de noviembre de 2026.
Votación del público	Del 9 de noviembre a las 18:00 h al 16 de noviembre a las 18:00 h de 2026.
Entrega de premios	20 de noviembre de 2026, en la quinta edición de New Gaming Experience.

El jurado seleccionará **hasta 200 obras** para la Selección Oficial, que constituirán las finalistas del certamen y participarán en el catálogo y la exposición itinerante. Podrá seleccionar un número menor si no existen suficientes propuestas admisibles. Las candidaturas se identificarán públicamente por el título y el nombre artístico o nombre autorizado.

7. Jurado y criterios de valoración

El jurado estará formado por al menos tres profesionales del arte, la ilustración, el diseño o el videojuego. Su composición se publicará antes de comenzar la deliberación. Las obras se evaluarán mediante su código, sin datos identificativos, en la medida que permita el material presentado. Los miembros con un conflicto de intereses deberán abstenerse de valorar la candidatura afectada.

Criterio general	Peso
Calidad artística y ejecución técnica	35 %
Originalidad y personalidad de la propuesta	25 %
Composición, legibilidad e integración del título	20 %
Coherencia entre portada, sinopsis y universo del juego	20 %

Para el premio de **Mejor diseño de videojuego**, el baremo será: coherencia entre portada y concepto jugable, 40 %; claridad de la identidad visual y del género, 30 %; originalidad del concepto, 20 %; y presentación de la propuesta, 10 %. La evaluación se basará en portada, sinopsis y memoria; no se exigirá un prototipo jugable.

Los empates se resolverán por la mayor puntuación en el criterio de mayor peso, siguiendo el orden del baremo. Si persisten, el jurado adoptará una decisión motivada por mayoría. Se levantará acta del fallo.

8. Categorías y dotación de los premios

Categoría	Premios
Primer premio — Mejor obra por el jurado	XPPen Artist Pro 16 (Gen 2), con pantalla; licencia de Clip Studio Paint EX durante seis meses ; trofeo, diploma y exposición de la obra.

Segundo premio — Obra más votada en redes	XPPen Artist 12 (3. ^a generación), con pantalla; licencia de Clip Studio Paint EX durante seis meses ; trofeo, diploma y exposición de la obra.
Tercer premio — Mejor obra joven / escuelas de arte	XPPen Artist 12 (3. ^a generación), con pantalla; licencia de Clip Studio Paint EX durante seis meses ; trofeo, diploma y exposición de la obra.
Cuarto premio — Mejor diseño de videojuego	XPPen Deco 01 V3, sin pantalla; licencia de Clip Studio Paint EX durante seis meses ; trofeo, diploma y exposición de la obra.
Selección Oficial — 196 obras restantes	Cada persona seleccionada recibirá una licencia de Clip Studio Paint DEBUT durante seis meses , un diploma acreditativo y la exposición de su obra.

Para optar al premio joven/escuelas de arte se indicará esta circunstancia al inscribirse. La edad o matrícula se acreditará cuando la organización lo solicite. La condición de estudiante no exige una inscripción colectiva del centro.

Se propone que cada persona reciba **un único premio principal**. Primero se adjudicará el premio del jurado; después, el del público entre las restantes candidaturas; a continuación, el joven/escuelas de arte, y finalmente, el de diseño de videojuego. En cada categoría se elegirá la siguiente candidatura elegible según su clasificación si una obra ya ha sido premiada.

Los premios recogidos en estas bases corresponden a los acuerdos y colaboraciones establecidos para esta edición y constituyen la **dotación mínima garantizada** de cada categoría. A medida que se confirmen colaboraciones adicionales, la organización podrá anunciar nuevos premios o mejoras en su dotación, que en ningún caso supondrán una reducción del valor o de las prestaciones de los premios inicialmente establecidos. Estas ampliaciones se comunicarán a través de los canales oficiales del certamen.

En el caso de premios en metálico, estarán sujetos a las retenciones legalmente aplicables. La organización solicitará únicamente la documentación necesaria y tramitará la entrega en un máximo de 60 días naturales desde que se reciba completa. La asistencia presencial no será requisito para obtener el premio; se podrá coordinar su entrega posterior.

9. Votación del público en redes sociales

La votación del Premio del Público se realizará en **Instagram**. La **organización publicará individualmente cada una de las obras seleccionadas en un único perfil oficial**, cuyo nombre de usuario y enlace se anunciarán en la web del certamen antes del inicio del plazo de presentación de obras.

Todas las publicaciones utilizarán una plantilla común e incluirán **el título de la obra, el nombre**

artístico o nombre autorizado de su autor, la mención a su perfil de Instagram —si lo ha facilitado— y el hashtag oficial **#GameArtAwards**. También se mencionarán las cuentas oficiales de **New Gaming, VIMART y Asociación Gamers ON**, así como las de las entidades colaboradoras que correspondan. Para que se pueda etiquetar correctamente a cada artista, el formulario de participación incluirá un campo opcional para indicar su nombre de usuario de Instagram.

Las personas participantes podrán compartir la publicación oficial en sus historias o perfiles para difundir su candidatura. En estas publicaciones se recomienda utilizar **#GameArtAwards**, mencionar al perfil oficial del concurso e incluir un enlace a la publicación de su obra donde se recogerán los votos. **Solo se contabilizarán los «Me gusta» de la publicación original realizada por la organización**; los recibidos en publicaciones de artistas, entidades u otras cuentas no se sumarán al resultado.

La votación estará abierta **del 9 de noviembre de 2026 a las 18:00 h al 16 de noviembre de 2026 a las 18:00 h, en horario peninsular español**. Todas las obras estarán publicadas antes de la apertura. La organización registrará el número de «Me gusta» de cada publicación al inicio y al cierre: la diferencia entre ambas cifras determinará los votos obtenidos, con un mínimo de cero y descontando los votos irregulares acreditados. Los «Me gusta» anteriores al inicio del periodo no contarán.

Una misma cuenta podrá apoyar varias obras. **No será obligatorio seguir cuentas, compartir ni etiquetar a otras personas para votar**. Los comentarios, las visualizaciones y las veces que se comparta una publicación no tendrán valor como votos.

Se prohíben la compra de votos, el uso de herramientas automatizadas y la creación de cuentas destinadas a manipular el resultado. La organización documentará el recuento y revisará las incidencias a partir de indicios verificables; un aumento de votos, por sí solo, no será motivo de exclusión. En caso de empate, tendrá preferencia la obra con mayor puntuación general del jurado.

10. Entrega de premios, exposición y difusión

La entrega de premios se celebrará el **20 de noviembre de 2026**, dentro de la quinta edición de **New Gaming Experience**. La hora y el espacio concreto se comunicarán en los canales oficiales y a las personas premiadas.

Las obras de la Selección Oficial formarán parte del catálogo y del proyecto de exposición itinerante. Se prevén sedes en **Córdoba, Granada, Sevilla, Madrid, Barcelona y Valencia**, vinculadas a eventos del videojuego. El recorrido está pendiente de confirmación y no constituye un compromiso de exhibición en cada ciudad. El montaje podrá adaptarse al espacio disponible, respetando la atribución de autoría.

La difusión se realizará mediante los canales de VIMART, New Gaming y Asociación Gamers ON, notas de prensa, medios especializados y entidades colaboradoras. El hashtag oficial será **#GameArtAwards**. Las menciones a patrocinadores desde cuentas personales de artistas serán voluntarias y no condicionarán la selección ni el premio.

11. Autoría y autorización de uso

Las personas participantes conservarán la propiedad intelectual de sus obras, incluidos sus derechos morales. Autorizarán, de forma **gratuita y no exclusiva**, la reproducción necesaria para la gestión y evaluación del concurso. Las personas seleccionadas autorizarán además la

reproducción, distribución de ejemplares del catálogo y comunicación pública de sus obras para la exposición, el catálogo, la web, las redes y la comunicación de esta edición.

Esta autorización tendrá **ámbito mundial**, por el alcance de la difusión digital, y una duración de **cinco años desde el anuncio de la Selección Oficial**. Los catálogos físicos ya distribuidos no deberán retirarse al concluir ese periodo; cualquier nueva edición, publicación o mantenimiento público de reproducciones digitales después de su finalización requerirá una nueva autorización.

La atribución se realizará mediante el nombre artístico o nombre elegido. Solo se admitirán ajustes de tamaño, formato y color necesarios para la reproducción, sin alterar el contenido artístico. Los recortes sustanciales o modificaciones creativas requerirán autorización específica.

Las entidades organizadoras podrán facilitar las obras a proveedores de impresión, sedes expositivas y medios exclusivamente para ejecutar los usos anteriores, bajo condiciones equivalentes. **Las obras no se introducirán, cargarán ni procesarán en ningún software o sistema de inteligencia artificial**, ya sea para su análisis, evaluación, edición, transformación o entrenamiento de modelos. La autorización tampoco ampara su venta como productos, su uso en videojuegos ni campañas independientes de patrocinadores. Cualquier explotación adicional requerirá un acuerdo con la persona autora.

12. Incidencias y resolución

Se podrán excluir obras fuera de plazo, que no cumplan los requisitos, vulneren derechos de terceros, falseen la autoría o manipulen la votación. Antes de excluir por una irregularidad controvertida se comunicará el motivo y se ofrecerán tres días naturales para presentar alegaciones. Si afecta a un premio, su entrega podrá quedar suspendida hasta resolver la incidencia.

Las consultas y reclamaciones se remitirán a **newgaming.es@gmail.com**. La organización responderá de forma motivada. El criterio artístico del jurado no se someterá a una nueva valoración, sin perjuicio de corregir errores, conflictos de intereses o incumplimientos. Ninguna previsión limita los derechos de reclamación legalmente reconocidos.

Los cambios indispensables por causas justificadas se publicarán y comunicarán a las personas afectadas, sin reducir premios garantizados ni alterar arbitrariamente los criterios. La participación implica la aceptación de las bases publicadas y de sus anexos expresamente incorporados.

13. Información sobre protección de datos

Responsable: New Gaming Spain S.L., con los datos identificativos del apartado 1. Contacto: newgaming.es@gmail.com.

Finalidades y base jurídica. Los datos necesarios para inscribir, valorar candidaturas, comunicar resultados, atribuir obras y gestionar premios se tratarán para ejecutar la relación de participación en el certamen. La documentación fiscal se tratará para cumplir las obligaciones legales correspondientes. Los usos opcionales, como comunicaciones comerciales o publicación de una biografía o retrato, requerirán consentimiento separado, que podrá retirarse sin afectar a la participación.

Datos publicados y destinatarios. Se publicarán únicamente el título, la obra y el nombre artístico o nombre autorizado de las personas seleccionadas o premiadas. El jurado y el personal de gestión accederán a la información necesaria para sus funciones. Los proveedores actuarán conforme a las obligaciones que les correspondan. Los datos se facilitarán a administraciones

públicas cuando exista obligación legal. No se comunicarán a patrocinadores para publicidad sin una base jurídica específica.

Conservación. Los datos operativos se conservarán hasta 12 meses después de finalizar la gestión de la edición; después se suprimirán o, cuando proceda, se mantendrán bloqueados durante los plazos legales de responsabilidad. Los datos indispensables para acreditar y ejecutar la autorización de uso de obras se conservarán durante su vigencia y los plazos de responsabilidad aplicables. La documentación fiscal se conservará durante el plazo legal exigible.

Redes y servicios externos. La difusión en redes implica acceso público a los datos publicados. Antes de recoger datos se completará la información del formulario con los proveedores efectivamente utilizados, la existencia de transferencias internacionales, sus garantías y la forma de obtener información sobre ellas. Las plataformas tratarán además los datos de sus usuarios conforme a sus propias políticas.

Derechos. Las personas interesadas podrán solicitar acceso, rectificación, supresión, oposición, limitación y portabilidad, cuando procedan, mediante el correo de contacto. También podrán retirar los consentimientos opcionales y reclamar ante la [Agencia Española de Protección de Datos](#). Solo se solicitará información adicional de identidad cuando resulte necesaria.

Los campos obligatorios se limitarán a los necesarios para participar. Su ausencia podrá impedir gestionar la candidatura. No se adoptarán decisiones exclusivamente automatizadas con efectos jurídicos o equivalentes sobre las personas participantes.

14. Autorización para participantes menores de edad

La persona representante legal podrá aportar un documento firmado con el siguiente contenido:

Yo, **[nombre y apellidos del representante legal]**, en calidad de **[relación o título de representación]** de **[nombre y apellidos de la persona participante]**, nacida el **[fecha]**, autorizo su participación en The Game Art Awards 2026. Declaro haber leído y aceptado las bases y la información de protección de datos, incluidos los usos de la obra previstos y, si procede, la recepción del premio. Facilito como contacto **[correo electrónico]**.

Lugar y fecha: _____

Firma del representante legal: _____

Firma de la persona participante: _____