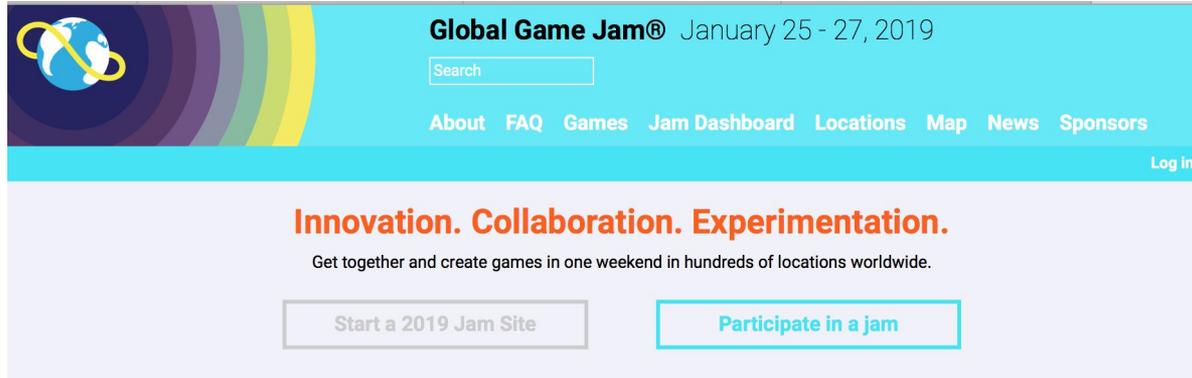




# Registro de Juego GGJ 2019

Equipo GGJ

# Debes ser usuario de GGJ.



## Para registrar tu juego debes:

1. Tener una cuenta en GGJ
2. Haber elegido una sede
3. Estar dentro de tu cuenta

\* El sitio web de GGJ está en inglés, y la imágenes presentadas corresponden a lo que verás en él.

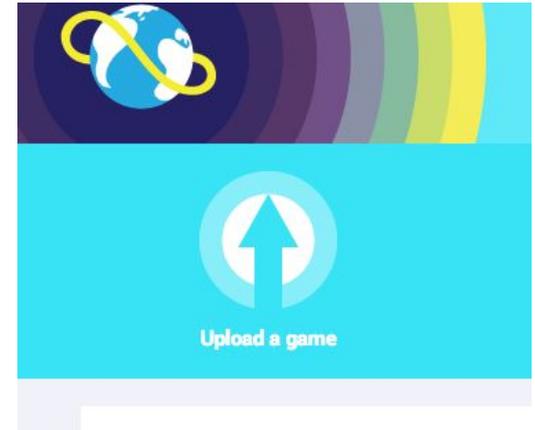
# Elige un líder de equipo.

Sólo **UNA** persona de tu equipo debe crear el proyecto del juego en nuestro sitio web.

Una vez que se ha creado el proyecto (ver siguiente imagen) podrán añadir a todos los miembros del equipo (ver imagen 8).

# Comienza tu proyecto de juego.

1. Click en el botón “Upload a Game” en la esquina superior izquierda de tu pantalla
2. Introduce la información
3. Sube los archivos
4. Presiona “Save”



# Registra tu proyecto pronto.

Tan pronto como tengas un equipo y una idea, registra tu proyecto en el sitio web de GGJ, el sábado a más tardar.

Después escribe el nombre y la descripción del proyecto. Salva.

Podrás hacer lo demás después.

## Game Information

Project Name \*

My best game Ever

About \*

This is a short description about my game

*Give a short introduction to this game, including any hints, how-tos, and play-throughs.*

Platforms \*

Non-digital game (board game, card game, physical game, sport, etc.)

MS Windows

Mac OS X

Linux / Unix

Web standard (HTML5, Java, JavaScript, Flash)

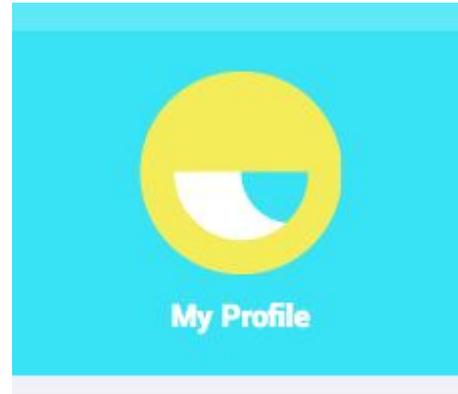
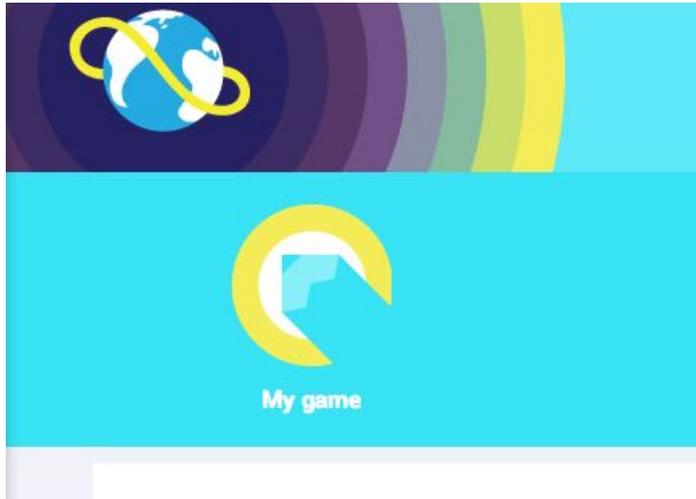
Web browser with special plugins or packaged apps

Android device

iPhone

# Encuentra tu(s) juego(s).

Una vez que guardes tu juego, podrás encontrarlo en “My Game” or “My Profile”.





My game



My jam site



My Profile



Log out

# My Project

✔ Game *My Project* has been created.

[View](#)

[Edit](#)

[Group](#)

## Team



RebeccaFernandez

The best game ever!

---

**Jam Site:** [Melbourne](#)

---

**Jam Year:** 2016

---

**Platforms:** MS Windows

---

[+ Add a jammer](#)

# Añade a los miembros del equipo.

Da click en “+ Add a jammer” en la parte baja de la página de tu juego.

## Tribute

✓ Game *Tribute* has been created.

[View](#)

[Edit](#)

[Group](#)

Team



RebeccaFernandez

[+ Add a jammer](#)

This is the greatest and best game in the world...

Jam Site: [Melbourne](#)

Jam Year: [2016](#)

Platforms: [MS Windows](#)



DEFOLD™



unity



# Subiendo los archivos del juego.

Es requisito que todos los equipos registrados en GGJ suban sus juegos (aún si no está completo) incluyendo todos los activos (assets), el código fuente y la licencia CC.

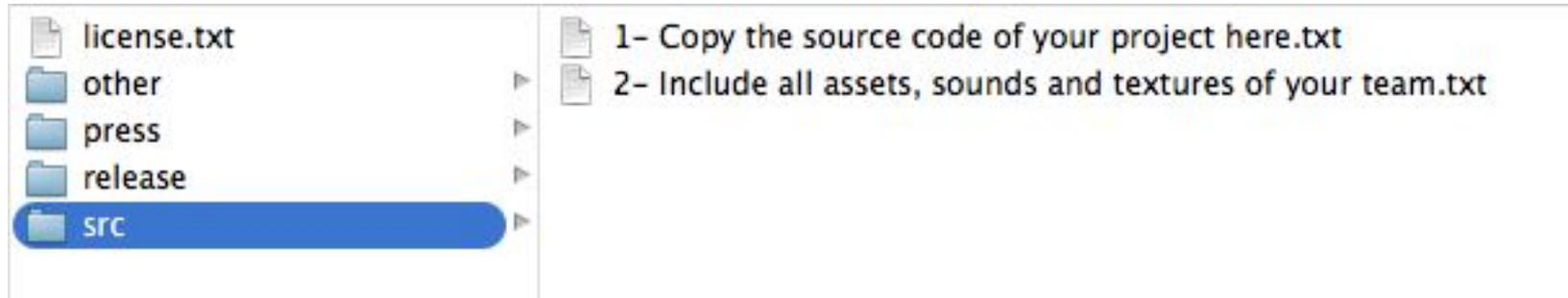
Debes ponerlo todo en **un archivo zip**.

Puedes descargar un ejemplo desde aquí:

[http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ\\_directory\\_structure.zip](http://ggj.s3.amazonaws.com/GGJ_directory_structure.zip)

# Estructura de directorio del archivo zip

Tu directorio principal (carpeta) debe tener un documento licencia y 4 subdirectorios: source, release, press, and other.



# subdirectorios: source

Esto es para los archivos de origen reales, como C o C ++ archivos y activos (assets) como el sonido, la música y el arte.

- No incluir game engines o herramientas.
- Incluye tus carpetas de proyecto desde Unity o GameMaker.
- Escribe un archivo LEEME (README) explicando cómo usaste el código para hacer el juego.
- Para juego no digitales, tu archivo de instrucciones en PDF debe incluirse aquí.
- ¡Haz una prueba para asegurarte que tienes todo!

# subdirectorios: release

Éste es para la versión ejecutable del juego.

Si es posible, puedes incluir múltiples versiones para diferentes arquitecturas (como Mac OS X, versiones de Windows y archivos APK).

Incluye un archivo LEEME (README) explicando qué sistema operativo o ambiente se requiere para el juego.

# subdirectorios: press

Incluye aquí las capturas de pantalla, imágenes o video sobre el juego.

- Incluye al menos una imagen de 1024x768 del juego.
- Si tienes ligas a video en YouTube u otros recursos en línea, agrégalos en un archivo de texto aquí.

# subdirectorios: other

¡Lo que quieras agregar! Por ejemplo:

- Algunas licencias
- Créditos
- Información de contacto

**RECUERDA:**

**¡TODOS LOS JAMMERS  
TIENEN QUE PRESENTAR  
TODO EN ESTE FORMATO!**

GGJ se reserva el derecho de eliminar cualquier presentación que tenga el código fuente incompleto.

# ¿Cómo hago un archivo zip?

Para Mac OS X+ : Selecciona la carpeta, da click en Archivo > Comprimir.

En Windows 8.1+ : Selecciona el archivo o carpeta, presiona o da click **Compartir**, y presiona o da click en **Zip**

En Windows 7: Click en el botón derecho sobre el archivo o carpeta, ve a Send to, click en “Comprimir (zipped) carpeta”

En versiones anteriores de Windows: Usa la aplicación Zip desde Winzip.

# ¡Hice un juego para navegador!

¡Está bien!

Aún así necesitas subir todos los códigos fuente, capturas de pantalla y videos, pero deja la carpeta "release" vacía y proporciona un enlace en que nos lleve a una sección de la pestaña "editar" para la página del juego.

# ¿Y si hice un juego de mesa o físico?

¡Genial!

Te tenemos algunas instrucciones para que lo subas en la siguiente liga:

<http://archive.globalgamejam.org/wiki/board-games>

# ¿Tienes alguna pregunta?

Si tienes alguna duda creando el proyecto o mientras lo subes al sitio web, por favor contacta a tu organizador o contáctanos:

Email: [help@globalgamejam.org](mailto:help@globalgamejam.org)