

Juegos Reunidos. Convocatoria abierta a proyectos para desarrollar en la fachada digital y La Cosa

Se abre convocatoria para la selección de **cinco proyectos** pensados para alguna de las dos infraestructuras digitales programables de Medialab-Prado: la fachada digital y la escalera luminosa "la Cosa" desarrollados desde marzo a octubre de 2017.

Los proyectos seleccionados se desarrollarán a lo largo del año con la asesoría de [Sergio Galán](#), [Carles Gutiérrez](#) y [Eduardo Moriana](#), y la colaboración de las personas interesadas en sumarse a los grupo de trabajo.

Envía tu proyecto a través del [formulario](#) de abajo antes del **19 de febrero**

Publicación de resultados y convocatoria de colaboradores: **21 febrero**



- > [Objetivo de la convocatoria](#)
- > [Descripción de las infraestructuras](#)
- > [Funcionamiento del taller](#)
- > [Referencias](#)
- > [Formulario](#)

Orientación de los proyectos

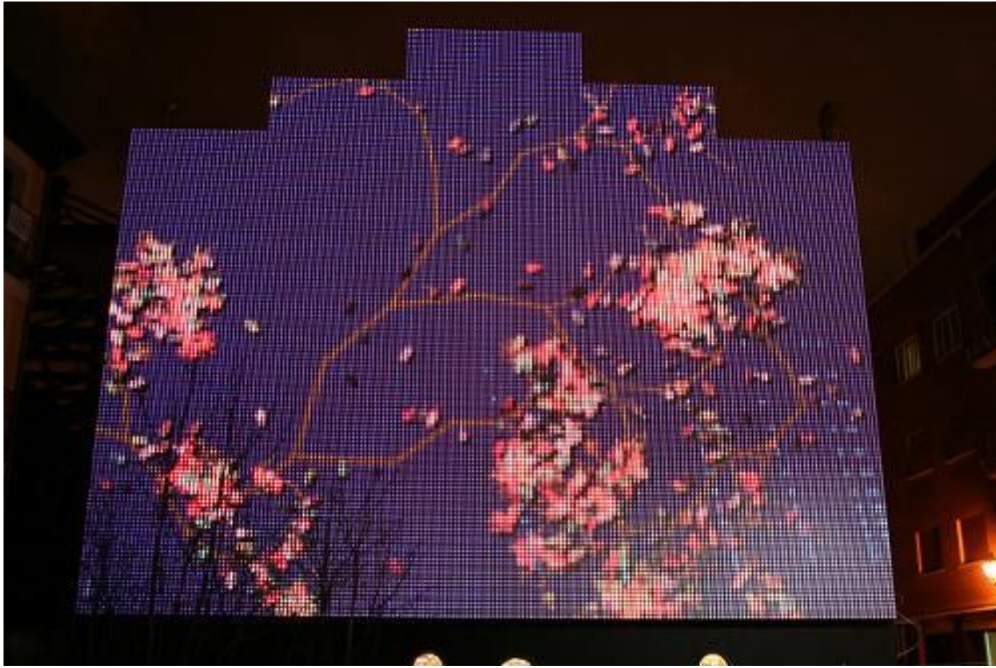
Medialab-Prado cuenta con estas dos particulares "pantallas", que además de su forma especial y su característica baja resolución, están situadas en espacios públicos y de tránsito. Al contrario que la pantalla de un móvil o la de un ordenador, estas superficies no son de uso individual sino que permiten a distintas personas "usarlas" a la vez. Los contenidos que en ellas se despliegan pueden ser pensados para que distintas personas, que quizás ni se conocen entre ellas, puedan compartir un momento juntos jugando al mismo juego. Con esta convocatoria buscamos proyectos que bajo el paraguas de lo lúdico incorporen mecánicas de acción colectiva. Desde adaptaciones de videojuegos clásicos, a juegos tradicionales "aumentados", instalaciones que miran al juego desde el mundo del arte, propuestas que hackeen la noción de "juego en la calle", propuestas alrededor de la relación entre infancia, juego y espacio público, o proyectos de "gamificación" de procesos participativos ciudadanos.

[Ver referencias:](#) Proyectos desarrollados con anterioridad y otros proyectos de interés en Medialab-Prado

Descripción de las infraestructuras

- **La fachada** es una pantalla gigante integrada en el entorno urbano. Adosada a la cara norte del edificio de la Serrería, da a la Plaza de las Letras y tiene unas dimensiones de 14,5 metros de ancho por 9,4 metros de alto y una resolución de su resolución de 192 x 157 nodos. Sobre la fachada digital se ha instalado un sistema de cámaras CCTV color de recogida de imágenes en tiempo real. De esta manera se facilita la realización de proyectos interactivos basados en el reconocimiento de la imagen y el movimiento.

[Ver información técnica completa](#)



- "**La Cosa**" es la escalera que comunica los dos edificios de la Serrería Belga y que, gracias al recubrimiento de paredes de plástico iluminadas en su interior, es una infraestructura programable abierta a la experimentación. En sí mismo una pantalla de baja resolución con una geometría distinta de una pantalla convencional. Sus propiedades estéticas desde el exterior, y las capacidades inmersivas en el interior, la hacen un soporte único. A lo largo de toda la superficie de paredes y techos en las tres plantas que conecta, se han dispuesto aproximadamente 6000 leds direccionables, esto significa que se puede controlar el color de los leds de forma independiente.

[Ver información técnica completa](#)



Cómo funciona el taller: desarrollo colaborativo de los proyectos y actividades

El **21 de febrero** se publicarán los proyectos seleccionados y se abrirá la **convocatoria para la inscripción de colaboradores** para formar los equipos de trabajo. Así, se puede participar en el taller de dos maneras:

1. Como promotor y líder de un proyecto, enviando una propuesta y si esta es seleccionada.
2. Como colaborador en alguno de los proyectos que se seleccionen.

Las actividades comenzarán con **un taller inicial de formación los días 10 y 11 de marzo**, donde todos los participantes recibirán formación de mano de los mentores sobre la utilización de las infraestructuras y conocerán proyectos y tecnologías que se han usado anteriormente.

Durante la fase de desarrollo se pondrán a prueba las ideas presentadas inicialmente y se desarrollarán prototipos trabajando en grupos interdisciplinares coordinados por el promotor del proyecto, de los que formarán parte todos los colaboradores interesados/as. Los grupos contarán con el apoyo y asesoramiento de los mentores, y con el espacio, equipos y materiales que sean necesarios para el desarrollo de cada proyecto y que hayan sido previstos en la solicitud.

Tras la formación inicial, cada grupo consensuará su **calendario de trabajo** con los mentores y pasará a trabajar por su cuenta, disponiendo para ello de un **espacio de trabajo** en Medialab-Prado en los horarios que se acuerden.

Se asume que en el taller se trabajará con **software libre y abierto**, que los proyectos se basarán en estándares abiertos y que los resultados estarán disponibles bajo licencias que inviten a la reapropiación, reutilización y distribución.

Durante el desarrollo **se programarán reuniones periódicas con los mentores** (se estima que sean con periodicidad quincenal como orientación) para el seguimiento de cada proyecto, puesta en común entre todos ellos y resolución de problemas comunes. Así mismo, se acordarán momentos de **pruebas en la fachada y/o en la escalera**.

Durante la duración del taller **se invitará a expertos nacionales e internacionales a dar talleres y conferencias**.

Se establecerán una serie de **hitos intermedios con demostraciones en público** del avance de los proyectos.

En **Navidad de 2017 habrá un programa de exhibición pública de los resultados de los cinco proyectos**.

Envío de propuestas

Para enviar una propuesta rellena y envía el formulario que encontrarás al final de esta página **antes del 19 de febrero de 2017 a las 23:59 GMT+1**.

La convocatoria está dirigida a artistas, diseñadores, ingenieros, arquitectos, programadores, o cualquier otra persona interesada en experimentar con la idea del juego colectivo usando las infraestructuras propuestas.

Cada solicitante podrá presentar tantos proyectos como desee. También se aceptará la participación de equipos formados con anterioridad aunque deben de estar abiertos a la posibilidad de incorporar otros colaboradores.

La convocatoria está pensada para personas que residan en Madrid, ya que no se cuenta con presupuesto para alojamientos y viajes.

Las propuestas presentadas deberán especificar claramente los objetivos del proyecto, los requisitos técnicos y un esbozo de calendario de trabajo. Las tareas que no sean abordables por el promotor del proyecto deben estar especificadas, indicando el perfil o conocimientos necesarios para llevarlas a cabo.

Medialab-Prado podrá poner a disposición de los proyectos algunos equipos y materiales siempre que se hayan previsto y estimado su coste en la solicitud presentada.

Criterios de selección

- Originalidad y grado de innovación de la propuesta, tanto desde un punto de vista técnico como conceptual, y su relevancia para los objetivos generales y la temática de la convocatoria.
- Claridad de la propuesta y adecuación a la metodología, el tiempo de desarrollo del taller y las características de las infraestructuras disponibles.
- Potencialidad del proyecto para atraer la atención del público y su participación en el juego.
- Se valorará la diversidad de aproximaciones, y su integración en el conjunto de las propuestas a seleccionar.

La evaluación y selección de proyectos la llevarán a cabo los mentores del taller y Medialab-Prado.

Compromisos de los seleccionados

- Las personas o colectivos seleccionados se comprometen a asistir a todos los días del taller.
- Asimismo, se comprometen a la finalización y adecuada documentación de los proyectos propuestos.
- Los proyectos recibidos deben aceptar y fomentar la participación de las personas interesadas.
- La información básica de los proyectos, tanto del proceso, como de los resultados, deberá ser registrada en la plataforma de trabajo colaborativo de Medialab-Prado <http://comunidad.medialab-prado.es/>
- Asimismo, el participante deberá mantener su código en un repositorio de acceso público y tener el mismo licenciado bajo una licencia libre que permita la reutilización del mismo. En el proceso del taller se dará apoyo a la documentación.
- En los créditos del proyecto se detallarán la participación de cada miembro del equipo y su desarrollo en el marco del taller.

- La organización anima y apoya la utilización de programas libres para el desarrollo de los proyectos.

Autoría y propiedad intelectual

Los participantes en la convocatoria cuyos proyectos (textos, fotografías o vídeos) sean seleccionados deberán licenciar las obras con una licencia que permita a Medialab-Prado su publicación en cualquier formato físico o digital con los alcances territorial y temporal máximos señalados en la ley, permitiendo su transformación para la mejor difusión o distribución de las obras. Una vez seleccionadas las obras y dentro del transcurso de la actividad, el autor está obligado a permitir que cualesquiera otros participantes de la actividad convocada puedan tomar su obra como base para realizar otras obras derivadas. Difusión y promoción de los proyectos desarrollados.

Los trabajos desarrollados serán **presentados públicamente** por los equipos de trabajo en el mes de octubre.

En **Navidad de 2017 habrá un programa de exhibición pública** de los resultados de los cinco proyectos, al que se dará difusión a través de los canales del Ayuntamiento de Madrid y de una campaña de comunicación con nota de prensa y envío a medios especializados. Además, Medialab-Prado elaborará y difundirá un **video resumen** de los proyectos desarrollados.

Así mismo, Medialab-Prado promoverá la difusión y conexión de los proyectos con redes internacionales.

La participación en la presente convocatoria supone la aceptación de todas sus bases y contenidos.

Para más información y consultas escribir a: talleres@medialab-prado.es

Referencias

Proyectos desarrollados anteriormente

En Medialab-Prado se llevan desarrollando **proyectos para la fachada digital** desde hace más de seis años. Aquí puedes ver algunos de los proyectos y convocatorias desarrollados con anterioridad:

- *Juegos Interactivos* 2016. Juegos: [7Vidas](#) y [Super-pang](#)
- Convocatoria "open Up" con proyectos como LummoBlocks [\[+ info\]](#)
- Taller intensivo Big Games [\[+ info\]](#)
- Game Jam: City fireflies [\[+ info\]](#)
- Taller Interfaces sólidas [\[+ info\]](#)

Algunos de los proyectos relacionados con "**La Cosa**":

- Taller "el código contra la cosa" [\[+ info\]](#)
- Interacción humanos-cosa #0. Voz, Festilab 2014 [\[+ info\]](#)
- METATOPIA-METAGAMING [\[+ info\]](#)
- "Simon dice" #unañoenundía 2016 [\[+ info\]](#)

Otros proyectos de interés en Medialab-Prado

- La investigación en desarrollo "[Escala digital](#)" de Sara San Gregorio está desarrollando el proyecto [Juego en Ruta](#) para implicar a las niñas y niños en la reflexión y la participación sobre el espacio público. El proyecto se enmarca en el contexto de Ludantia - I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para la infancia y la juventud" Habitar desde lo lúdico: del patio escolar a la ciudad como tablero de juego".
- La investigación en desarrollo "[Stream y Procesos creativos](#)" de Julián Pérez es un espacio de investigación en torno a los datos y el streaming como material para nuevas narrativas digitales desde una práctica creativa con herramientas de software y hardware libre.

[> Accede aquí al Formulario online](#)