

BASES REGULADORAS DEL IV CONCURSO DE IMPULSO A LA INNOVACIÓN: PREMIOS CODE 2018

1.- Objetivo general

- Divulgar las bases del lenguaje de programación, videojuegos y diseño 3D y/u otras herramientas o recursos tecnológicos.
- Formar en el aprendizaje de lenguaje en código para programar aplicaciones a dispositivos móviles (smartphones, tablets,...), ordenadores, consolas y/o similares.
- Ofrecer a la ciudadanía de Palma nuevos recursos tecnológicos que mejoren su calidad de vida y hagan que puedan participar en el uso eficiente y sostenible de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- Promover el conocimiento del entorno real y actual de este segmento de las nuevas tecnologías.
- Facilitar instrumentos y medios para ayudar a la creación de comunidades profesionales en el campo tecnológico.
- Difundir las buenas prácticas en TIC.

2.- Aplicaciones presupuestarias

El crédito total asignado a premios de la presente convocatoria es de 8.000 €, con cargo a la aplicación presupuestaria 2018/40/43320/48900 del Presupuesto de gastos de PalmaActiva de 2018.

3.- Premios

Los premios se otorgan en las dos categorías del concurso a los equipos que hayan obtenido la mayor puntuación a cada una de acuerdo con las presentes Bases.

3.1.- Categoría Diseño Videojuego: Un premio de 4.000 €

3.2.- Categoría Diseño 3D: Un premio de 4.000 €

Los premios, si procede, estarán sujetos a las retenciones previstas a la normativa fiscal vigente en el momento de su abono.

4.- Régimen Jurídico

La concesión de los premios se tramita en régimen de concurrencia competitiva de acuerdo con el artículo 22 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, el Art. 58 del Real decreto 887/2006, de 21 de julio, del Reglamento de la Ley de subvenciones, el Decreto legislativo 2/2005, de 28 de diciembre, Texto refundido de la Ley de subvenciones de la CAIB, la Ordenanza general reguladora de la concesión de subvenciones del Ayuntamiento de Palma (BOIB núm. 35, de marzo de 2015) y las Bases de ejecución del Presupuesto por el año 2018. La convocatoria está presidida por los principios de igualdad y no discriminación, publicidad y transparencia, concurrencia y objetividad.

5.- Destinatarios

Personas en edad laboral, tanto en activo como en situación de paro, que dispongan de cualquier formación y/o experiencia adecuada para participar en una de las dos categorías del concurso. La participación será únicamente mediante agrupaciones de personas físicas, que formarán equipos. Los equipos tienen que tener un mínimo de dos miembros y un máximo de cinco. No se pueden presentar solicitudes de participación individuales. Al menos uno de los

integrantes del equipo tiene que tener la condición de residente en el término municipal de Palma.

No se requiere formación específica mínima previa para participar en el concurso. En todo caso, los participantes indicarán en la instancia modelo su formación y experiencia.

Para los equipos de la categoría Diseño Videojuego es recomendable que al menos uno de los integrantes desarrolle las funciones de diseñador/ra y/o programador/a con los conocimientos adecuados. También es recomendable que en el equipo participen personas con otros perfiles no específicamente tecnológicos (emprendedores, comunicadores, etc.), con el fin de aportar una visión más de usuario y/o futuro negocio al producto.

6.- Órganos y funciones

La organización y dirección de la actividad corresponde a PalmaActiva, lo cual incluye, entre otras, la gestión del programa, resolución de dudas e incidencias, la emisión de instrucciones y la competencia para la aprobación definitiva de los premios. El órgano competente para la instrucción y el área gestora será el área de Promoción Económica y Emprendedores de PalmaActiva, que llevará las tareas de registro, admisión de presentaciones y enmiendas.

El órgano competente para la resolución de la convocatoria y el otorgamiento de los premios será la Gerencia de PalmaActiva.

El concurso está integrado por dos órganos:

Órgano instructor: integrado por 2 técnicos de PalmaActiva, uno del área de Promoción Económica y Emprendedores y el otro con formación específica de nuevas tecnologías. El órgano instructor llevará las tareas de impulso del procedimiento, gestión del programa, emisión de informes para resolución de dudas e incidencias, recepción de solicitudes y verificación de cumplimiento de los requisitos de las solicitudes presentadas.

Jurado: integrado por 2 técnicos de PalmaActiva y hasta un máximo de 4 especialistas y profesionales del sector. Una vez determinados sus integrantes se publicará la composición en la Web de PalmaActiva. El jurado es el órgano competente para valorar los proyectos según los criterios establecidos en el punto 9 de estas bases y proponer a PalmaActiva el otorgamiento de los premios. Sus votaciones y deliberaciones serán secretas. El jurado está facultad -si así lo considera- para proponer declarar desierto algún premio o todos. El informe se tendrá que elevar a la Gerencia de PalmaActiva para la resolución definitiva, que pondrá fin a la vía administrativa.

Presidirá ambos órganos la gerencia de PalmaActiva y ejercerá las funciones de secretario el técnico de PalmaActiva que designe la presidencia del órgano.

7.- Participación al concurso

El concurso consta de dos fases: una fase previa, anterior a la inscripción, en la cual PalmaActiva programará una serie de actividades gratuitas de carácter informativo/práctico para divulgar los elementos más actuales de este sector, y la fase de inscripción, que es propiamente el concurso.

7.1.- Fase previa

Integrarán la fase previa una serie de acciones informativas de corta duración, que se celebrarán en la fecha que se publicará a la Web de PalmaActiva y que contarán con la intervención de los agentes más relevantes del sector de las TIC -profesionales, empresas y expertos- en que los participantes podrán conocer de primera mano cuáles son las últimas tendencias en cada categoría, las últimas noticias de interés y/o más relevantes dentro del industria, así como las herramientas y los recursos tecnológicos empleados para desarrollar productos. Los interesados en participar en las actividades de la fase previa podrán inscribirse mediante formulario de preinscripción en línea al Web de PalmaActiva.

La asistencia a estas acciones informativas y talleres es totalmente voluntaria y no obligatoria, si bien resulta aconsejable dado que por su contenido y su información aportará a los participantes criterios útiles y elementos de valor para la implementación del proyecto y la documentación a presentar.

7.2.- Concurso

El concurso consta de dos categorías, Diseño videojuego y Diseño 3D. Los equipos solicitantes podrán inscribirse en el concurso presentando una solicitud de participación a una categoría concreta en registro de PalmaActiva situado en la calle Socorro, 22 1r piso de Palma, desde el día siguiente a la publicación en el BOIB de estas bases hasta 12 de noviembre de 2018 a las 14 h.

Los integrantes de los equipos tienen que ser los autores del proyecto completo que se presente al concurso. Este tiene que ser original y no puede haberse desarrollado totalmente ni haberse comercializado por sus autores o por cualquier otra persona o entidad. El proyecto tiene que ser fruto de los conocimientos y/o experiencia de los participantes. Los proyectos pueden contar o no con registro de propiedad intelectual, en todo caso, los solicitantes tienen que estar reconocidos como autores.

La temática de los proyectos será libre y no podrá tener contenidos considerados ilícitos, difamatorios, sexistas, racistas, xenófobos, discriminatorios, violentos, pornográficos, o que, de cualquier forma, puedan lesionar derechos legítimos de terceros. PalmaActiva tendrá la facultad de retirar del concurso aquellos proyectos que considere que conculcan lo anterior, con audiencia previa de los solicitantes.

A la categoría Diseño Videojuego se podrá presentar cualquier tipo de videojuego, que como mínimo sea una versión beta que necesariamente tiene que estar construido sobre programas gratuitos como Unity 3d o Unreal Game.

A la categoría Diseño 3D se podrá presentar un diseño que se pueda imprimir posteriormente, como una figura sólida que tenga unas medidas mínimas de 5 x 5 x 5 cm (altura, profundidad y anchura) y máximas de 20 x 20 x 20 cm (altura, profundidad y anchura). El diseño es totalmente libre y se tiene que elaborar con SketchUp Make, Blender, 3ds Max o similares. El modelo se puede “texturizar o pintar”, pero no se calificará este trabajo, puesto que el objetivo es ser impreso sólo con filamento PLANO blanco, mediante tecnología FDM/FFF Open Source, para lo cual será requisito indispensable que el diseño presentado sea geoméricamente un sólido 3D. Se valorará que sea funcional y atractivo.

Se valorará positivamente que los proyectos tengan como parte la ciudad de Palma o algún elemento representativo de esta (de cualquier ámbito): temática, representación, escenario del juego, etc.

Es recomendable que los equipos cuenten con la siguiente formación previa:

- Los participantes a la categoría de Diseño Videojuego, de forma individual o en equipo, en diseño y programación con programas de elaboración de videojuegos (Unity 3D o Unreal Game).
- Los participantes a la categoría Diseño 3D, de forma individual o en equipo, en diseño 3D (SketchUp Make, Blender, 3ds Max...).

En ambas categorías, los grupos solicitantes tendrán que acompañar la solicitud de participación con el proyecto que presentan a concurso y los modelos del anexo “Resumen ejecutivo del proyecto” y “Vídeo presentación”:

7.3.- Documentación de los proyectos que se presentan al concurso

7.3.1.- Proyecto

- A la categoría Diseño videojuego se tendrá que presentar como mínimo un nivel de una versión beta, con dos copias en USB, CD-ROM o DVD, separados.
- A la categoría Diseño 3D se tendrá que presentar una figura sólida con unas medidas mínimas de 5 x 5 x 5 cm (altura, profundidad y anchura) y máximas de 20 x 20 x 20 cm, además de dos copias de los archivos con formato STL (ASCII o binario) con un peso máximo de 15 MB en dos USB, CD-ROM o DVD, separados.

La presentación de la segunda copia es voluntaria, la finalidad es disponer de una segunda copia si una unidad presenta problemas de lectura.

7.3.2.- Resumen ejecutivo del proyecto: es una descripción del proyecto que se tendrá que presentar en texto libre, con extensión máxima de 10 hojas a una cara, Dina4, cuerpo letra Calibre, medida 11 o similar. Entre otros podrá tener el siguiente contenido:

7.3.3.- Diseño

- **Videojuego:** Cuál ha sido el proceso de creación, los factores claves en su diseño y una demostración básica de su funcionamiento: contendrá una explicación del objetivo del juego y sus reglas (los mecanismos y game play), el resumen game design. Todos los gráficos, sonido y música no elaborados por el propio equipo, se tiene que especificar como se han obtenido o cuál es la fuente.
- **3D:** Cuál ha sido el proceso de creación, los factores claves en su diseño y una explicación de la objetivo/función de la pieza final. Se tiene que especificar como se han obtenido todos los gráficos, dibujos, imágenes no elaborados por el propio equipo o cuál es la fuente.

7.3.4.- Vídeo presentación: se tienen que detallar los aspectos más relevantes. El contenido y la presentación serán en formato libre y como mínimo tiene que haber una presentación de cada miembro del equipo y una explicación de su participación y de la evolución del proyecto hasta su presentación al concurso. La duración máxima es de 120 segundos. La vídeo presentación se subirá a la plataforma Youtube en modo oculto y se pondrá el enlace al resumen ejecutivo del proyecto (ver anexo).

8.- Fase de inscripción. Tramitación

8.1.- Registro y trámite

Las solicitudes -acompañadas de la documentación anexa- se tendrán que presentar en el Registro General de PalmaActiva, en la calle del Socorro, 22, en horario de 9 a 14 horas de lunes a viernes y por cualquiera de los medios y formas previstas al artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, procedimiento administrativo común de las administraciones públicas.

Los modelos de solicitud en formato impreso estarán a disposición de los interesados a la sede de PalmaActiva, en la calle del Socorro, 22 de Palma y en su Web: www.palmaactiva.com

En la solicitud modelo se tienen que incluir los datos personales y la categoría de premio en la cual se quiere participar. Los solicitantes sólo pueden formar parte de un equipo y participar en una única categoría. Los equipos que incumplan lo anterior quedarán excluidos del concurso.

En la solicitud se tienen que indicar el nombre y los datos de contacto del representante del grupo. Se tiene que aportar una dirección de correo electrónico donde recibir notificaciones, que se enviarán únicamente a la indicada. Junto con la solicitud se tiene que presentar toda la documentación y elementos indicados al apartado 7.3 anterior en un sobre cerrado. En el resumen ejecutivo del proyecto se tiene que indicar la dirección Web del vídeo presentación.

Una vez presentada la solicitud, si se observan defectos, se requerirá para que en el plazo máximo e improrrogable de 5 días hábiles se proceda a su enmienda o mejora, con la indicación que si no se hace se considerará que se ha desistido de la solicitud.

La documentación anexa no será enmendable.

El órgano instructor revisará todas las solicitudes de participación y en el plazo máximo de 5 días hábiles posteriores publicará al Web de PalmaActiva la lista de las solicitudes admitidas y las excluidas por no haber rellenado correctamente la solicitud de participación o haberla presentado fuera de plazo. Los equipos excluidos tendrán un plazo de 3 días hábiles para poder presentar alegaciones, con la indicación de que si no lo hacen se considerará que han desistido de su solicitud. Una vez presentadas las alegaciones se informará en el plazo de 2 días hábiles y se elevará a Gerencia para su resolución. La resolución de la Gerencia de PalmaActiva, que pondrá fin a la vía administrativa, se emitirá en el plazo de 3 días y se notificará a los interesados.

8.2.- Variaciones en los miembros de un equipo

Una vez inscritos al concurso no se podrán hacer variaciones sobre el proyecto presentado ni se permitirán nuevas incorporaciones de los miembros del equipo.

9.- Criterios de valoración y selección

Criterios de valoración para la categoría diseño videojuegos	Puntuación
Relación con Palma y temática del juego:	5
Grado de innovación y amenidad del juego: atractivo/divertido y original	10
Grado de usabilidad, facilidad de uso de los mandos y reglas del juego	10
Nivel de dificultad técnica en la elaboración del juego	10

Criterios de valoración para la categoría diseño videojuegos	Puntuación
Adecuación al potencial usuario multi idioma	5
Grado de codificación global: funcionamiento correcto desde el inicio hasta el final del juego	10
Total (puntuación máxima)	50

Criterios de valoración para la categoría diseño 3D	Puntuación
Grado de relación/difusión con la ciudad de Palma	10
Grado de innovación del diseño: atractivo y original	15
Nivel de dificultad técnica	15
Corrección técnica: estabilidad estructural e impresión correcto en diseño 3D	10
Total (puntuación máxima)	50

10.- Selección de los proyectos ganadores

El Jurado emitirá su valoración y propuesta de adjudicación de los premios, que elevará a la Gerencia de PalmaActiva para su resolución definitiva. Con arreglo al artículo 21 de los vigentes Estatutos del organismo, agota la vía administrativa. Igualmente podrá proponer declarar desierta cualquiera de las categorías. Sus deliberaciones son secretas.

11.- Acto de clausura y entrega de premios

Los equipos tendrán que asistir a la entrega de los premios; su inasistencia supondrá la renuncia al premio que se les pueda otorgar dentro de la categoría a la que opten.

Los nombres de los equipos ganadores y la entrega del premio se hará en el acto público de clausura y en ningún caso se hará con anterioridad. Se dará publicidad a los premios otorgados al Web de PalmaActiva y en sus redes sociales.

El pago de los premios dinerarios se hará en la forma ordinaria mediante transferencia bancaria. El importe del premio otorgado se dividirá por partes alícuotas entre los miembros del equipo y se abonará a cada miembro la parte correspondiente. El importe a abonar estará sujeto a las retenciones fiscales vigentes en el momento de su abono.

Se premia el conjunto del proyecto presentado y la participación de sus representantes. La baja o renuncia de cualquier miembro de un equipo supondrá su exclusión del concurso.

Para cobrar el premio se tendrá que presentar:

- una única solicitud de cobro por equipo con los nombres y apellidos de los miembros que lo perciben, el teléfono y la dirección electrónica de contacto y el domicilio actual de cada miembro.
- un certificado de los datos bancarios con el sello correspondiente de cada miembro del equipo (si el premio es dinerario).
- un certificado de estar al corriente con las obligaciones ante Hacienda, Seguridad Social y el Ayuntamiento de Palma.

La documentación anterior se tendrá que presentar en un plazo máximo 10 días naturales desde que se otorgue el premio en el registro de PalmaActiva, situado en la calle Socorro, 22.

12.- Obligaciones de los beneficiarios

Son obligaciones de los beneficiarios:

- a) Cumplir las presentes bases.
- b) Desarrollar proyectos propios y no plagiar o copiar totalmente o parcialmente otras aplicaciones informáticas de la categoría Diseño Videojuego, o bien desarrollar diseños propios y no plagiar o copiar –totalmente o parcialmente – otros diseños de la categoría Diseño 3D.
- c) Comunicar por parte del promotor o promotores al órgano competente la aceptación del premio dinerario en el plazo de quince días desde la notificación de la resolución. En caso contrario se entenderá automáticamente aceptada.
- d) Someterse a las actuaciones de comprobación, así como a cualquier otra comprobación y control financiero que puedan realizar los órganos de control competentes.
- e) Hacer publicidad del premio entre sus medios de comunicación propios (Web, redes de Internet, etc.) y externos (facilitar entrevistas a los medios de comunicación, etc.) y cumplir con los medios de publicidad que acuerde el órgano competente para la concesión de los premios.
- f) Estar al corriente de las obligaciones fiscales y con la Seguridad Social y no haber sido sancionados para la obtención de premios, ayudas o subvenciones públicas, en el momento de su pago.
- g) Si se encuentran en alguna de las causas de incumplimiento, reintegrar la cuantía recibida.

13.- Propiedad intelectual e industrial

La propiedad intelectual de los proyectos presentados corresponde a sus autores. PalmaActiva difundirá los premios otorgados, los videojuegos ganadores y las figuras 3D premiadas.

La documentación presentada por los proyectos que resulten premiados quedará adjunta al expediente del concurso. Los equipos que no hayan resultado premiados podrán solicitar a PalmaActiva que se les entregue el original y copias presentadas al concurso.

PalmaActiva hará difusión tanto el premio otorgado como del objeto premiado como Premio CODE PalmaActiva 2018 - Ayuntamiento de Palma.

14.- Faltas y sanciones

El incumplimiento de estas bases y de la normativa vigente en materia de subvenciones está sometido al régimen de infracciones y sanciones del título V del Decreto legislativo 2/2005, de 28 de diciembre, que aprueba el texto refundido de la Ley de subvenciones, al título IV de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones; al título VI del régimen sancionador del Ordenanza municipal de subvenciones del Ayuntamiento de Palma (BOIB núm. 35 de 12.03.15), y al resto de la normativa que esté de aplicación.

15.- Incumplimientos

Se consideran incumplimientos de las finalidades establecidas a las presentes Bases:

1. La falsedad en los datos aportados.
2. La transgresión de la buena fe como participante.
3. La obtención del premio dinerario falseando las condiciones requeridas.

4. El incumplimiento de dar adecuada publicidad del premio dinerario recibo.

Los reintegros se realizarán en la forma establecida al capítulo II del título IV del Ordenanza municipal de subvenciones del Ayuntamiento de Palma y a los arts. 36 a 43 y 3.3 del Real decreto 887/2006, del Reglamento de subvenciones, con derecho de audiencia de las personas interesadas.

16.- Normativa complementaria

Para todo lo que no se prevé en la presente convocatoria es de aplicación el Ordenanza municipal de subvenciones, aprobada por el Pleno del Ayuntamiento en sesión de fecha, 26 de febrero de 2015 (BOIB núm. 35, de 12 de marzo de 2015) – bases reguladoras de la presente convocatoria; la Ley 38/2003, general de subvenciones; el Real decreto 887/2006, de 21 de julio, que aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, y la Ley 39/2015 de 1 de octubre, del procedimiento administrativo común de las administraciones públicas