# Informe de la competición Wiideojuegos 2010 de la UPM

## Objetivos

Los objetivos perseguidos con esta primera convocatoria de la competición Wiideojuegos 2010 de la UPM, en lo sucesivo Wiideojuegos, coinciden por un lado con los objetivos de la convocatoria de la II edición del concurso de ideas para la realización de competiciones dirigidas a estudiantes de grado y de postgrado, como son estimular la creatividad e ingenio de los estudiantes y promover la capacidad de comunicación y de trabajo en equipo.

Por otro lado y a título personal, se busca incentivar y promover el desarrollo de videojuegos en España desde la Universidad Politécnica de Madrid.

## Marketing

Para dar a conocer la convocatoria del concurso se procedió a crear una web bilingüe alojada en http://aicu.eui.upm.es/wiideojuegos/ en la que se presenta la competición y se incluyen las bases del concurso y el formulario de inscripción (ver anexo A).

A su vez se creó un blog alojado en http://wiideojuegos-upm.blogspot.com/ en el que se han ido publicando todas las noticias relacionadas con la evolución del concurso, desde la finalización de los plazos hasta la publicación de los ganadores pasando por publicitar eventos relacionados con la competición, como la creación de la I Jornada de Videojuegos de la UPM.

Para llegar a los centros de carreras de Informática tanto de universidades diferentes a la UPM como a los centros propios, se contrató a un becario durante los 3 meses que duró el plazo de inscripción en la competición, cuyo principal cometido fue el de buscar el contacto de carreras y másteres de universidades nacionales y extranjeras que pudieran estar interesadas en participar. Se contactó con delegaciones de alumnos y con las subdirecciones de Extensión Universitaria. Otros cometidos suyos fueron, por un lado, diseñar varios modelos de *banner* para incluirlos en foros y páginas web especializadas en videojuegos, así como incluir una nota de prensa para que la publicaran en dichos foros. Y por otro lado, el diseño de una web que unifique la información estática de la web, un formulario de inscripción automática vía web, un foro y un blog. Este último diseño saldrá en la próxima edición del concurso, ya que antes todas estas webs estaban muy dispersas.

También se publicitó la competición con pegada de carteles en varios centros de la UPM y de la universidad Carlos III.

# Participantes

La competición de carácter internacional fue dirigida a estudiantes universitarios de grado o postgrado de universidades españolas o extranjeras.

Se permitían formar equipos de hasta 4 estudiantes con la participación opcional de 1 asesor.

Cada equipo debía enviar junto con la inscripción una propuesta del videojuego que se pensaban desarrollar.

# Requisitos del videojuego

A los equipos participantes se les permitía decidir cuál podía ser la temática, el estilo o el género del videojuego. Limitando los sistemas operativos posibles a Windows, Linux o MacOS.

La otra condición importante que debía cumplir el videojuego es que la interfaz de usuario debía utilizar el wiimote a través de una conexión bluetooth. No obstante se permitía el uso de accesorios de la Wii como la barra de infrarrojos, el mando auxiliar nunchuck o el wii motion plus.

La elección del lenguaje de programación queda totalmente abierta, si bien se recomendaba el uso de librerías de código abierto como OpenGL.

El videojuego debía tener al menos un nivel completo, un menú de inicio con los créditos y un manual de usuario, tanto de instalación como de juego.

Los derechos de autor y la propiedad intelectual pertenecen a los estudiantes. De hecho los ganadores del concurso han montado su propio estudio, Cupra Studios, a raíz de esta competición (http://cuprastudios.com/) y tienen la intención de sacar 7 juegos este año para plataformas móviles y tablets.

# Calendario

Inscripción y presentación de propuestas: 14 de junio

Aceptación de propuestas: 21 de junio

Entrega de material: 22 de julio

Entrega del videojuego: 22 de noviembre

Comunicación de ganadores: 9 de diciembre

Entrega de premios: 16 de diciembre

Todas las fechas corresponden al año 2010.

Respecto a la entrega del material, a aquellos participantes que se acercaran a mi despacho solicitando el material de desarrollo, se les entregaba el mismo tras un depósito de 60 € que serían devueltos a la finalización de la competición y tras la entrega en buen estado de dicho material.

# Jurado

El jurado estaba formado por miembros del Departamento de Sistemas Inteligentes Aplicados (SIA) y del Grupo de Investigación de Agentes Inteligentes Aplicados (AICU).

Los miembros participantes fueron:

- Francisco Serradilla

- Nicolás Martínez
- Javier Alcalá

# Valoración de los trabajos entregados

Para valorar cada trabajo presentado de una forma lo más objetiva posible, cada miembro del tribunal asignó una puntuación global a cada trabajo de 100 puntos en total desglosados de la siguiente manera:

- Diseño software (20 puntos)
- Diseño gráfico (10 puntos)
- Audio y efectos sonoros (10 puntos)
- Jugabilidad (10 puntos)
- Complejidad del juego (10 puntos)
- Originalidad y creatividad (10 puntos)
- Guión (10 puntos)
- Calidad del producto final (10 puntos)
- Manual de usuario (10 puntos)

# Premios

**Primer premio:** valorado en unos 600€ consistente en una consola PlayStation 3 Slim 320 GB y 5 videojuegos para dicha consola.

**Segundo premio:** valorado en unos 450 € correspondiente a una consola Xbox 360 250 GB y 5 videojuegos para dicha consola.

**Tercer premio:** valorado en unos 350 € correspondiente a una consola Wii y 5 videojuegos para dicha consola.

# Equipos participantes

En el plazo de inscripción se presentaron y aceptaron 28 propuestas de 5 países distintos de Europa y América.

**España** participó con 23 equipos de universidades de toda la península:

- U. Politécnica de Madrid 4
- U. Complutense de Madrid 1
- U. Politècnica de Catalunya 4
- U. Oberta de Catalunya 1
- U. La Salle Barcelona 1
- U. de Girona 1
- U. de Málaga 2

- U. Politècnica de Valencia 1
- U. de Valencia 1
- U. de Zaragoza 1
- U. da Coruña 2
- U. de Castilla-La Mancha 1
- U. de Deusto 1
- U. de Oviedo 1
- U. N. E. D. 1

Por parte de **Argentina** se presentaron 2 equipos:

- Image Campus
- U. Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

**Colombia** participó con 1 equipo:

- Corporación Universitaria de la Costa

**Alemania** presentó 1 equipo:

- Free University of Berlin

Y finalmente por **Estados Unidos** también participaba 1 equipo:

- Southern Connecticut State University

# Equipos finalistas

Los equipos que finalmente entregaron un videojuego acorde a los requisitos de la competición fueron finalmente 8:

**España**:

- U. Politécnica de Madrid 2
- U. Politècnica de Catalunya 2
- U. La Salle Barcelona 1
- U. de Málaga 1

**Argentina**:

- U. Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires

**Alemania**:

- Free University of Berlin

# Equipos premiados

El **primer premio** recibió 95 puntos del total de 100 y correspondió al trabajo presentado por un equipo de la UPM formado por:

- Miguel Ángel Tarmón Gómez
- Luis Alberto García Haro

- Antonio Gómez Amat

por el videojuego **Draw Your Adventure**.

El **segundo premio** con 78 puntos correspondió a:

Albert Vaca Cintora

Roger Valldeperas Juan

Víctor Guerrero Corbi

de la Universidad Politècnica de Catalunya por el videojuego llamado **IsoClinous**.

El **tercer premio** consiguió 76 puntos y correspondió a otro equipo de la UPM formado por:

- Borja González Orduna
- Álvaro Gutiérrez Lorenzo

que presentaron el videojuego que tiene por título **El Viejo Baúl de lasMarionetas**. Además hicieron un desarrollo basado en web para poder jugar online al mismo accesible desde la página http://www.pollolonlon.co.cc/.

Se puede ver un vídeo demostración de 6 de los 8 finalistas en el canal de vídeo de YouTube WiideojuegosUPM (http://www.youtube.com/user/WiideojuegosUPM) asociado a la competición.

# Ceremonia de entrega de premios

Con motivo de la ceremonia de entrega de premios se decidió organizar un evento mayor que albergara a ésta, naciendo así la I Jornada de Videojuegos de la UPM. La agenda consistió en la ceremonia de entrega propiamente dicha con la visualización de los videojuegos premiados, una mesa redonda con jóvenes empresarios del sector del videojuego, en la que se trataron temas relativos a la creación de una empresa, y una sesión de demostración y prueba de los videojuegos ganadores por parte de sus creadores.

# Gastos

Presupuesto inicial: 7.100 €

| | |
|---|---|
| Becario | 1.500 |
| Material | 2.809,49 |
| Publicidad | 58,80 |
| Premios | 1.242,95 |
| | |
| TOTAL | **5.611,24** |
| Remanente: | 1.488,76 |

El remanente se destinará a futuras ediciones de la competición.

# Encuestas

Para tener una realimentación de la opinión de los participantes en el concurso se pasó a todos los participantes inscritos desde el inicio una encuesta sondeando su opinión. En el Anexo B se muestra el contenido íntegro de dicha encuesta, a la cual sólo respondieron 4 equipos.

En términos generales, todos veían de manera muy positiva la iniciativa de la competición y gustó mucho la Jornada de Videojuegos montada en torno a la entrega de premios. No obstante, como parte negativa, la mayoría reclama mayor difusión publicitaria y mayor cuantía en los premios.

## Próximas ediciones del concurso

Para este año 2011 se volverá a editar la competición incluyendo 2 grandes novedades: habrá 2 categorías y un único premio en metálico para cada una de ellas. Tendremos por lo tanto una categoría Wiimote, al igual que el año pasado, en la que se deberá utilizar el mando de la Wii como medio de juego, y la categoría KINECT, en la que el elemento de juego será el novedoso dispositivo de captura 3D de la Xbox 360. La competición seguirá llamándose Wiideojuegos pero la categoría Wiimote tiende a desaparecer. La razón viene motivada por la búsqueda de patrocinadores. El hecho de utilizar un mando de Nintendo para ejecutarse en una máquina que no es de Nintendo echa para atrás a muchos de ellos. Con KINECT no habría problemas ya que la propia SDK oficial de KINECT, que estará disponible de manera gratuita en esta primavera, permite la ejecución del videojuego sobre un PC.

Por otro lado habrá un cambio en las fechas. Si bien la convocatoria se presentará en breve, como el año pasado, la entrega del videojuego final y de los premios sufrirán un retraso en el calendario. Consideramos que las vísperas de Navidad es mala fecha para organizar una Jornada de Videojuegos de cara a tener mayor participación de público.

Respecto a los patrocinadores, para esta edición disponemos de una empresa, GAMETOPIA (http://www.gametopia.es/), que imparte cursos de formación en videojuegos que nos ha ofrecido becas de sus cursos para los ganadores.

# ANEXO A
# NORMATIVA DE LA COMPETICIÓN

## Descripción de la competición

La competición consiste en el desarrollo de un videojuego para plataformas PC (Windows o Linux) o Mac utilizando el mando de control remoto de la consola Wii de Nintendo® (wiimote) mediante conexión bluetooth. Los participantes, si así lo desean, recibirán un mando wiimote con el accesorio wii motion plus y un adaptador USB de bluetooth previo pago de una fianza de 60€. Esta fianza se reembolsará al finalizar la competición tras la devolución del material entregado. Se premiarán los videojuegos más originales y creativos que utilicen como interfaz de usuario un wiimote utilizando estándares abiertos como las librerías OpenGL o wiiuse.

## Organizador

La competición está organizada por la Universidad Politécnica de Madrid, UPM en lo sucesivo.

## Objetivo de la competición

La competición de estudiantes se enmarca en las acciones de la UPM para estimular la creatividad e ingenio de los mismos, a la vez que promover su capacidad de trabajo en equipo y de comunicación. Asimismo, se busca incentivar y promover el desarrollo de videojuegos utilizando librerías de código abierto.

## Participantes

La competición internacional está dirigida a equipos de estudiantes en las que todos sus miembros sean estudiantes universitarios de grado o postgrado de la UPM o de cualquiera de las universidades españolas y extranjeras.

Cada equipo estará formado por un máximo de 4 estudiantes. Se permite la orientación de un único asesor, que puede ser un profesor o un profesional del sector. Cada equipo deberá rellenar una solicitud de inscripción que estará disponible en la página web http://aicu.eui.upm.es/wiideojuegos.

Todos los equipos participantes enviarán una propuesta del videojuego que se va a desarrollar antes de la fecha indicada más abajo en el “Calendario de la competición”. La extensión de la propuesta no será superior a 4 páginas y deberá estar en formato PDF.

El número máximo de equipos permitidos es de 20. Si hubiera más solicitudes de las permitidas en la competición, se realizará una selección en la que se dará prioridad a los grupos según los siguientes criterios:

- Propuesta del videojuego.
- Equipos formados exclusivamente por estudiantes (sin asesores).
- Equipos con menor número de miembros.
- Edad media del equipo más baja.
- Equipos internacionales.

La participación en este concurso implica la lectura y aceptación de las reglas que regulan la competición.

# Requisitos del videojuego

El proyecto a entregar deberá ser un videojuego de cualquier temática, estilo o género para las plataformas PC Windows, PC Linux o Mac.

La interfaz de usuario se realizará a través del mando wiimote con o sin el accesorio wii motion plus a través de una conexión bluetooth con la plataforma elegida.

La elección del lenguaje de programación para el desarrollo queda totalmente abierta.

Los videojuegos presentados deberán mostrar un menú de inicio en el que, entre otras opciones, figuren los créditos y deberá tener al menos un nivel completo.

Los proyectos han de ser totalmente originales, no pudiendo haberse presentado en otros concursos.

Al videojuego le acompañará un manual de usuario explicando el objetivo del juego y la forma de jugar.

# Calendario de la competición

**Inscripción y presentación de propuestas:** hasta el 14-jun-2010

**Comunicación de propuestas aceptadas:** 21-jun-2010

**Entrega de material(*):** del 22-jun-2010 al 22-jul-2010

**Entrega del videojuego:** hasta el 22-nov-2010

**Proclamación de ganadores:** 09-dic-2010

**Entrega de premios:** 16-dic-2010

(*) La entrega de material (wiimote + wii motion plus + adaptador blueooth) al equipo de estudiantes se hará en persona en las instalaciones de la Escuela Universitaria de Informática (Ctra. De Valencia, km 7, 28031 Madrid, ESPAÑA) previa cita a través del email jalcala@eui.upm.es.

La organización de la competición se reserva el derecho de retrasar las fechas si así lo considerara oportuno.

# Composición del jurado

El jurado estará formado por miembros del Departamento de Sistemas Inteligentes Aplicados y del Grupo de Investigación de Agentes Inteligentes Aplicados de la UPM.

# Valoración de los videojuegos

El jurado valorará aspectos tales como:

- el diseño software
- el diseño gráfico
- el audio y efectos sonoros
- la jugabilidad
- la complejidad del juego
- la originalidad y creatividad
- el guión
- la calidad del producto final
- el manual de usuario

# Premios

Se concederán 3 premios a los mejores trabajos:

- **Primer premio:** Consola Play Station 3 250 GB + lote de 3 videojuegos
- **Segundo premio:** Consola Xbox 360 120 GB + lote de 3 videojuegos
- **Tercer premio:** Consola Wii + lote de 3 videojuegos

Los títulos de los videojuegos se darán a conocer según se acerque la fecha tope de entrega y se corresponderán con títulos de última actualidad.

# Propiedad intelectual

A los participantes en la competición se les reconocerán los derechos de autor y la propiedad intelectual de sus trabajos.

Con la participación en la competición, los estudiantes reconocen poseer el copyright de sus trabajos junto con los derechos de autor y de imagen. No obstante, la organización se reserva el derecho de utilizar los videojuegos, sus imágenes y sonidos u otros recursos con fines promocionales.

El código fuente deberá ser entregado para ser evaluado y comprobar su autenticidad, si bien el código fuente no se hará público ni podrá ser utilizado por parte de la organización de la competición sin el consentimiento expreso de sus autores.

La UPM y en su nombre la organización de la competición no imponen ninguna restricción sobre el desarrollo posterior de los videojuegos por parte de los participantes.

# Entrega del videojuego

En la entrega final del videojuego se deberá incluir el código fuente (consultar "Propiedad intelectual"), el ejecutable, los archivos de imágenes y sonido, así como cualquier otro archivo necesario para su ejecución. También incluirá un manual de usuario y una portada o póster del videojuego.

Los idiomas oficiales de la competición son el español y el inglés.

La entrega se podrá hacer por email si los archivos no ocupan más de 8 MB o enviando un CD o DVD a la dirección indicada en el apartado de "Contacto".

A los equipos premiados se les pedirá además un pequeño vídeo o demo del videojuego para mostrarlo al público que asista a la entrega de premios.

# Comunicación y entrega de premios

Los equipos ganadores serán avisados vía email y a través de la web de la competición.

La entrega de premios se realizará en un acto público dentro de las Jornadas de Videojuegos que se celebrarán en la Escuela Universitaria de Informática en Madrid.

Para aquellos participantes de fuera de Madrid que no puedan asistir a la ceremonia de entrega, se les enviará el premio por correo postal.

# Contacto

Para consultas relacionadas con la competición se pueden dirigir a Javier Alcalá a través del correo electrónico: jalcala@eui.upm.es.

La entrega postal del videojuego se enviará a la dirección:

JAVIER ALCALÁ CASADO
E.U. Informática
Ctra. de Valencia, km 7
28031 MADRID
ESPAÑA

# ANEXO B

# Encuesta para los participantes en la competición Wiideojuegos 2010 de la UPM

1. ¿Has presentado un videojuego a la competición?

2. Si no lo has presentado, indica las razones:

3. Si lo has presentado, valora de 0 a 10 los siguientes puntos (0, nada; 10 todo):

   - la iniciativa de esta competición:
   - la dificultad del producto pedido:
   - la organización de la competición:
   - la comunicación con la organización:
   - la impresión de la competición:
   - la ceremonia de entrega de premios:
   - la cuantía de los premios:

4. ¿Qué mejorarías para una futura edición del concurso?

5. Comentarios.

Gracias.