

**Títol:** CONVOCATÒRIA DEL X CONCURS INTERNACIONAL DE CREACIÓ DE VIDEOJOCs RETRO #CPCRETODEV 2022

**Secció:** CONVOCATÒRIES I CONCURSOS

**Òrgan:** Rectora

**Data d'aprovació:** dilluns, 10 d'octubre de 2022

**Título:** CONVOCATORIA DE X CONCURSO INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO #CPCRETODEV 2022

**Sección:** CONVOCATORIAS Y CONCURSOS

**Órgano:** Rectora

**Fecha de aprobación:** lunes, 10 de octubre de 2022

## CONVOCATÒRIA DEL X CONCURS INTERNACIONAL DE CREACIÓ DE VIDEOJOCs RETRO #CPCRETODEV 2022

### 1. Objecte de la convocatòria i procediment de concessió

L'objecte d'aquesta convocatòria és la concessió, en règim de concurrència competitiva, dels premis als millors desenvolupadors de videojocs per a màquines clàssiques (retro) amb recursos tecnològics excepcionalment limitats. El Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial de la Universitat d'Alacant, la Càtedra Santander-UA de Transformació Digital, ByteRealms i Cheesetea convoquen el 10è Concurs Internacional de Creació de Videojocs Retro de la Universitat d'Alacant (#CPCRetroDev 2022). Aquest concurs pretén incentivar la creació i el descobriment de talent amb capacitats tecnològiques i artístiques en el món del videojoc. Amb la finalitat que el talent nacional competisca i es desenvolupe al màxim nivell, aquest concurs es convoca a nivell internacional. Així, els creadors nacionals tenen l'oportunitat de portar al límit les seues excel·lents capacitats en un entorn de màxima competitivitat global.

La tecnologia «retro» s'utilitza com un factor limitant, en donar als desenvolupadors recursos computacionals escassos. Amb això, fomentem l'originalitat i la superació per a aconseguir desenvolupar noves i millors solucions tecnològiques, i cerquem anar més enllà de les capacitats teòriques de les màquines.

### 2. Requisits de les persones participants / beneficiàries

El concurs està obert a qualsevol persona o grup de qualsevol nacionalitat. Per a poder formar part del concurs, les persones participants caldrà que:

- Lliuren els videojocs dins del termini i en la forma escaient a través de la pàgina web <https://itch.io/jam/cpcretrodev2022>.
- Complisquen tots els criteris i les normes establits en aquestes bases.
- No hagen publicat el mateix videojoc prèviament a la seua participació en el concurs, ni haver participat amb aquest en altres convocatòries.

### 3. Nombre i dotació dels premis

Aquesta edició compta amb 1.100 € en premis repartits en categories PRO, UA i mencions especials:

#### - Categoria PRO

- 1r premi 300€
- 2n premi 200€
- 3r premi 150€
- 4t premi 100€
- 5è premi 50€

#### - Categoria UA

- 1r premi Diploma
- 2o premi Diploma
- 3er premi Diploma

#### - Mencions especials

## CONVOCATORIA DE X CONCURSO INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO #CPCRETODEV 2022

### 1. Objeto de la convocatoria y procedimiento de concesión

El objeto de esta convocatoria es la concesión, en régimen de concurrència competitiva, de los premios a los mejores desarrolladores de videojuegos para máquinas clásicas (retro) con recursos tecnológicos excepcionalmente limitados.

El Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial de la Universidad de Alicante, la Cátedra Santander-UA de Transformación Digital, ByteRealms y Cheesetea convocan el 10º Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2022). Este concurso pretende incentivar la creación y el descubrimiento de talento con capacidades tecnológicas y artísticas en el mundo del videojuego. Con la finalidad de que el talento nacional compita y se desarrolle al máximo nivel, este concurso se convoca a nivel internacional. Así, los creadores nacionales tienen la oportunidad de llevar al límite sus sobresalientes capacidades en un entorno de máxima competitividad global.

La tecnología "retro" se utiliza como un factor limitante, al dar a los desarrolladores recursos computacionales escasos. Con ello fomentamos la originalidad y la superación para conseguir desarrollar nuevas y mejores soluciones tecnológicas, buscando ir más allá de las capacidades teóricas de las máquinas.

### 2. Requisitos de las Personas Participantes / Beneficiarias

El concurso está abierto a cualquier persona o grupo de cualquier nacionalidad. Para poder formar parte del concurso, los participantes deberán:

- Entregar sus videojuego en tiempo y forma a través de la página web <https://itch.io/jam/cpcretrodev2022>.
- Cumplir todos los criterios y normas establecidos en las presentes bases.
- No haber publicado el mismo videojuego previamente a su participación en el concurso, ni haber participado con él en otras convocatorias.

### 3. Número y dotación de los premios

Esta edición cuenta con 1.100 € en premios repartidos en categorías PRO, UA y menciones especiales:

#### - Categoría PRO

- 1er Premio.....300€
- 2o Premio.....200€
- 3er Premio.....150€
- 4o Premio.....100€
- 5o Premio..... 50€

#### - Categoría UA

- 1er Premio.....Diploma
- 2o Premio.....Diploma
- 3er Premio.....Diploma

#### - Menciones especiales

- Llepolies a la millor música i efectes sonors 100€
- Pablo Ariza al millor desenvolupament tècnic i IA 100€
- Relleu a la millor jugabilitat i diversió 100€

Si algun premi quedara desert després de la valoració del jurat, o per falta de participació, l'import econòmic d'aquest no es lliurarà i quedarà acumulat per a futures edicions.

Les persones col·laboradores externes podran concedir premis addicionals segons el seu reglament propi, sempre que tinguen l'aprovació del comitè organitzador. Aquests premis seran anunciats en la pàgina web del concurs juntament amb les regles d'aquest.

#### 4. Termini i procediment de presentació de sol·licituds

La convocatòria es publicarà en el BOUA amb caràcter informatiu, prèviament a la publicació de l'extracte d'aquesta en el DOGV.

##### 4.1. Termini de presentació

La inscripció es fa mitjançant el lliurament dels treballs.

- El termini d'inscripció (en horari UTC+1):
- Comença el divendres, 14 d'octubre del 2022 a les 00:00 h.
- Finalitza el dimecres, 02 de novembre del 2022 a les 23:59 h.

##### 4.2. Procediment de presentació

Els jocs i els documents adjunts d'aquests es lliuraran a través de la pàgina web <https://itch.io/jam/cpcretrodev2022>, amb indicació de les dades d'aquesta convocatòria. Les instruccions de lliurament estaran disponibles en aquesta web i en <http://cpcretrodev.byterrealms.com>.

El lliurament seguirà el procediment d'itch.io. Els autors hauran de:

- Crear una web del seu joc en [itch.io](https://itch.io).
- Incloure la informació i els arxius sol·licitats.
- Enviar (submit) la web a la «jam» [cpcretrodev2022](https://itch.io/jam/cpcretrodev2022), en [itch.io](https://itch.io).

El lliurament haurà d'incloure obligatòriament:

- El videojoc en format CDT
- El manual del joc, en la mateixa pàgina web i/o en PDF
- Detall d'autoria i llicències de tots els continguts del joc, sempre esmentant l'autoria, les llicències i els enllaços a continguts de tercers.

Opcionalment, es recomana que incloga:

- Fitxers DSK/SNA/CPR amb el mateix joc que el CDT.
- Altres vídeos del joc: comercials/gameplay, així es va fer, detalls curiosos... El tràiler del joc ha d'estar-hi com a vídeo destacat.
- Un ZIP amb el codi font, amb instruccions de compilació. Haurà d'incloure llicència que en permeta la distribució (GPL, MIT o compatible).
- Descripció del «making of» del joc, en la mateixa web i/o en PDF. Explicació sobre com s'ha fet el joc, tecnologies usades, problemes trobats, lliçons apreses, fotos i captures del desenvolupament, etc.
- Qualsevol altre contingut que els autors consideren oportú.

Es permet lliurar versions abans de la data límit. Només serà considerada a concurs l'última versió lliurada.

Durant tot el concurs, el lliurament haurà de configurar-se en [itch.io](https://itch.io) com:

- Públicament accessible (Visibility & access: Public)
- Sense cost ni donació (Pricing: No payments)
- Descarregable (Kind of project: Downloadable)

- Gominolas a la mejor música y efectos sonoros...100€
- Pablo Ariza al mejor desarrollo técnico e IA...100€
- Relevo a la mejor jugabilidad y diversión...100€

En caso de que algún premio resultase desierto tras la valoración del jurado, o por falta de participación, su importe económico no será entregado, quedando acumulado para futuras ediciones.

Los colaboradores externos podrán conceder premios adicionales según su propio reglamento, contando con la aprobación del comité organizador. Estos premios serán anunciados en la página web del concurso junto con sus reglas.

#### 4. Plazo y procedimiento de presentación de solicitudes

La convocatoria se publicará en BOUA con carácter informativo, previamente a la publicación de su extracto en DOGV.

##### 4.1. Plazo de presentación

La inscripción se realiza mediante la entrega de los trabajos.

- El plazo de inscripción (en horario UTC+1):
- Comienza el viernes, 14 de octubre de 2022 a las 00:00h.
- Finaliza el miércoles, 02 de noviembre de 2022 a las 23:59h.

##### 4.2. Procedimiento de presentación

Los juegos y sus documentos adjuntos se entregarán a través de la página web <https://itch.io/jam/cpcretrodev2022>, con indicación de los datos de esta convocatoria. Las instrucciones de entrega estarán disponibles en esta web y en <http://cpcretrodev.byterrealms.com>.

La entrega seguirá el procedimiento de [itch.io](https://itch.io). Los autores deberán:

- Crear una web de su juego en [itch.io](https://itch.io).
- Incluir la información y archivos solicitados.
- Enviar (submit) la web a la "jam" [cpcretrodev2022](https://itch.io/jam/cpcretrodev2022), en [itch.io](https://itch.io).

La entrega deberá incluir obligatoriamente:

- El videojuego en formato CDT
- El manual del juego, en la propia página web y/o en PDF
- Detalle de autoría y licencias de todos los contenidos del juego, mencionando autores, licencias y enlaces a contenidos de terceros.

Opcionalmente, se recomienda incluir:

- Ficheros DSK/SNA/CPR con el mismo juego que el CDT.
- Otros vídeos del juego: comerciales/gameplay, así se hizo, detalles curiosos... El trailer del juego debe permanecer como vídeo destacado.
- Un ZIP con el código fuente, con instrucciones de compilación. Deberá incluir licencia que permita su distribución (GPL, MIT o compatible).
- Descripción del "making of" del juego, en la propia web y/o en PDF. Explicación de cómo se ha hecho el juego, tecnologías usadas, problemas encontrados, lecciones aprendidas, fotos y capturas del desarrollo, etc.
- Cualquier otro contenido que los autores consideren oportuno.

Se permite entregar versiones antes de la fecha límite. Sólo será considerada a concurso la última versión entregada.

Durante todo el concurso, la entrega deberá configurarse en [itch.io](https://itch.io) como:

- Públicamente accesible (Visibility & access: Public)
- Sin coste ni donación (Pricing: No payments)
- Descargable (Kind of project: Downloadable)

El lliurament d'un joc implica l'acceptació de les bases.

Es recomana que el joc i el manual estiguen en anglès, per a facilitar-ne la valoració del jurat i els experts. Es permet afegir versions traduïdes.

En participar, els autors i les autores accepten cedir, de forma no exclusiva, els drets de reproducció, distribució i comunicació pública als organitzadors (Universitat d'Alacant, ByteRealms i Cheesetea), per a les finalitats especificades en aquestes bases. Així mateix, accepten que els organitzadors puguin cedir, també de forma no exclusiva, els citats drets a entitats col·laboradores del concurs amb l'única finalitat de complir les finalitats especificades en aquestes bases.

Després del lliurament de premis, els autors són lliures de configurar/distribuir el seu joc lliurement, en qualsevol modalitat. Els autors conserven tots els drets sobre el seu joc.

#### 4.3. Condicions particulars d'admissió

Els jocs hauran de funcionar en un Amstrad CPC 464 real, sense expansions, i també en algun d'aquests 2 emuladors:

- WinAPE 2.0 beta 2, amb profile CPC 464 with ParaDOS.
- Retro Virtual Machine v2.0 beta-1 R7, amb un Amstrad CPC 464 bàsic.

Només es permet carregar abans de començar la partida.

- En execució només es disposarà de 64 KB.

Està permès usar qualsevol llenguatge o eina (BASIC, C, assemblador, llibreries,...), si la llicència permet la publicació i monetització del joc.

Els jocs NO poden publicar-se abans de l'obertura de lliuraments.

Un joc es considerarà publicat prèviament si:

- Hi ha hagut una versió executable a disposició pública.
- Hi ha hagut una anàlisi íntegra, walkthrough o gameplay complet en vídeo o àudio, a disposició pública.
- Algun jurat o expert ha tingut accés previ.

Des de l'obertura de lliuraments (veure secció 4.1. Termini de presentació):

- Es podrà publicar el joc en el canal oficial de lliurament (<https://itch.io/jam/cpretrodev2022>). Això inclou el joc, les captures, les imatges, els gameplays, els vídeos, les previews, les anàlisis o qualsevol material relacionat.

Els jocs poden ser creats individualment o en equips.

Els jocs poden ser de qualsevol temàtica que respecte les regles.

Els jocs han de ser aptes per a tots els públics.

El joc i tots els continguts d'aquest han de ser noves creacions pròpies d'autors.

Excepcionalment, es permet contingut de tercers, només amb llicència que en permeta la distribució pública i la comercialització.

- És obligatori aportar-hi la llicència.
- Aquest contingut serà EXCLÒS de valoracions d'experts i jurat.
- Els continguts «versionats» es consideren dins d'aquesta norma.

- Es considera versionat el contingut creat pels autors que replica o copia un d'existent i requereix de permís/licència.

La entrega de un juego implica la aceptación de las bases.

Se recomienda que juego y manual estén en Inglés, para facilitar la valoración jurado y expertos. Se permite añadir versiones traducidas.

Al participar, los autores aceptan ceder, de forma no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública a los organizadores (Universidad de Alicante, ByteRealms y Cheesetea), para los fines especificados en estas bases. Así mismo, aceptan que los organizadores puedan ceder, también de forma no exclusiva, los citados derechos a entidades colaboradoras del concurso con la única finalidad de cumplir los fines especificados en estas bases.

Tras la entrega de premios, los autores son libres de configurar/distribuir su juego libremente, en cualquier modalidad. Los autores conservan todos los derechos sobre su juego.

#### 4.3. Condiciones particulares de admisión

Los juegos deberán funcionar en un Amstrad CPC 464 real, sin expansiones, y también en alguno de estos 2 emuladores:

- WinAPE 2.0 beta 2, con profile CPC 464 with ParaDOS.
- Retro Virtual Machine v2.0 beta-1 R7, con un Amstrad CPC 464 básico.

Sólo se permite cargar antes de comenzar la partida.

- En ejecución sólo se dispondrá de 64KB.

Está permitido usar cualquier lenguaje o herramienta (BASIC, C, ensamblador, librerías,...), si la licencia permite la publicación y monetización del juego.

Los juegos NO pueden publicarse antes de la apertura de entregas.

Un juego se considerará previamente publicado si:

- Ha habido una versión ejecutable a disposición pública.
- Ha habido un análisis íntegro, walkthrough o gameplay completo en vídeo o audio, a disposición pública.
- Algún jurado o experto ha tenido acceso previo.

Desde la apertura de entregas (ver sección 4.1. Plazo de presentación):

- Se podrá publicar el juego en el canal oficial de entrega (<https://itch.io/jam/cpretrodev2022>). Esto incluye el juego, capturas, imágenes, gameplays, videos, previews, análisis o cualquier material relacionado.

Los juegos pueden ser creados individualmente o en equipos.

Los juegos pueden ser de cualquier temática que respete las reglas.

Los juegos deben ser aptos para todos los públicos.

El juego y todos sus contenidos deben ser nuevas creaciones propias de autores.

Excepcionalmente, se permite contenido de terceros, sólo con licencia que permita su distribución pública y comercialización.

- Es obligatorio aportar la licencia.
- Este contenido será EXCLUIDO de valoraciones de expertos y jurado.
- Los contenidos "versionados" se consideran dentro de esta norma.

- Se considera versionado el contenido creado por los autores que replica o copia uno existente y requeriría permiso/licencia.

- La major part ha de ser creació pròpia.

Serán desqualificats els jocs que no puguem ser inclosos legalment en la producció en casset, o que generen dubtes sobre la seua legalitat.

- Això inclou remakes, homenatges o rèpliques parcials de jocs existents sense llicència o permís.

#### 4.4. Condicions d'admissió en diferents categories

Tots els jocs optaran a categoria PRO, mencions especials i premis patrocinats.

Només els equips formats íntegrament per estudiants de la Universitat d'Alacant optaran als premis de categoria UA.

#### 4.5. Exposició, llicència i ús dels jocs lliurats

Els teasers, tràilers i gameplays dels jocs en vídeo seran exposats en el canal de Youtube de ByteRealms.

Els jocs seran publicats en la web del concurs i difosos per ByteRealms, Cheesetea i la Universitat d'Alacant. Tots els documents lliurats podran ser adaptats i publicats.

Tots els jocs seran recopilats en una edició física en casset per a Amstrad CPC 464. Les còpies seran posades a la venda per la Universitat d'Alacant, ByteRealms, Cheesetea i/o entitats col·laboradores.

#### 5. Criteris d'adjudicació

L'assignació dels premis es farà seguint els criteris següents:

1. Diversió, addictivitat i jugabilitat: jocs que enganxen més i mantenen més temps jugant i gaudint.
2. Intel·ligència artificial i qualitat tècnica: jocs amb personatges més realistes, creïbles i que suposen un repte. Tècniques avançades: alts índexs de frames per segon (framerates), efectes gràfics com scroll, resolucions modificades, ràsters, etc. Qualsevol tècnica més complexa de l'habitual.
3. Música i efectes de so: jocs amb músiques i efectes sonors de major qualitat i riquesa expressiva. Jocs amb diverses músiques i efectes.
4. Qualitat gràfica i artística: jocs amb millor estètica, més harmònica i admirable. Es valorarà que genere ambient, atmosfera o emocions específiques concordes a la temàtica.

Un panell d'experts donarà suport al jurat i valorarà els jocs. El jurat revisarà i validarà la seua proposta.

El panell d'experts serà anunciat en la web del concurs.

Cada expert valorarà un únic aspecte dels jocs.

Cada expert seleccionarà 15 millors jocs de millor a pitjor.

Els experts es dividiran en generals i especials.

Els experts generals avaluaran aquests criteris:

- Diversió, addictivitat i jugabilitat
- Intel·ligència artificial i qualitat tècnica
- Música i efectes de so
- Qualitat gràfica i artística

Els experts especials avaluaran aquests mencions:

- Millor música i efectes de so
- Millor diversió, addictivitat i jugabilitat
- Millor intel·ligència artificial i qualitat tècnica

- La mayor parte debe ser creación propia.

Serán descalificados los juegos que no puedan ser incluidos legalmente en la producción en casete, o que generen dudas sobre su legalidad.

- Esto incluye remakes, homenajes o réplicas parciales de juegos existentes sin licencia o permiso.

#### 4.4. Condiciones de admisión en distintas categorías

Todos los juegos optarán a categoría PRO, menciones especiales y premios patrocinados.

Sólo los equipos formados íntegramente por estudiantes de la Universidad de Alicante optarán a los premios de categoría UA.

#### 4.5. Exposición, licencia y uso de los juegos entregados

Los teasers, trailers y gameplays de los juegos en vídeo serán expuestos en el canal de Youtube de ByteRealms.

Los juegos serán publicados en la web del concurso y difundidos por ByteRealms, Cheesetea y la Universidad de Alicante. Todos los documentos entregados podrán ser adaptados y publicados.

Todos los juegos serán recopilados en una edición física en casete para Amstrad CPC 464. Las copias serán puestas a la venta por la Universidad de Alicante, ByteRealms, Cheesetea y/o entidades colaboradoras.

#### 5. Criterios de adjudicación

La asignación de los premios se realizará siguiendo los siguientes criterios:

1. Diversión, adictividad y jugabilidad: juegos que enganchan más y mantienen más tiempo jugando y disfrutando.
2. Inteligencia Artificial y Calidad técnica: juegos con personajes más realistas, creíbles y retantes. Técnicas avanzadas: altos framerate, efectos gráficos como scroll, resoluciones modificadas, rasters, etc. Cualquier técnica más compleja de lo habitual.
3. Música y efectos de sonido: juegos con músicas y efectos sonoros de mayor calidad y riqueza expresiva. Juegos con varias músicas y efectos.
4. Calidad gráfica y artística: juegos con mejor estética, más armónica y admirable. Se valorará que genere ambiente, atmósfera o emociones específicas acordes a la temática.

Un panel de expertos apoyará al jurado valorando los juegos. El jurado revisará y validará su propuesta.

El panel de expertos será anunciado en la web del concurso.

Cada experto valorará un único aspecto de los juegos.

Cada experto seleccionará sus 15 mejores juegos de mejor a peor.

Los expertos se dividirán en generales y especiales.

Los expertos generales evaluarán estos criterios:

- Diversión, adictividad y jugabilidad
- Inteligencia Artificial y Calidad técnica
- Música y Efectos de Sonido
- Calidad gráfica y artística

Los expertos especiales evaluarán estas menciones:

- Mejor Música y Efectos de Sonido
- Mejor diversión, adictividad y Jugabilidad
- Mejor Inteligencia Artificial y Calidad Técnica

Per cada valoració rebuda, el participant rebrà aquests punts:

- D'un expert general:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
36	29	24	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1

- D'un expert especial:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
46	37	31	29	26	24	22	19	17	14	12	9	7	4	2

Adicionalment, s'obtidran:

- [50 punts] per codi font amb llicència lliure (GPL, MIT o compatible).
- [25 punts] per incloure picada d'ullet al joc Larcena's Legacy de Los Pollos Amigos

La picada d'ullet a Larcena's Legacy ha de ser part del gameplay. És obligatori incloure una captura i explicació en la documentació.

Resultaran guanyadors:

- Categoria PRO: jocs amb més punts totals.
- Categoria UA: jocs amb més punts totals d'equips formats només per estudiants de la Universitat d'Alacant.
- Mencions: jocs millor puntuats en cada menció especial.

En cas d'empat, guanyarà el joc:

1. amb més punts sumant tots els mencions especials.
2. amb més punts totals en «Diversió, addicció i jugabilitat.»
3. qui lliurara el joc abans (data + hora de lliurament).

Si participen més de 35 jocs, els 35 millors seran seleccionats en semifinal prèvia. Els restants quedaran empatats en la posició 36a.

Els guanyadors tindran 10 dies, des del lliurament de premis, per a aportar dades bancàries i documents requerits per la Universitat d'Alacant. Els premis es rebran per transferència bancària.

El jurat es reserva el dret d'interpretar aquestes bases, i de declarar qualsevol dels premis com a desert.

Els premis en les categories PRO i UA, NO són acumulables.

- S'obtidrà el de major quantitat.

Mencions especials i premis patrocinats són acumulables.

6. Òrgan gestor i comissió de valoració

6.1. Òrgan gestor

L'òrgan gestor de la convocatòria, el Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial, s'encarrega de l'ordenació i instrucció del procediment, acordarà totes les actuacions necessàries per a la determinació, coneixement i comprovació de les dades en virtut dels quals ha de dictar-se resolució.

La unitat administrativa de referència, Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial, contacte: dccia@dccia.ua.es.

Por cada valoración recibida, el participante recibirá estos puntos:

- De un experto general:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
36	29	24	23	21	19	17	15	13	11	9	7	5	3	1

- De un experto especial:

1º	2º	3º	4º	5º	6º	7º	8º	9º	10º	11º	12º	13º	14º	15º
46	37	31	29	26	24	22	19	17	14	12	9	7	4	2

Adicionalmente, se obtendrán:

- [50 puntos] por código fuente con licencia libre (GPL, MIT o compatible).
- [25 puntos] por incluir guiño al juego Larcena's Legacy de Los Pollos Amigos

El guiño a Larcena's Legacy debe ser parte del gameplay. Es obligatorio incluir una captura y explicación en la documentación.

Resultarán ganadores:

- Categoría PRO: juegos con más puntos totales.
- Categoría UA: juegos con más puntos totales de equipos formados sólo por estudiantes de la Universidad de Alicante.
- Menciones: juegos mejor puntuados en cada mención especial.

En caso de empate, ganará el juego:

1. con más puntos sumando todas las menciones especiales.
2. con más puntos totales en "Diversión, adicción y jugabilidad."
3. el que entregase antes (fecha + hora de entrega).

Si participan más de 35 juegos, los 35 mejores serán seleccionados en semifinal previa. Los restantes quedarán empatados en la posición 36.

Los ganadores tendrán 10 días, desde la entrega de premios, para aportar datos bancarios y documentos requeridos por la Universidad de Alicante. Los premios se recibirán por transferencia bancaria.

El jurado se reserva el derecho de interpretar estas bases, y de declarar cualquiera de los premios como desierto.

Los premios en las categorías PRO y UA, NO son acumulables.

- Se obtendrá el de mayor cuantía.

Menciones especiales y premios patrocinados son acumulables.

6. Órgano Gestor y Comisión de valoración

6.1. Órgano gestor

El órgano gestor de la convocatoria, el Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, se encarga de la ordenación e instrucción del procedimiento, acordará todas las actuaciones necesarias para la determinación, conocimiento y comprobación de los datos en virtud de los cuales debe dictarse resolución.

La unidad administrativa de referencia, Departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial, contacto: dccia@dccia.ua.es.

Quan la sol·licitud no reunisca els requisits o no s'acompanye la documentació que resulte exigible es notificarà a la persona sol·licitant la causa que impedeix la continuació del procediment, i se li requerirà perquè de conformitat amb la legislació de procediment administratiu comú esmene la falta o acompanye els documents preceptius amb indicació que si així no es fera se li tindrà per desistit de la seua petició prèvia resolució que haurà de ser dictada en els termes previstos legalment.

## 6.2. Comissió de valoració

La Comissió encarregada de la valoració de les sol·licituds serà el jurat del concurs.

La comissió de valoració seleccionarà i publicarà en la web del concurs un panell d'experts de gran experiència en el sector. La comissió de valoració supervisarà les valoracions dels membres del panell d'experts i la publicació d'aquestes, i en garantirà la transparència i la veracitat.

La comissió tindrà la composició següent:

Presidència: Un professor o una professora a temps complet del Departament de Ciència de la Computació i Intel·ligència Artificial.

Secretaria: Un estudiant o una estudiant membre de l'organització del concurs

Vocals: Un estudiant o una estudiant membre de l'organització del concurs

## 7. Resolució, notificació i publicació dels resultats

Atès el principi de transparència arrel·legat en la Llei 40/2015, d'1 d'octubre, de règim jurídic del sector públic, i al que disposa l'article 45.1 de la Llei 39/2015, d'1 d'octubre, del procediment administratiu comú de les administracions públiques, les publicacions detallades en aquestes bases es faran en les adreces web <https://itcch.io/jam/cpcretrodev2022> i en <http://cpcretrodev.bytereadms.com>, que substitueix la notificació a les persones interessades i té els mateixos efectes.

La proposta de resolució provisional dels premis es publicarà a partir de l'11 de novembre del 2022. A partir de l'endemà de la seua publicació, les persones interessades tindran un termini de 3 dies hàbils per a la presentació de les al·legacions que estime pertinents, davant de l'òrgan gestor.

Transcorregut aquest termini i a la vista la proposta motivada de la resolució per la comissió de valoració, la rectora de la Universitat d'Alacant dictarà la resolució que escaiga.

## 8. Marc legal i pressupostari

La convocatòria d'ajuda, que serveix de base reguladora es troba recollida en la línia de subvenció núm. 57 de l'edició 2022 del Pla Estratègic de Subvencions 2021-23 de la Universitat d'Alacant.

La dotació màxima d'aquesta convocatòria és de 1.100 € i es troba consignada en el capítol 4 del Departament de Ciència de la Computació de la Universitat d'Alacant, Centre de Despesa 3600, aplicació pressupostària 36.00.4B.00.01.

L'execució de la dotació d'aquesta convocatòria està supeditada a la disponibilitat de liquiditat d'aquesta.

La subvenció assignada s'ajustarà al que disposen la Llei 38/2003 i el Reial decret 887/2006, de 21 de juliol, pel qual s'aprova el Reglament de la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions, Llei 1/2015, de 6 de febrer, d'hisenda pública, del sector públic instrumental i de subvencions, normativa interna de la Universitat d'Alacant i aquesta convocatòria.

Les persones beneficiàries s'obliguen a facilitar tota la informació que els siga requerida i a complir, si escau, els deures que s'estableixen en l'article 14 de la Llei 38/2003.

Cuando la solicitud no reúna los requisitos o no se acompañe la documentación que resulte exigible se notificará a la persona solicitante la causa que impide la continuación del procedimiento, y se le requerirá para que de conformidad con la legislación de procedimiento administrativo común subsane la falta o acompañe los documentos preceptivos con indicación de que si así no se hiciera se le tendrá por desistido de su petición previa resolución que deberá ser dictada en los términos previstos legalmente.

## 6.2. Comisión de valoración

La Comisión encargada de la valoración de las solicitudes será el jurado del concurso.

La comisión de valoración seleccionará y publicará en la web del concurso un panel de expertos de renombrada experiencia en el sector. La comisión de valoración supervisará las valoraciones de los miembros del panel de expertos y su publicación, garantizando su transparencia y veracidad.

La comisión tendrá la siguiente composición:

Presidencia: Un profesor a tiempo completo del departamento de Ciencia de la Computación e Inteligencia Artificial.

Secretaría: Un estudiante miembro de la organización del concurso

Vocales: Un estudiante miembro de la organización del concurso

## 7. Resolución, notificación y publicación de los resultados

Atendiendo al principio de transparencia recogido en la Ley 40/2015, de 1 de octubre, de Régimen Jurídico del Sector Público, y a lo dispuesto en el artículo 45.1 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, las publicaciones detalladas en estas bases se realizarán en las direcciones web <https://itcch.io/jam/cpcretrodev2022> y en <http://cpcretrodev.bytereadms.com>, sustituyendo la notificación a las personas interesadas y produciendo los mismos efectos.

La propuesta de resolución provisional de los premios se publicará a partir del 11 de noviembre de 2022. A partir del día siguiente a su publicación, las personas interesadas tendrán un plazo de 3 días hábiles para la presentación de las alegaciones que estime pertinentes, ante el órgano gestor.

Transcurrido dicho plazo y a la vista la propuesta motivada de la resolución por la comisión de valoración, la Rectora de la Universidad de Alicante dictará la resolución que proceda.

## 8. Marco legal y presupuestario

La convocatoria de ayuda, que sirve de base reguladora se encuentra recogida en la línea de subvención nº 57 de la edición 2022 del Plan Estratégico de Subvenciones 2021-23 de la Universidad de Alicante.

La dotación máxima de esta convocatoria es de 1.100€ y se encuentra consignada en el capítulo 4 del Departamento de Ciencia de la Computación de la Universidad de Alicante, Centro de Gasto 3600, aplicación presupuestaria 36.00.4B.00.01.

La ejecución de la dotación de esta convocatoria está supeditada a la disponibilidad de liquidez de la misma.

La subvención asignada se ajustará a lo dispuesto en la ley 38/2003 y en el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, Ley 1/2015, de 6 de febrero, de Hacienda Pública, del Sector Público Instrumental y de Subvenciones, normativa interna de la Universidad de Alicante y la presente convocatoria.

Las personas beneficiarias se obligan a facilitar cuanta información les sea requerida y a cumplir, en su caso, los deberes que se establecen en el artículo 14 de la Ley 38/2003.

L'incompliment per part de les persones beneficiàries de les obligacions assenyalades en aquesta convocatòria podrà donar lloc a la revocació del premi.

#### 9. Obligació i justificació del beneficiari

Les obligacions dels guanyadors de premis, per a poder rebre el pagament, són:

- Presentar en els 10 dies hàbils següents a la concessió del premi la documentació següent:
  1. Formulari d'alta a tercers de persones físiques, emplenat i signat.
  2. Fotocòpia del DNI/NIE per les dues cares.
  3. En cas de ser de fora d'Espanya :
    1. Certificat de residència fiscal
    2. Codi swift per a la realització de transferències bancàries

#### 10. Protecció de dades de caràcter personal

D'acord amb el que disposa la legislació vigent en matèria de protecció de dades, us comuniquem que la Universitat d'Alacant tractarà les dades aportades amb la finalitat de gestionar i tramitar les sol·licituds de participació en aquesta convocatòria.

La base de legitimació d'aquest tractament es basa en el compliment d'una missió realitzada en interès públic o en l'exercici dels poders públics conferits a la Universitat d'Alacant, i en el consentiment expressat en la sol·licitud de participació en aquesta.

En el marc dels tractaments esmentats, les vostres dades no podran ser cedides, excepte obligació legal.

Us informem que podeu exercir els vostres drets en relació amb el tractament de les dades personals d'accés, rectificació i supressió, entre d'altres, mitjançant sol·licitud dirigida a la Gerència de la Universitat en el Registre General de la Universitat d'Alacant, o bé a través de la seu electrònica <https://seuelectronica.ua.es/va/index.html>.

La informació addicional i detallada sobre Protecció de Dades, els vostres drets i la Política de Privacitat de la Universitat d'Alacant, podeu consultar-la en l'enllaç següent: <https://seuelectronica.ua.es/va/privadesa.html>.

#### 11. Recursos

Contra la convocatòria, les bases d'aquesta i tots els actes administratius que se'n deriven, que esgoten la via administrativa, podeu interposar recurs contenciós administratiu davant del jutjat contenciós administratiu d'Alacant que siga competent, en el termini de dos mesos comptadors a partir de l'endemà de publicar-se, d'acord amb el que estableix l'article 114 de la Llei 39/2015, d'1 d'octubre, del Procediment Administratiu Comú de les Administracions Públiques, l'article 6.4 de la llei Orgànica 6/2001, de 21 de desembre, d'Universitats i l'article 46 de la Llei 29/1998, de 13 de juliol, reguladora de la jurisdicció contenciosa administrativa, i potestativament podran interposar recurs de reposició en el termini d'un mes comptador a partir de l'endemà de la publicació d'aquesta, davant de la rectora, d'acord amb el que disposa en els articles 123 i 124 de la Llei 39/2015. Tot això sense perjudici que s'utilitze qualsevol altra via que es considere oportuna.

D'acord amb l'article 112 de la Llei 39/2015, no es podrà presentar recurs contra els actes de tràmit, llevat que aquests decidisquen directament o indirecta el fons de l'assumpte o determinen la impossibilitat de continuar el procediment, produïsqen indefensió o perjudici irreparable a drets i interessos legítims.

Alacant, 10 d'octubre del 2022

El incumplimiento por parte de las beneficiarias y beneficiarios de las obligaciones señaladas en esta convocatoria podrá dar lugar a la revocación del premio.

#### 9. Obligación y justificación del beneficiario

Las obligaciones de los ganadores de premios, para poder recibir el pago, son:

- Presentar en los 10 días hábiles siguientes a la concesión del premio la siguiente documentación:
  1. Formulario de alta a terceros de personas físicas, relleno y firmado.
  2. Fotocopia del DNI/NIE por ambas caras.
  3. En caso de ser de fuera de España :
    1. Certificado de residencia fiscal
    2. Código swift para realización de transferencias bancarias

#### 10. Protección de datos de carácter personal

De conformidad con lo que dispone la legislación vigente en materia de protección de datos, le comunicamos que la Universidad de Alicante tratará los datos aportados con la finalidad de gestionar y tramitar las solicitudes de participación en esta convocatoria.

La base de legitimación de este tratamiento se basa en el cumplimiento de una misión realizada en interés público o en el ejercicio de los poderes públicos conferidos a la Universidad de Alicante, y en el consentimiento expresado en su solicitud de participación en ella.

En el marco de los tratamientos mencionados, sus datos no podrán ser cedidos, salvo obligación legal.

Le informamos de que puede ejercer sus derechos en relación con el tratamiento de sus datos personales de acceso, rectificación y supresión, entre otros, mediante solicitud dirigida a la Gerencia de la Universidad en el Registro General de la Universidad de Alicante, o bien a través de su Sede electrónica <https://seuelectronica.ua.es/es/index.html>.

La información adicional y detallada sobre Protección de datos, sus derechos y la Política de Privacidad de la Universidad de Alicante, puede consultarla en el siguiente enlace: <https://seuelectronica.ua.es/es/privacidad.html>

#### 11. Recursos

Contra la convocatoria, sus bases y cuantos actos administrativos se deriven de ésta, que agoten la vía administrativa, puede interponerse recurso contencioso-administrativo ante el juzgado de lo contencioso-administrativo de Alicante que resulte competente, en el plazo de dos meses contados a partir del día siguiente de su publicación, de conformidad con lo establecido en el artículo 114 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del Procedimiento Administrativo Común de las Administraciones Públicas, el artículo 6.4 de la ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades y el artículo 46 de la Ley 29/1998, de 13 de julio, Reguladora de la Jurisdicción Contencioso-Administrativa, y potestativamente podrán interponer recurso de reposición en el plazo de un mes contado a partir del día siguiente al de la publicación de la presente, ante la rectora, de conformidad con lo dispuesto en los artículos 123 y 124 de la Ley 39/2015. Todo ello sin perjuicio de que se utilice cualquier otra vía que se considere oportuna.

De acuerdo con el artículo 112 de la Ley 39/2015, no se podrá presentar recurso contra los actos de trámite, salvo que éstos decidan directa o indirectamente el fondo del asunto o determinen la imposibilidad de continuar el procedimiento, produzcan indefensió o perjuicio irreparable a derechos e intereses legítimos.

En Alicante, a 10 de octubre de 2022

La rectora

PD de signatura, (Resolució de 22 de desembre del 2020)

El vicerector d'Investigació

Juan Mora Pastor

La rectora

P.D. de firma, (Resolución de 22 de diciembre de 2020)

El Vicerrector de Investigación

Juan Mora Pastor