REGLAS DE LA COMPETICIÓN WIIDEOJUEGOS 2010 DE LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA DE MADRID

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 son 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

FASES	FECHAS
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

A través de la web oficial de la competición se comunicarán las últimas noticias relacionadas con la competición.

http://aicu.eui.upm.es/wiideojuegos