

II COMPETICIÓN DE PROGRAMACIÓN RÁPIDA DE VIDEOJUEGOS

INTRODUCCIÓN

La participación en esta competición implica la lectura y aceptación de estas bases.

- **Objetivo del competición**

La competición de programación rápida de videojuegos promueve la creación "in situ" durante los días de celebración de Campus Party 2006 de un videojuego. La competición se enmarca en las acciones de Campus Party para incentivar el desarrollo de ocio digital en España.

- **Público al que va dirigido**

Está dirigido a todas las personas inscritas en Campus Party 2006, sin importancia de su nivel de conocimientos o experiencia, ni del área en la que están apuntados.

- **Entorno de trabajo**

El área de desarrollo de videojuegos de Campus Party 2006.

- **Espíritu de la competición: el reto**

Esta competición persigue proponer un reto: poner a prueba tus conocimientos y tus habilidades a la hora de crear un videojuego, compitiendo contra el reloj y contra el resto de participantes. Nota cómo el espíritu de la competición se apodera de ti, al tiempo que te da ese plus de energía necesario para programar durante 72 horas sin parar.

- **Trabajo en equipo: el medio**

Si quieres llegar lejos en el competición, no tienes otra opción que aliarte con algunos campuseros y formar un equipo. Aunque la participación individual está permitida, se recomienda la formación de equipos, a ser posible multidisciplinares (pensad que podéis incorporar a campuseros de Campus Crea para el aspecto gráfico, por ejemplo).

CATEGORÍAS

Existe una única categoría, en la que se puede participar sólo o en grupos de hasta seis miembros.

PLATAFORMAS

La competición está abierta a cualquier tipo de plataforma:

- PC (Windows o Linux)
- Mac
- Internet (via web)
- Móvil (J2ME, Symbian, FlashLite, ...)
- PDA
- Consola

TEMA

La temática de la competición se fijará durante el mes de Julio, escogida mediante sufragio por los propios campuseros del área. Primero, se propondrán varios temas, que luego serán sometidos a votación. De los temas finalistas, se hará una última votación cuyo resultado será anunciado en la presentación de la competición, que se hará el primer día de la Campus Party 2006.

FECHAS

La competición abarcará 72 horas, comprendidas entre los días de la Campus.

- 07 de Julio. Publicación de las bases
- 10 de Julio. Apertura en el foro de un Topic oficial de la competición, para que los propios campuseros escojan la temática de la competición
- 17 de Julio. Apertura de una votación pública sobre las temáticas propuestas
- 21 de Julio. Se anuncian las temáticas finalistas. Apertura de una votación privada sobre éstas
- 24 de Julio. (22h) Presentación de la competición. Se anuncia la temática de la competición y se repasa el funcionamiento de la misma. Se abre la convocatoria para apuntarse en la competición
- 25 de Julio. (19h) Se acaba la convocatoria para apuntarse en la competición. Se inicia la competición
- 25-28 de Julio. Se plantearán diversos milestones en los que los participantes deberán demostrar los avances realizados
- 28 de Julio. (19h) Se cierra la competición. Los participantes entregan sus proyectos
- 29 de Julio. (12h) Se realizará la presentación del proyecto ante el jurado
- 29 de Julio. (22h) Se falla la competición y se entregan los premios

Todas las acciones tendrán lugar en el Área de Desarrolladores.

ESPECIFICACIONES

○ REGLAS BÁSICAS

- Los participantes podrán competir de forma individual o en grupo (máximo de 6 personas)
- El juego debe ser original y creado durante la competición
- El juego debe ser íntegro y tener una buena presentación (ver Requisitos del juego)
- Se deberá presentar con 2 niveles finalizados (como mínimo)
- Todos los elementos (código, gráficos, sonidos y música) deben ser creados durante la competición
- El argumento no puede contener ningún tipo de discriminación por sexo, edad, raza, religión, o cualquier otro tipo. Asimismo el juego no inducirá a comportamientos incívicos
- Sólo se puede presentar un proyecto por grupo
- No se puede pertenecer a más de un grupo, aunque uno de ellos sea de un único miembro

○ REGLAS EXTENDIDAS

- Se puede utilizar cualquier lenguaje que permita la generación de un ejecutable binario (.exe, .hqx, .swf, .rom, ...)
- A pesar de que se permite participar sobre cualquier plataforma, es recomendable que se pueda testear sobre Windows. Ello supondrá que se aporten los emuladores necesarios. No obstante, no es un requisito imprescindible, pero si se valorará
- Se pueden utilizar librerías open-source de soporte (no comerciales), siempre y cuando quede reflejado (ver Requisitos del juego) y no incluyan lógica de juego. En el foro se publicará un listado con las librerías permitidas. En el caso de querer utilizar otra librería, se deberá consultar en el foro
- Se pueden utilizar paquetes de gráficos, de efectos y/o de música, siempre y cuando quede reflejado (ver Requisitos del juego) y se cumpla con los derechos de autor de los mismos (ya sean freeware, shareware, bajo GPL, etc...). No obstante, se valorará que todo el contenido sea original
- Para crear los contenidos, se puede usar cualquier software del que se disponga, siempre y cuando no vulnere las siguientes normas:
 - No se puede usar ningún software que esté implementado a medida para la competición (como un editor de mapas o similar)
 - No se puede usar ningún software de creación de juegos (como RPGMaker)

- No se puede usar ningún motor de juego (como Quake, Irrlicht, ...)
- Se pueden utilizar paquetes de gráficos, de efectos y/o de música, siempre y cuando quede reflejado (ver Requisitos del juego) y se cumpla con los derechos de autor de los mismos (ya sean freeware, shareware, bajo GPL, etc...). No obstante, se valorará la utilización de contenido original
- Se puede usar toda la documentación, excepto la que suponga código explícito (no hacer Copy&Paste de un tutorial u otro código vuestro o ajeno previo a la competición)

○ REQUISITOS DEL JUEGO

El proyecto que se presente debe tener (cómo mínimo) los siguientes elementos:

- Nombre
- Intro o, en su defecto, «splash image»
- Menú principal
- Configuración/Opciones: como mínimo, configuración de teclado. Otras opciones, como «windowed» o «fullscreen», son opcionales
- Créditos: deben salir los autores, sus mails, las referencias a material de terceros que se hayan utilizado (librerías, pack gráficos, etc...) y el logo de la campus
- Dos niveles completos, así como la transición entre ambos niveles, y una pantalla, tras el último nivel, que indique la participación de dicho juego en la competición

Con estos elementos y el énfasis en la presentación gráfica, se pretende que el juego tenga un nivel de acabado más profesional.

○ SEGUIMIENTO DE LA COMPETICIÓN

La competición está planteada con el espíritu de potenciar la creación de videojuegos y el trabajo en equipo. La lucha contra el tiempo, de la cual tanto se ha escrito, es una forma de ponernos a prueba a nosotros mismos, intentar sacar lo mejor. En base a esto mismo, no se van a llevar a cabo políticas específicas de búsqueda de tramposos, pues se da por supuesto que la gente que participe, lo hará por las razones expuestas. No obstante, sí se hará un seguimiento a diversos niveles, para potenciar la competición y permitir al resto de campuseros, el seguimiento de la misma. Las acciones son:

- Cada grupo creará un weblog donde anunciará su proyecto e irá publicando capturas y comentarios del desarrollo y su avance (una especie de cuaderno de bitácora). Los demás participantes y el resto de campuseros, podrán aportar comentarios, críticas o

sugerencias. La interacción entre todos y el enriquecimiento recíproco es otro de los objetivos de la competición

- Todos los weblogs estarán publicados en el foro
- Cada día, en una hora a pactar, un representante de cada grupo deberá acudir a la zona de coordinadores y mostrar los avances realizados. También se dejará una copia del código fuente utilizado, un conjunto de capturas de pantalla y un fichero histórico (a modo de bitácora)
- Las dudas que surjan podrán ser consultadas a través del foro. Si se consultan directamente con uno de los coordinadores, en función de su tipología, tanto la pregunta como la respuesta serán trasladadas al foro

○ REGLAS DE ENTREGA

El proyecto deberá ser entregado antes de las 19h del 28 de Julio. La entrega se realizará en la zona de coordinadores, mediante un CD (o DVD), con los siguientes contenidos:

- Ejecutable del juego
- Código fuente
- Fuentes del material utilizado (.fla, .psd, ...)
- Memoria del proyecto, que incluirá los siguientes apartados:
 - Portada con el nombre del proyecto.
 - Hoja con el nombre y contacto de los miembros del grupo (mail y puesto de mesa)
 - Índice
 - Resumen de un párrafo del proyecto
 - Instrucciones de instalación
 - Instrucciones de uso
 - Justificación de diseño y de las decisiones tomadas
 - Guión o historia del juego
 - El log histórico (o cuaderno de bitácora), con capturas de las diferentes fases del proyecto
 - Conclusiones del proyecto (qué ha parecido la experiencia, problemas que hayan podido surgir, sugerencias para la competición, ...)
- En caso de haber utilizado material de terceros, como librerías o paquetes de cualquier índole, se deberán entregar las fuentes de las mismas y añadir, en la memoria, un apartado sobre cómo se han utilizado
- En caso de utilizar una plataforma diferente de Windows, se deberá aportar un emulador para dicha plataforma

Los grupos serán apuntados en una lista por orden de entrega, y el sábado, a partir de las 12h, presentarán al jurado su proyecto,

comentando todos aquellos detalles relevantes que éste deberá tener en cuenta para valorar correctamente el proyecto. La duración de las presentaciones no podrá superar en ningún caso los 5 minutos. La presentación se hará en el cubo del Área, en uno de los equipos de los responsables. En caso de que la plataforma sea diferente de Windows y no exista emulador, el grupo traerá uno de sus equipos.

EVALUACIÓN

El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios de cara a evaluar los proyectos presentados:

- La exposición del proyecto
- La originalidad del proyecto y de los elementos que lo conformen
- La usabilidad
- La innovación tecnológica
- La calidad del producto final
- La creatividad
- El guión
- El grado de optimización técnica
- El grado de dificultad

Cada miembro del jurado escogerá 3 proyectos para cada criterio, ponderándolos con 1, 2 y 3 puntos respectivamente. La suma de todos los puntos obtenidos nos indicará el proyecto ganador. En caso de empate, el premio será dividido entre los ganadores. Se contempla la posibilidad de otorgar premios especiales.

COMPOSICIÓN DEL JURADO

El jurado estará formado por los siguientes integrantes:

- Andrés Fernandez, Profesor de la Universidad Ramon Llull – La Salle
- Jesús Alonso, profesor de la Universidad Politécnica de Catalunya
- Joaquín Perez, Profesor de la Universidad Europea de Madrid
- Miguel Angel Expósito, representante de la Campus Party
- David Font, representante de Stratos (Punto de Encuentro de Desarrolladores en Internet)
- Richard Hebert, coordinador del Área de Desarrolladores
- Alex Arañó, Director de I+D de TwenTIC, SL
- Varios miembros de empresas colaboradoras del Área

La decisión del jurado será inapelable.

PREMIOS

El sábado 29 de Julio, a partir de las 22h, se celebrará en el cubo del área, la gran fiesta de despedida, que incluirá el fallo del jurado y la entrega del/os premio/s, que consistirán en:

- 1r Premio: una beca completa para el master MCDE otorgada por la Universidad Ramon Llull – La Salle (valorada en 9000 €) y 1500 €
- 2º Premio: 1000 € y un lote de productos
- 3r Premio: 500 € y un lote de productos

Además, se otorgará un premio especial del público al proyecto más votado en el foro, que consistirá en un viaje en tren a París.

DERECHOS DE AUTOR

Los derechos de autor pertenecen a los creadores de las respectivas obras. No se podrán utilizar ni distribuir los juegos sin el consentimiento explícito del autor/es del videojuego. El código fuente entregado a la organización para la evaluación no será empleado en ningún caso para fines distintos de los propuestos en esta competición.

No obstante, Campus Party se reserva el derecho de utilizar los juegos como herramienta de difusión o propaganda.

DESCALIFICACIONES

Los proyectos podrán ser descalificados en los siguientes casos:

- Cualquier incumplimiento de las normas establecidas o conductas no deportivas
- El intento de sabotear los sistemas informáticos de soporte de la competición