

## Bases reguladores del III concurs d'impuls a la innovació: premis CODE 2017

### 1.- Objectiu general

- Divulgar les bases del llenguatge de programació, videojocs i disseny 3D i/o altres eines o recursos tecnològics.
- Formar en l'aprenentatge de llenguatge en codi per a programar aplicacions a dispositius mòbils (smartphones, tauletes, ...), ordinadors, consoles i/o similars.
- Oferir a la ciutadania de Palma nous recursos tecnològics que millorin la seva qualitat de vida i facin que puguin participar en l'ús eficient i sostenible de les tecnologies de la informació i les comunicacions.
- Promoure el coneixement de l'entorn real i actual d'aquest segment de les noves tecnologies.
- Facilitar instruments i mitjans per a ajudar a la creació de comunitats professionals en el camp tecnològic.
- Difondre les bones pràctiques en TIC.

### 2.- Aplicacions pressupostàries

El crèdit total assignat a premis de la present convocatòria és de 8.000 €, amb càrrec a l'aplicació pressupostària 2017/20/24130/4890000 del Pressupost de despeses de PalmaActiva de 2017.

### 3.- Premis

Els premis s'atorguen en les dues categories del concurs als equips que hagin obtingut la major puntuació a cadascuna d'acord amb les presents Bases.

#### 3.1.- Categoria Disseny Videojoc:

- Un primer premi: premi de 2.500 €
- Un segon premi: premi de 1.500 €

#### 3.2.- Categoria Disseny 3D:

- Un primer premi: premi de 2.500 €
- Un segon premi: premi de 1.500 €

Els premis, si escau, estaran subjectes a les retencions previstes a la normativa fiscal vigent en el moment del seu abonament.

### 4.- Règim Jurídic

La concessió dels premis es tramita en règim de concurrència competitiva d'acord amb l'article 22 de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions, l'art. 58 del Reial decret 887/2006, de 21 de juliol, del Reglament de la Llei de subvencions, el Decret legislatiu 2/2005, de 28 de desembre, Text refós de la Llei de subvencions de la CAIB, l'Ordenança general reguladora de la concessió de subvencions de l'Ajuntament de Palma (BOIB núm. 35, de març de 2015) i les Bases d'execució del Pressupost per l'any 2017. La convocatòria està presidida pels principis d'igualtat i no discriminació, publicitat i transparència, concurrència i objectivitat.

### 5.- Destinataris

Persones en edat laboral, tant en actiu com en situació d'atur, que disposin de qualsevol formació i/o experiència adient per a participar en una de les dues categories del concurs. La participació es únicament mitjançant agrupacions de persones físiques, que formaran un equip. Els equips han de tenir un mínim de dos membres i un màxim de cinc. No es poden presentar sol·licituds de participació individuals. Almenys un dels integrants dels equips ha de tenir la condició de resident al terme municipal de Palma.

No es requereix formació específica mínima prèvia per a participar en el concurs. En tot cas, els participants indicaran a la instància model la seva formació i experiència.

Per als equips de la categoria Disseny Videojoc es recomanable que almenys un dels integrants desenvolupi les funcions de dissenyador/ra/ programador amb els coneixements adequats. També és recomanable que a l'equip hi participin persones amb altres perfils no específicament tecnològics (emprenedors, comunicadors, etc.), amb la finalitat d'aportar una visió més d'usuari i/o futur negoci al producte.

## 6.- Òrgans i funcions

L'organització i direcció de l'activitat correspon a PalmaActiva, la qual cosa inclou, entre altres, la gestió del programa, resolució de dubtes i incidències, l'emissió d'instruccions i la competència per a l'aprovació definitiva dels premis. L'òrgan competent per a la instrucció i l'àrea gestora serà l'Àrea de Formació de PalmaActiva, que durà les tasques de registre, admissió de presentacions i esmenes.

L'òrgan competent per a la resolució de la convocatòria i l'atorgament dels premis serà la Gerència de PalmaActiva.

El concurs està integrat per dos òrgans:

Òrgan instructor: integrat per 2 tècnics de PalmaActiva, un de l'Àrea de Formació i l'altre amb formació específica de noves tecnologies. L'òrgan instructor durà les tasques d'impuls del procediment, gestió del programa, emissió d'informes per a resolució de dubtes i incidències, recepció de sol·licituds i verificació de compliment dels requisits de les sol·licituds presentades.

Jurat: integrat per 2 tècnics de PalmaActiva i fins a un màxim de 3 especialistes i professionals del sector. Una vegada determinats els seus integrants se'n publicarà la composició al web de PalmaActiva. El jurat és l'òrgan competent per a valorar els projectes de la base 9 i proposar a PalmaActiva l'atorgament dels premis. Les seves votacions i deliberacions seran secretes. El jurat està facultat -si així ho considera- per a proposar declarar desert algun premi o tots. L'informe s'haurà d'elevat a la Gerència de PalmaActiva per a la resolució definitiva, que posarà fi a la via administrativa.

Presidirà ambdós òrgans la gerència de PalmaActiva i exercirà les funcions de secretari el tècnic de PalmaActiva que designi la presidència de l'òrgan.

## 7.- Participació al concurs

El concurs consta de dues fases: una fase prèvia, anterior a la inscripció, en la qual PalmaActiva programarà una sèrie d'activitats gratuïtes de caire pràctic per a divulgar

els elements més actuals d'aquest sector, i la fase d'inscripció, que és pròpiament el concurs.

## 7.1.- Fase prèvia

Els interessats en participar a les activitats de la fase prèvia poden formular sol·licitud de preinscripció mitjançant un formulari de preinscripció en línia al web de PalmaActiva. Les matèries, el contingut i el calendari es publicaran al dit web, a la pestanya "cursos de PalmaActiva". La participació és totalment voluntària, si bé es considera recomanable perquè si aporten elements actuals i locals útils en relació amb l'objecte del present concurs.

Integraran la fase prèvia una sèrie d'accions informatives de curta durada, amb la intervenció dels agents més rellevants del sector de les TIC -professionals, empreses i experts- en què els participants podran conèixer de primera mà quines són les darreres tendències a cada categoria, les darreres notícies d'interès i/o més rellevants dins l'indústria, així com les eines i els recursos tecnològics emprats per a desenvolupar productes.

L'assistència a aquestes accions informatives i tallers és totalment voluntària i no obligatòria, si bé resulta aconsellable atès que pel seu contingut i la seva informació aportarà als participants criteris útils i elements de valor per a la implementació del projecte i la documentació a presentar.

## 7.2.- Concurs

El concurs consta de dues categories, Disseny videojoc i Disseny 3D. Els equips sol·licitants es podran inscriure al concurs presentant una sol·licitud de participació a una categoria concreta al registre de PalmaActiva situat al carrer Socors, 22 1r pis de Palma, des del 2 al 31 d'octubre de 2017 a les 14 h.

Els integrants dels equips han de ser els autors del projecte complet que es presenti al concurs. Aquest ha de ser original i no es pot haver desenvolupat totalment ni haver-se comercialitzat per llurs autors o per qualsevol altre persona o entitat. El projecte ha de ser fruit dels coneixements i/o experiència dels participants. Els projectes poden comptar o no amb registre de propietat intel·lectual, en tot cas, els sol·licitants han d'estar reconeguts com a autors.

La temàtica dels projectes serà lliure i no podrà tenir continguts considerats il·lícits, difamatoris, sexistes, racistes, xenòfobs, discriminatoris, violents, pornogràfics, o que, de qualsevol forma, puguin lesionar drets legítims de tercers. PalmaActiva tindrà la facultat de retirar del concurs aquells projectes que consideri que conculquen l'anterior, amb audiència prèvia dels sol·licitants.

A la categoria Disseny Videojoc s'hi podrà presentar qualsevol tipus de videojoc en versió beta, que necessàriament ha d'estar construït sobre programes gratuïts com Unity 3d o Unreal Game.

A la categoria Disseny 3D s'hi podrà presentar un disseny que es pugui imprimir posteriorment, amb una figura sòlida que tingui unes mides mínimes de 5 x 5 x 5 cm

(alçaria, profunditat i amplària) i màximes de 20 x 20 x 20 cm (alçaria, profunditat i amplària). El disseny és totalment lliure i s'ha d'elaborar amb SketchUp Make, Blender, 3ds Max o similars. El model es pot "texturitzar o pintar", però no es qualificarà aquest treball, ja que l'objectiu és ser imprès només amb filament PLA blanc, mitjançant tecnologia FDM/FFF Open Source, per a la qual cosa serà requisit indispensable que el disseny presentat sigui geomètricament un sòlid 3D. Es valorarà que sigui funcional i atractiu.

La temàtica a ambdues categories és lliure, però es valoraran positivament els projectes que tinguin com a part la ciutat de Palma o algun element representatiu d'aquesta (de qualsevol àmbit): temàtica, representació, escenari del joc, etc.

És recomanable que els equips comptin amb la següent formació prèvia:

- Els participants a la categoria de Disseny Videojoc, de forma individual o en equip, en disseny i programació amb programes d'elaboració de videojocs (Unity 3D o Unreal Game).
- Els participants a la categoria Disseny 3D, de forma individual o en equip, en disseny 3D (SketchUp Make, Blender, 3ds Max...).

En ambdues categories, els grups sol·licitants hauran d'acompanyar la sol·licitud de participació amb el projecte que presenten a concurs i els models de l'annex "Resum executiu del projecte" i "Vídeopresentació":

**1.- Projectes que es presenten al concurs.** A la categoria Disseny videojoc s'haurà de presentar una versió beta, amb dues còpies de USB, CD-ROM o DVD, separats. A la categoria Disseny 3D s'haurà de presentar una figura sòlida amb unes mides mínimes de 5 x 5 x 5 cm (alçaria, profunditat i amplària) i màximes de 20 x 20 x 20 cm, a més de dues còpies dels arxius amb format STL (ascii o binari) amb un pes màxim de 15 MB en dos USB, CD-ROM o DVD, separats.

La presentació de la segona còpia és voluntària, la finalitat és disposar de una segona còpia si una unitat presenta problemes de lectura.

**2.- Resum executiu del projecte:** és una descripció del projecte que s'haurà de presentar en text lliure, amb extensió màxima de 10 fulls a una cara, DinA4, cos lletra Calibri, mida 11 o similar. Entre d'altres podrà tenir el següent contingut:

**Disseny videojoc:** quin ha estat el procés de creació, els factors claus en el seu disseny i una demostració bàsica del seu funcionament: contindrà una explicació de l'objectiu del joc i les seves regles (els mecanismes i game play), el resum game design. Tots els gràfics, so i música no elaborats pel propi equip, s'ha d'especificar com s'han obtingut o quina és la font.

**Disseny 3d:** quin ha estat el procés de creació, els factors claus en el seu disseny i una explicació de l'objectiu/funció de la peça final. S'ha d'especificar com s'han obtingut tots els gràfics, dibuixos, imatges no elaborats per l'equip mateix o quina és la font.

**3.- Videopresentació:** se n'han de detallar els aspectes més rellevants. El contingut i la presentació seran en format lliure i com a mínim hi ha d'haver una presentació de cada membre de l'equip i una explicació de la seva participació i de l'evolució del projecte fins a la seva presentació al concurs. La durada màxima és de 120 segons. El videopresentació és pujarà a la plataforma Youtube en mode ocult i es posarà l'enllaç al resum executiu del projecte (veure annex).

## 8.- Fase d'inscripció. Tramitació

### 8.1.- Registre i tràmit

Les sol·licituds -acompanyades de la documentació annexa- s'hauran de presentar al Registre General de PalmaActiva, al carrer del Socors, 22, en horari de 9 a 14 hores de dilluns a divendres i per qualsevol dels mitjans i formes previstes a l'article 16.4 de la Llei 39/2015, d'1 d'octubre, procediment administratiu comú de les administracions públiques.

Els models de sol·licitud en format imprès estaran a disposició dels interessats a la seu de PalmaActiva, al carrer del Socors, 22 de Palma i al seu web: [www.palmaactiva.com](http://www.palmaactiva.com).

A la sol·licitud model s'han d'incloure les dades personals i la categoria de premi a la qual es vol participar. Els sol·licitants sols poden formar part d'un equip i participar a una única categoria. Els equips que incompleixin l'anterior quedaran exclosos del concurs.

A la sol·licitud s'han d'indicar el nom i dades de contacte del representant del grup. S'ha d'aportar una adreça de correu electrònic on rebre notificacions, que s'enviaran únicament a l'indicada. Juntament amb la sol·licitud s'ha de presentar tota la documentació i elements indicats a l'apartat anterior en un sobre tancat. Al resum executiu del projecte s'ha d'indicar l'adreça web del videopresentació.

Una vegada presentada la sol·licitud, si s'hi observen defectes, es requerirà que en el termini màxim i improrrogable de 5 dies hàbils es procedeixi a la seva esmena o millora, amb la indicació que si no ho fa es considerarà que ha desistit de la sol·licitud.

La documentació annexa no serà esmenable.

L'òrgan instructor revisarà totes les sol·licituds de participació i en el termini màxim de 5 dies hàbils posteriors publicarà al web de Palmaactiva la llista de les sol·licituds admeses i les excloses per no haver emplenat correctament la sol·licitud de participació o haver-la presentada fora de termini. Els equips exclosos tindran un termini de 3 dies hàbils per a poder presentar al·legacions, amb la indicació que si no ho fan es considerarà que han desistit de la seva sol·licitud. Un cop presentades les al·legacions se n'informarà en el termini de 2 dies hàbils i s'eleva a Gerència per a la seva resolució. La resolució de la Gerència de PalmaActiva, que posarà fi a la via administrativa, s'emetrà en el termini de 3 dies i es notificarà als interessats.

### 8.2.- Variacions en els membres d'un equip

Una vegada inscrits al concurs no es podran fer variacions sobre el projecte presentat ni es permetran noves incorporacions dels membres de l'equip.

## 9.- Criteris de valoració i selecció

<b>Criteris de valoració per a la categoria disseny videojocs</b>	<b>Puntuació</b>
Relació de Palma i temàtica del joc:	5
Grau d'innovació i amenitat del joc: atractiu/divertit i original	10
Grau d'usabilitat, facilitat d'ús dels comandaments i regles del joc	10
Nivell de dificultat tècnica en l'elaboració del joc	10
Adequació al potencial usuari multiidioma	5
Grau de codificació global: funcionament correcte des de l'inici fins al final del joc	10
<b>Total (puntuació màxima)</b>	<b>50</b>

<b>Criteris de valoració per a la categoria disseny 3D</b>	<b>Puntuació</b>
Grau d'innovació del disseny: atractiu i original	10
Nivell de dificultat tècnica	5
Grau de relació/difusió amb la ciutat de Palma	10
Correcció tècnica: estabilitat estructural i impressió correcte en disseny 3D	5
<b>Total (puntuació màxima)</b>	<b>30</b>

## 10.- Selecció dels projectes guanyadors

El Jurat emetrà la seva valoració i proposta d'adjudicació dels premis, que elevarà a la Gerència de PalmaActiva per a la seva resolució definitiva. Conformement a l'article 21 dels vigents Estatuts de l'organisme, exhaureix la via administrativa. Igualment podrà proposar declarar deserta qualsevol de les categories. Les seves deliberacions son secretes.

## 11.- Acte de cloenda i lliurament de premis

Els equips hauran d'assistir al lliurament dels premis; la seva inassistència suposarà la renúncia al premi que se'ls pugui atorgar dins la categoria a la que optin.

Els noms dels equips guanyadors i el lliurament del premi es farà en l'acte públic de la cloenda i en cap cas es farà amb anterioritat. Es donarà publicitat als premis atorgats al web de PalmaActiva i a les seves xarxes socials.

El pagament dels premis dineraris es farà en la forma ordinària mitjançant transferència bancària. L'import del premi atorgat es dividirà per parts alíquotes entre els membres de l'equip i s'abonarà a cada membre la part corresponent. L'import a abonar estarà subjecte a les retencions fiscals vigents en el moment del seu abonament.

Es premia el conjunt del projecte presentat i la participació de llurs representants. La baixa o renúncia de qualsevol membre d'un equip suposarà la seva exclusió del concurs.

Per a cobrar el premi s'haurà de presentar:

- una única sol·licitud de cobrament per equip amb els noms i cognoms dels membres que el perceben, el telèfon i l'adreça electrònica de contacte i el domicili actual de cada membre.
- un certificat de les dades bancàries amb el segell corresponent de cada membre de l'equip (si el premi es dinerari).
- un certificat d'estar al corrent de les obligacions davant Hisenda i Seguretat Social i l'Ajuntament de Palma.

La documentació anterior s'haurà de presentar en un termini màxim 10 dies naturals des que s'atorgui el premi al registre de PalmaActiva, situat al carrer Socors, 22.

## **12.- Obligacions dels beneficiaris**

Són obligacions dels beneficiaris:

- a) Complir les presents bases.
- b) Desenvolupar projectes propis i no plagiar o copiar totalment o parcialment altres aplicacions informàtiques de la categoria Disseny Videojoc, o bé desenvolupar dissenys propis i no plagiar o copiar –totalment o parcial– altres dissenys a la categoria Disseny 3D.
- c) Comunicar per part del promotor o promotors a l'òrgan competent l'acceptació del premi dinerari en el termini de quinze dies des de la notificació de la resolució. En cas contrari s'entendrà automàticament acceptada.
- d) Sotmetre's a les actuacions de comprovació, així com a qualssevol altres de comprovació i control financer que puguin realitzar els òrgans de control competents.
- e) Fer publicitat del premi entre els seus mitjans de comunicació propis (web, xarxes d'Internet, etc.) i externs (facilitar entrevistes als mitjans de comunicació, etc.) i complir amb els mitjans de publicitat que acordi l'òrgan competent per a la concessió dels premis.
- f) Estar al corrent en les obligacions fiscals i amb la Seguretat Social i no haver estat sancionats per a l'obtenció de premis, ajudes o subvencions públiques, en el moment del seu pagament.
- g) Si es troben en alguna de les causes d'incompliment, reintegrar la quantia rebuda.

## **13.- Propietat intel·lectual i industrial**

La propietat intel·lectual dels projectes presentats correspon a llurs autors. PalmaActiva difondrà els premis atorgats, els videojocs guanyadors i les figures 3D premiades.

La documentació presentada pels projectes que resultin premiats quedarà adjunta a l'expedient del concurs. Els equips que no hagin resultat premiats podran sol·licitar a PalmaActiva que se'ls lliuri l'original i còpies presentades al concurs.

#### **14.- Faltes i sancions**

L'incompliment d'aquestes bases i de la normativa vigent en matèria de subvencions està sotmès al règim d'infraccions i sancions del títol V del Decret legislatiu 2/2005, de 28 de desembre, que aprova el text refós de la Llei de subvencions, al títol IV de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions; al títol VI del règim sancionador de l'Ordenança municipal de subvencions de l'Ajuntament de Palma (BOIB núm. 35 de 12.03.15), i a la resta de la normativa que hi sigui d'aplicació.

#### **15.- Incompliments**

Es consideren incompliments de les finalitats establertes a les presents Bases:

1. La falsedat en les dades aportades.
2. La transgressió de la bona fe com a participant.
3. L'obtenció del premi dinerari falsejant les condicions requerides.
4. L'incompliment de donar adequada publicitat del premi dinerari rebut.

Els reintegraments es realitzaran en la forma establerta al capítol II del títol IV de l'Ordenança municipal de subvencions de l'Ajuntament de Palma i als art. 36 a 43 i 3.3 del Reial decret 887/2006, del Reglament de subvencions, amb dret d'audiència de les persones interessades.

#### **16.- Normativa complementària**

Per a tot el que no preveu la present convocatòria són d'aplicació l'Ordenança municipal de subvencions, aprovada pel Ple de l'Ajuntament en sessió de data, 26 de febrer de 2015 (BOIB núm. 35, de 12 de març de 2015) –bases reguladores de la present convocatòria–; la Llei 38/2003, general de subvencions; el Reial decret 887/2006, de 21 de juliol, que aprova el Reglament de la Llei 38/2003, i la Llei 39/2015 d'1 d'octubre, del procediment administratiu comú de les administracions públiques