

**Títol:** IX CONCURS INTERNACIONAL DE CREACIÓ DE VIDEOJOCS RETRO (#CPCRetroDev 2021)  
**Secció:** CONVOCATÒRIES I CONCURSOS  
**Òrgan:** Rectora  
**Data d'aprovació:** dimarts, 5 d'octubre de 2021

**Título:** IX CONCURSO INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO (#CPCRetroDev 2021)  
**Sección:** CONVOCATORIAS Y CONCURSOS  
**Órgano:** Rectora  
**Fecha de aprobación:** martes, 5 de octubre de 2021

#CPCRetroDev 2021

## IX CONCURS INTERNACIONAL DE CREACIÓ DE VIDEOJOCS RETRO

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 9è Concurs Internacional de Creació de Videojocs Retro de la Universitat d'Alacant (#CPCRetroDev 2021). 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 des d'un punt de vista 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 es pretén anar més enllà de les capacitats teòriques de les màquines.

### Bases

#### 1. Terminis de sol·licitud

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

La inscripció es realitza mitjançant el lliurament dels treballs. El termini d'inscripció s'inicia el dia 15 d'octubre del 2021 i finalitza el dimarts 2 de novembre del 2021 a les 23.59 h (Horari UTC+1)

#### 2. Participants

El concurs està obert a qualsevol persona o grup de qualsevol nacionalitat.

#### 3. Premis

Aquesta edició compta amb 1.230 € en premis repartits en categories PRO, UA i mencions especials:

##### Categoria PRO

- 1r premi.....300€
- 2n premi.....200€
- 3r premi.....130€
- 4t premi.....100€
- 5è premi..... 50€

##### Categoria UA

- 1r premi.....100€
- 2n premi.....50€

##### Mencions especials

- Llepolies a la millor música.....100€
- Pablo Ariza al millor desenvolupament tècnic i IA...100€
- Relleu al millor producte global.....100€

#CPCRetroDev 2021

## IX CONCURSO INTERNACIONAL DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS RETRO

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 9º Concurso Internacional de Creación de Videojuegos Retro de la Universidad de Alicante (#CPCRetroDev 2021). 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.

### Bases

#### 1. Plazo de solicitud

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

La inscripción se realiza mediante la entrega de los trabajos. El plazo de inscripción se inicia el día 15 de octubre de 2021 y finaliza el martes, 2 de noviembre de 2021 a las 23:59h (Horario UTC+1)

#### 2. Participantes

El concurso está abierto a cualquier persona o grupo de cualquier nacionalidad.

#### 3. Premios

Esta edición cuenta con 1.230 € en premios repartidos en categorías PRO, UA y menciones especiales:

##### Categoria PRO

- 1er Premio.....300€
- 2o Premio.....200€
- 3er Premio.....130€
- 4o Premio.....100€
- 5o Premio..... 50€

##### Categoria UA

- 1er Premio.....100€
- 2o Premio.....50€

##### Menciones especiales

- Gominolas a la mejor música.....100€
- Pablo Ariza al mejor desarrollo técnico e IA...100€
- Relevo al mejor producto global.....100€

En cas que algun premi resultara desert després de la valoració del jurat, o per falta de participació, l'import econòmic no serà lliurat i quedarà acumulat per a futures edicions.

El personal col·laborador extern podrà concedir premis addicionals segons el reglament propi amb l'aprovació del comitè organitzador. Aquests premis seran anunciats en la pàgina web del concurs juntament amb les regles.

#### 4. Marc legal i pressupostari

La dotació màxima d'aquesta convocatòria és de 1.230 € 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.

La subvenció assignada a cada ajuda s'ajustarà a allò que estableix en la Llei 38/2003, de 17 de novembre, general de subvencions; les regulacions, requisits i termes establits per les normes de funcionament intern de la UA i allò que aquesta convocatòria estableix.

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

#### 5. Jurat i avaluació

El jurat estarà compost per un president i dos vocals. Actuarà de secretari un dels vocals.

El jurat comptarà amb el suport d'un panell d'experts del sector que serà anunciat a través de la pàgina web del concurs en el moment de la formació. Aquest panell d'experts valorarà els jocs i el jurat validarà aquestes valoracions.

Cada membre del panell d'experts serà assignat a un dels apartats que cal avaluar, i se centrarà únicament a valorar eixa part dels videojocs.

En cas que es presenten més de 35 videojocs, l'organització acordarà la realització d'una semifinal prèvia en què en siguen seleccionats 35. Els seleccionats seran finalment avaluats pel jurat al complet i participaran en el lliurament de premis. Els no seleccionats quedaran empatats en la posició 36.

La valoració de cada membre del panell d'experts consistirà en una llista amb els 15 millors jocs ordenats de millor a pitjor.

Els membres del panell d'experts es dividiran en general i especial.

El panell d'experts general avaluarà els següents criteris:

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

El panell d'experts especial avaluarà les mencions especials:

- Millor música i efectes de so [César Astudillo]
- Millor producte global [Jon Cortázar/Relleu]
- Millor intel·ligència artificial i qualitat tècnica [Pablo Ariza]

Els criteris d'avaluació s'entenen com:

- Diversió, adició i jugabilitat: videojocs que aconsegueixen enganxar més el jugador i mantenir-lo més temps jugant i gaudint.

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. Marco legal y presupuestario

La dotación máxima de esta convocatoria es de 1.230€ 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 a cada ayuda se ajustará a lo dispuesto en la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, a las regulaciones, requisitos y términos establecidos por las normas de funcionamiento interno de la UA y a lo que esta convocatoria establece.

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.

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

#### 5. Jurado y evaluación

El jurado se encontrará compuesto por un presidente y dos vocales. Actuará de secretario uno de los vocales.

El jurado contará con el apoyo de un panel de expertos del sector que será anunciado a través de la página web del concurso en el momento de su formación. Este panel de expertos valorará los juegos y el jurado validará estas valoraciones.

Cada miembro del panel de expertos será asignado a uno de los apartados a evaluar, y se centrará únicamente en valorar esa parte de los videojuegos.

En caso de que se presenten más de 35 videojuegos, la organización acordará la realización de una semifinal previa donde sean seleccionados 35. Los seleccionados serán finalmente evaluados por el jurado al completo y participarán en la entrega de premios. Los no seleccionados quedarán empatados en la posición 36.

La valoración de cada miembro del panel de expertos consistirá en una lista con los 15 mejores juegos ordenados de mejor a peor.

Los miembros del panel de expertos se dividirán en general y especial.

El panel de expertos general evaluará los siguientes criterios:

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

El panel de expertos especial evaluará las menciones especiales:

- Mejor Música y Efectos de Sonido [Cesar Astudillo]
- Mejor Producto Global [Jon Cortázar/Relevo]
- Mejor Inteligencia Artificial y Calidad Técnica [Pablo Ariza]

Los criterios de evaluación se entienden como:

- Diversión, adictividad y jugabilidad: videojuegos que consiguen enganchar más al jugador y mantenerlo más tiempo jugando y disfrutando.

b. Intel·ligència artificial i qualitat tècnica: videojocs que mostren uns personatges més realistes, creïbles i desafiants, en primer lloc. En segon lloc, videojocs que mostren desenvolupaments tècnics avançats, amb altes taxes de framerate, efectes que requereixen tecnologia avançada com scroll, resolucions modificades, ús de rasters, etc. En general, tota tecnologia la programació de la qual revesteix més complexitat de l'habitual.

c. Música i efectes de so: videojocs amb músiques de més qualitat i riquesa expressiva, amb maés quantitat de músiques i també amb millors efectes de so i més quantitat d'aquests.

d. Qualitat gràfica i artística: videojocs l'estètica dels quals mostra un major treball, un resultat més harmònic i genera un ambient de joc més artístic i professional.

e. Producte global: videojocs el resultat global dels quals incorpora millors característiques com a producte de mercat des del punt de vista de venda al client final. Es valora sobretot l'harmonia del conjunt com a atractiu global per a un client final.

Cada joc acumularà punts per cada valoració rebuda de cada expert. Els punts rebuts seran els següents:

Per cada avaluació d'un expert del panell general:

1r: 36, 2n: 29, 3r: 24, 4t: 23, 5è: 21, 6è: 19, 7è: 17, 8è: 15, 9è: 13, 10è: 11, 11è: 9, 12è: 7, 13è: 5, 14è: 3, 15è: 1

Per cada avaluació d'un expert del panell especial:

1r: 46, 2n: 37, 3r: 31, 4t: 29, 5è: 26, 6è: 24, 7è: 22, 8è: 19, 9è: 17, 10è: 14, 11è: 12, 12è: 9, 13è: 7, 14è: 4, 15è: 2

Adicionalment, tots els videojocs obtindran

[50 punts] per lliurament de codi font amb llicència lliure (GPL o MIT)

[25 punts] per incloure una picada d'ullet en el joc Rainbow Islands d'Ocean.

La picada d'ullet en el joc Rainbow Islands és lliure, però per a ser vàlid ha d'aparèixer com a element del gameplay. Per a l'avaluació de la picada d'ullet és obligatori incloure una captura i una explicació en la documentació adjunta.

Es decidiran els/les guanyador/es segons les valoracions rebudes:

a. Els/les guanyadors/es en categoria PRO seran els qui obtinguen més punts com a suma de totes les valoracions rebudes.

b. Els/les guanyadors/es en categoria UA seran aquells equips formats íntegrament per estudiants de la Universitat d'Alacant que tinguen més puntuació com a suma total de totes les valoracions rebudes.

c. Els/les guanyadors/es de cada menció especial es decidiran pels punts rebuts en eixa menció especial en exclusiva.

En cas d'empat guanyarà el videojoc...

a. amb més suma de puntuacions de les mencions especials.

b. amb més puntuació en diversió, addicció i jugabilitat.

c. el que haja sigut lliurat abans.

Els equips que resulten guanyadors disposaran de 10 dies, a partir de l'acte de lliurament de premis, per a aportar les dades bancàries i els documents que siguen requerits per a la Universitat d'Alacant amb la finalitat de poder rebre el pagament del premi per transferència bancària.

El jurat es reserva el dret de realitzar l'adequada interpretació d'aquestes bases, com també de declarar qualsevol dels premis anteriors com a desert.

6. Condicions generals d'admissió dels videojocs

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

b. Inteligencia Artificial y Calidad técnica: videojuegos que muestran unos personajes más realistas, creíbles y retantes, en primer lugar. En segundo lugar, videojuegos que muestren desarrollos técnicos avanzados, con altas tasas de framerate, efectos que requieren tecnología avanzada como scroll, resoluciones modificadas, uso de rasters, etc. En general, toda tecnología cuya programación reviste mayor complejidad de lo habitual.

c. Música y efectos de sonido: videojuegos con músicas de mayor calidad y riqueza expresiva, con mayor cantidad de músicas y también con mejores efectos de sonido y más cantidad de los mismos.

d. Calidad gráfica y artística: videojuegos cuya estética muestra un mayor trabajo, un resultado más armónico y genera un ambiente de juego más artístico y profesional.

e. Producto Global: videojuegos cuyo resultado global incorpora mejores características como producto de mercado, desde el punto de vista de venta al cliente final. Se valora sobre todo la armonía del conjunto como atractivo global para un cliente final.

Cada juego acumulará puntos por cada valoración recibida de cada experto. Los puntos recibidos serán los siguientes:

Por cada evaluación de un experto del panel general:

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

Por cada evaluación de un experto del panel especial:

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

Adicionalmente, todos los videojuegos obtendrán

[50 puntos] por entrega de código fuente con licencia libre (GPL o MIT)

[25 puntos] por incluir un guiño al juego Rainbow Islands de Ocean.

El guiño al juego Rainbow Islands es libre, pero para ser válido debe aparecer como elemento del gameplay. Para la evaluación del guiño es obligatorio incluir una captura y una explicación en la documentación adjunta.

Los ganadores serán decididos según las valoraciones recibidas:

a. Los ganadores en categoría PRO serán quienes obtengan más puntos como suma de todas las valoraciones recibidas.

b. Los ganadores en categoría UA serán aquellos equipos formados íntegramente por estudiantes de la Universidad de Alicante que tengan mayor puntuación como suma total de todas las valoraciones recibidas.

c. Los ganadores de cada menció especial se decidirán por los puntos recibidos en esa menció especial en exclusiva.

En caso de empate ganará el videojuego...

a. con mayor suma de puntuaciones de las menciones especiales.

b. con mayor puntuación en "Diversión, adictividad y jugabilidad".

c. el que haya sido entregado antes.

Los equipos que resulten ganadores dispondrán de 10 días, a partir del acto de entrega de premios, para aportar sus datos bancarios y cuantos documentos sean requeridos por a la Universidad de Alicante, con la finalidad de poder recibir el pago del premio por transferencia bancaria.

El jurado se reserva el derecho de realizar la adecuada interpretación de estas bases, así como de declarar cualquiera de los premios anteriores como desierto.

6. Condiciones generales de admisión de los videojuegos

Los videojuegos entregados deberán funcionar en un Amstrad CPC 464 real, sin expansions, y también en alguno de estos 2 emuladores:

WinAPE 2.0 beta 2, amb profile CPC 464 with Aturats.

Retro Virtual Machine v2.0 beta-1 R7, amb un Amstrad CPC 464 bàsic.

Els videojocs han de carregar en memòria una sola vegada. S'admeten diverses càrregues abans que comence la primera partida. Una vegada començada, no es permet realitzar més càrregues. Només es disposarà de 64K de memòria per al joc complet en execució.

Està permès utilitzar qualsevol llenguatge o eina de programació (BASIC, C, ensamblador, llibreries...), sempre que els/les autors/es tinguen una llicència adequada per a la publicació del videojoc resultant.

Els videojocs lliurats NO poden haver sigut publicats amb anterioritat a la participació en el concurs.

a. S'entendrà que un videojoc ha sigut publicat prèviament si abans de l'obertura de lliuraments al concurs es compleix qualsevol d'aquests supòsits:

b. S'ha posat a disposició pública una versió executable del videojoc o una versió en desenvolupament d'aquest.

c. S'ha posat a disposició pública una anàlisi íntegra, walkthrough o gameplay complet del videojoc en vídeo o àudio.

Algun membre del jurat/panell d'experts ha tingut accés a una versió executable del videojoc, completa o en desenvolupament.

A través del canal oficial de lliurament (vegeu la secció 8. Lliurament dels videojocs) es podrà incloure qualsevol material del videojoc: el mateix joc, captures, imatges, gameplay, vídeos, preview, anàlisis o el que els desenvolupadors vulguen. Sempre que el lliurament siga dins del termini establert (vegeu la secció 1. Termini de sol·licitud), aquestes formes de promoció NO seran considerades com a publicació prèvia.

Els videojocs poden ser creats individualment o en equips.

Es podran lliurar videojocs de qualsevol temàtica mentre respecten les regles del concurs.

Els videojocs hauran de ser aptes per a tots els públics.

Tots els continguts del videojoc (música, gràfics, codi, etc.) han de ser de producció pròpia o els/les autors/es han de comptar amb la corresponent llicència per a poder incloure'ls en la producció, distribuir-los i cedir-los a tercers. En cas de disposar de llicències particulars, aquestes hauran de ser incloses en el lliurament del videojoc.

Qualsevol joc que no pugua ser inclòs legalment en la producció en casset serà desqualificat. També podrà ser desqualificat si hi ha dubtes respecte de la legalitat d'incloure algun dels continguts en la producció.

Qualsevol remake, homenatge o replicació parcial de videojocs prèviament existents que siga susceptible de ser considerada violació de drets d'autor serà desqualificada d'ofici si els/les autors/es no tenen una llicència o permís.

Condicions d'admissió dels treballs en les diferents categories

a. Els premis en les categories PRO i UA no són acumulables: un equip que optara a guanyar 2 premis obtindria només el de més quantia.

b. Les mencions especials són acumulables i compatibles amb els premis de les categories PRO i UA.

c. Els premis patrocinats són acumulables i compatibles amb tots els altres premis.

c. Tots els videojocs presentats optaran a les mencions especials i premis patrocinats.

e. La menció especial a la millor música només pot ser obtinguda per una música original creada pels/per els autors/es del videojoc.

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.

Los videojuegos deben cargar en memoria una sola vez. Se admiten varias cargas antes de que comience la primera partida. Una vez comenzada, no se permite realizar más cargas. Sólo se dispondrá de 64K de memoria para el juego completo en ejecución.

Está permitido utilizar cualquier lenguaje y/o herramienta de programación (BASIC, C, ensamblador, librerías...), siempre que los autores posean una licencia adecuada para la publicación del videojuego resultante.

Los videojuegos entregados NO pueden haber sido publicados con anterioridad a su participación en el concurso.

a. Se entenderá que un videojuego ha sido publicado previamente si antes de la apertura de entregas al concurso, se cumple cualquiera de estos supuestos:

b. Se ha puesto a disposición pública una versión ejecutable del videojuego o de una versión en desarrollo del mismo.

c. Se ha puesto a disposición pública un análisis íntegro, walkthrough o gameplay completo del videojuego en vídeo o audio.

Algún miembro del jurado/panel de expertos ha tenido acceso a una versión ejecutable del videojuego, completa o en desarrollo.

A través del canal oficial de entrega (ver sección 8. Entrega de los videojuegos) se podrá incluir cualquier material del videojuego: el propio juego, capturas, imágenes, gameplays, videos, previews, análisis o lo que los desarrolladores quieran. Siempre que la entrega sea dentro del plazo establecido (ver sección 1. Plazo de solicitud), estas formas de promoción NO serán consideradas como publicación previa.

Los videojuegos pueden ser creados individualmente o en equipos.

Se podrá entregar videojuegos de cualquier temática mientras respete las reglas del concurso.

Los videojuegos deberán ser aptos para todos los públicos.

Todos los contenidos del videojuego (música, gráficos, código, etc.) deben ser de producción propia o los autores deben contar con la correspondiente licencia para poder incluirlos en su producción, distribuirlos y cederlos a terceros. En caso de disponer de licencias particulares, éstas deberán ser incluidas en la entrega del videojuego.

Cualquier juego que no pueda ser incluido legalmente en la producción en casete será descalificado. También podrá ser descalificado si hubiera dudas respecto a la legalidad de incluir alguno de sus contenidos en la producción.

Cualquier remake, homenaje o replicación parcial de videojuegos previamente existentes que sea susceptible de ser considerada violación de derechos de autor será descalificada de oficio si los autores no cuentan con una licencia o permiso.

Condiciones de admisión de los trabajos en las distintas categorías

a. Los premios en las categorías PRO y UA no son acumulables: un equipo que optase a ganar 2 premios obtendría sólo el de mayor cuantía.

b. Las menciones especiales son acumulables y compatibles con los premios de las categorías PRO y UA.

c. Los premios patrocinados son acumulables y compatibles con todos los demás premios.

d. Todos los videojuegos presentados optarán a las menciones especiales y premios patrocinados.

e. La menció especial a la mejor música sólo puede ser obtenida por una música original creada por los autores del videojuego.

#### 7. Exposició, llicència i ús dels videojocs lliurats

Els teasers, tràilers i gameplays dels videojocs en vídeo seran exposats en el canal de Youtube de [ByteRealms](#).

Els videojocs lliurats seran publicats en la pàgina web del concurs i difosos en les xarxes socials de [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) i la [Universitat d'Alacant](#). Tots els documents relatius al videojoc aportats pels/per les autors/es seran adaptats i publicats. Si es considera oportú, es podran crear nous vídeos del joc per a la mateixa publicació o futures.

Tots els videojocs lliurats seran recopilats en una edició física conjunta en casset per a ordinadors reals Amstrad CPC 464. Els equips guanyadors en categories PRO i UA rebran una còpia de l'edició física. Les còpies restants seran posades a la venda per la [Universitat d'Alacant](#), [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) o entitats col·laboradores del concurs. Tots els beneficis d'aquesta venda seran destinats a futures edicions del concurs.

#### 8. Lliurament dels videojocs

El lliurament d'un videojoc per part d'un participant/equip implica l'acceptació de les bases.

Es recomana encaridament a les persones concursants que la versió principal del videojoc, juntament amb el manual, estiguen en anglès per a facilitar la valoració del jurat. Adicionalment, s'hi poden aportar versions traduïdes a altres llenguatges.

En realitzar el lliurament, els autors del videojoc accepten cedir, de forma no exclusiva, els drets de reproducció, distribució i comunicació pública als organitzadors del concurs ([Universitat d'Alacant](#), [ByteRealms](#) i [Cheesetea](#)) per a les finalitats especificades en aquestes bases. Així mateix, accepten que els organitzadors puguen cedir, també de forma no exclusiva, els esmentats drets a entitats col·laboradores del concurs amb l'única finalitat de complir les finalitats especificades en aquestes bases.

Els videojocs hauran de ser lliurats a través de la pàgina web <https://itch.io/jam/cpretrodev2021>. Les instruccions de lliurament i enllaç estaran disponibles i actualitzats en tot moment en aquesta web i en la principal del concurs <https://cpretrodev.byterearms.com>.

El lliurament es realitzarà seguint els passos per a Game Jams d'[itch.io](#). Els autors hauran de:

Crear una web del seu joc en [itch.io](#).

Incloure en la web la informació i arxius sol·licitats pel concurs.

Enviar (submit) la web del seu joc com a participant en la jam [cpretrodev2021](#), en [itch.io](#).

El lliurament haurà d'incloure, obligatòriament, les parts següents:

- a. El videojoc en format CDT.
- b. El manual de joc: objectius, instruccions, controls, etc.
- c. L'autoria i llicències, amb els noms dels/de les autors/es del joc i tots els continguts llicenciats, amb esment als/a les autors/es, llicències utilitzades i enllaços/referències.
- d. 4 captures del joc en funcionament.
- e. 1 vídeo tràiler, màxim de 40 segons. Pot estar allotjat en plataformes externes i incrustat en la web del joc.

Opcionalment, es recomana a les persones participants incloure també els continguts següents:

- a. Fitxers DSK/SNA/CPR amb el mateix videojoc que el CDT.
- b. Altres vídeos del joc: comercials/gameplay, així es va fer, detalls curiosos... Aquests vídeos hauran de diferenciar-se del vídeo principal de tràiler (l'obligatori), que ha de ser el destacat.

#### 7. Exposición, licencia y uso de los videojuegos entregados

Los teasers, trailers y gameplays de los videojuegos en vídeo serán expuestos en el canal de Youtube de [ByteRealms](#).

Los videojuegos entregados serán publicados en la página web del concurso y difundidos en las redes sociales de [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y la [Universidad de Alicante](#). Todos los documentos relativos al videojuego aportados por los autores serán adaptados y publicados. Si se considera oportuno, se podrán crear nuevos vídeos del juego para la misma o futuras publicaciones.

Todos los videojuegos entregados serán recopilados en una edición física conjunta en casete para ordenadores reales Amstrad CPC 464. Los equipos ganadores en categorías PRO y UA recibirán una copia de la edición física. Las copias restantes serán puestas a la venta por la [Universidad de Alicante](#), [ByteRealms](#), [Cheesetea](#) y/o entidades colaboradoras del concurso. Todos los beneficios de esta venta serán destinados a futuras ediciones del concurso.

#### 8. Entrega de los videojuegos

La entrega de un videojuego por parte de un participante/equip implica la aceptación de las bases.

Se recomienda encarecidamente a los concursantes que la versión principal del videojuego, junto con su manual, estén en Inglés, para facilitar la valoración del jurado. Adicionalmente, se pueden aportar versiones traducidas a otros lenguajes.

Al realizar la entrega, los autores del videojuego aceptan ceder, de forma no exclusiva, los derechos de reproducción, distribución y comunicación pública a los organizadores del concurso ([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.

Los videojuegos deberán ser entregados a través de la página web <https://itch.io/jam/cpretrodev2021>. Las instrucciones de entrega y enlace estarán disponibles y actualizadas en todo momento en esta web y en la principal del concurso <https://cpretrodev.byterearms.com>.

La entrega se realizará siguiendo los pasos para Game Jams de [itch.io](#). Los autores deberán:

Crear una web de su juego en [itch.io](#).

Incluir en la web la información y archivos solicitados por el concurso.

Enviar (submit) la web de su juego como participante en la "jam" [cpretrodev2021](#), en [itch.io](#).

La entrega deberá incluir, obligatoriamente, las siguientes partes:

- a. El videojuego en formato CDT.
- b. El manual de juego: objetivos, instrucciones, controles, etc.
- c. La autoría y licencias, con los nombres de los autores del juego y todos los contenidos licenciados, mencionando autores, licencias utilizadas y enlaces/referencias.
- d. 4 capturas del juego en funcionamiento.
- e. 1 vídeo trailer, máximo de 40 segundos. Puede estar alojado en plataformas externas e incrustado en la web del juego.

Opcionalmente, se recomienda a los participantes incluir también los siguientes contenidos:

- a. Ficheros DSK/SNA/CPR con el mismo videojuego que el CDT.
- b. Otros vídeos del juego: comerciales/gameplay, así se hizo, detalles curiosos... Estos vídeos deberán diferenciarse del vídeo principal de trailer (el obligatorio), que debe ser el destacado.

c. Un ZIP amb el codi font, incloent-hi instruccions de compilació. Haurà de contenir una còpia de la llicència d'ús del codi font que en permeta la distribució (preferiblement GPL o MIT).

d. Descripció del making of del joc, en la mateixa web o en PDF. Explicació de com ha sigut realitzat el joc, les tecnologies utilitzades, els problemes oposats, les lliçons apreses, fotos i captures del desenvolupament, etc. La finalitat d'aquest document és completar la fitxa del videojoc en la web per a aportar més informació al públic.

e. Qualsevol altre contingut que els autors consideren oportú en la mateixa web del joc.

Es permet lliurar tantes versions com es vulga del videojoc abans de la data límit. Només serà considerada a concurs l'última versió lliurada.

Està expressament prohibit que els/les autors/es modifiquen el lliurament en [itch.io](https://itch.io) després de la data límit. La violació d'aquesta regla implicarà la desqualificació del joc. Es considerarà modificació del lliurament:

- Qualsevol canvi en els fitxers adjunts a la web del joc.
- Qualsevol canvi en el contingut de la web del joc.
- L'ús d'enllaços a llocs externs en la web del joc i la modificació posterior al lliurament.
- Qualsevol altra pràctica en la mateixa línia dels punts anteriors.

El lliurament haurà d'estar configurada en [itch.io](https://itch.io), durant tot el concurs, com segueix:

- Públicament accessible (visibility & access public)
- Sense cost ni donació (pricing: no payments)
- Descarregable (kind of project: downloadable)

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

## 9. Notificacions

Atès el principi de transparència recollit en la Llei 40/2015, d'1 d'octubre, de règim jurídic del sector públic i allò 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 i les dades d'aplicació es realitzaran en l'adreça web <https://cpcetrodev.byterrealms.com>, que substitueix la notificació a les persones interessades i té els mateixos efectes.

## 10. Protecció de dades

De conformitat amb el que disposa la legislació vigent en matèria de protecció de dades, li 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 legitimitació 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 el marc dels tractaments esmentats, les dades no podran ser cedides, excepte obligació legal. Si escau, es procedirà a la cessió de correu electrònic o via de contacte a patrocinadors del concurs que hagen de realitzar el lliurament d'un premi extern, sempre amb el consentiment previ informat de la persona guanyadora del premi.

L'informem que pot exercir el seus drets en relació amb el tractament de les seues 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 seua electrònica <https://seuelectronica.ua.es/es/index.html>.

c. Un ZIP con el código fuente, incluyendo instrucciones de compilación. Deberá contener una copia de la licencia de uso del código fuente que permita su distribución (preferiblemente GPL o MIT).

d. Descripción del "making of" del juego, en la propia web y/o en PDF. Explicación de cómo ha sido realizado el juego, las tecnologías utilizadas, los problemas encontrados, las lecciones aprendidas, fotos y capturas del desarrollo, etc. La finalidad de este documento es completar la ficha del videojuego en la web para aportar más información al público.

e. Cualquier otro contenido que los autores consideren oportuno, en la propia web del juego.

Se permite entregar tantas versiones como se quiera del videojuego antes de la fecha límite. Sólo será considerada a concurso la última versión entregada.

Está expresamente prohibido que los autores modifiquen su entrega en [itch.io](https://itch.io) después de la fecha límite. La violación de esta regla implicará la descalificación del juego. Se considerará modificación de la entrega:

- Cualquier cambio en los ficheros adjuntos a la web del juego
- Cualquier cambio en el contenido de la web del juego
- El uso de enlaces a sitios externos en la web del juego y su modificación posterior a la entrega
- Cualquier otra práctica en la misma línea de los puntos anteriores

La entrega deberá estar configurada en [itch.io](https://itch.io), durante todo el concurso, como sigue:

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

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.

## 9. Notificaciones

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 y sus datos de aplicación se realizarán en la dirección web <https://cpcetrodev.byterrealms.com>, sustituyendo la notificación a las personas interesadas y produciendo los mismos efectos.

## 10. Protección de datos

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 legitimitación de este tratamiento se basa en el cumplimiento de una misión realizada en interès públic 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. En su caso, se procederá a la cesión de correo electrónico o vía de contacto a patrocinadores del concurso que deban realizar la entrega de un premio externo, siempre previo consentimiento informado del ganador del premio.

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 informació addicional i detallada sobre protecció de dades, els seus drets i la política de privacitat de la Universitat d'Alacant pot consultar-la en el següent enllaç: <https://seuelectronica.ua.es/es/privacidad.html>.

#### 11. Recursos

Contra la convocatòria, les bases i els actes administratius que se'n deriven, que esgoten la via administrativa, pot interposar-se recurs contenciós administratiu davant el jutjat contenciós administratiu d'Alacant que resulte competent, en el termini de dos mesos comptador a partir de l'endemà de la publicació, de conformitat 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 convocatòria davant la rectora, de conformitat amb el que disposen els articles 123 i 124 de la Llei 39/2015. Tot això sense perjudici que s'utilitze qualsevol altra via que es considere oportuna.

Davant les actuacions definitives del jurat podrà interposar-se el recurs d'alçada previst en l'article 121 de la Llei 39/2015, en el termini d'un mes comptador des de l'endemà de les seues publicacions o notificacions. El recurs podrà interposar-se davant l'òrgan que va dictar l'acte que s'impugna o davant la rectora com a òrgan competent per a resoldre'l.

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 indirectament el fons de l'assumpte o determinen la impossibilitat de continuar el procediment, produïsqen indefensió o perjudici irreparable a drets i interessos legítims. L'oposició a aquests actes de tràmit podrà ser al·legada per les persones interessades per a la consideració en la resolució que pose fi al procediment.

Alacant, 5 d'octubre de 2021

La rectora,

PD de signatura, la secretària general

(Resolució de 22 de desembre de 2020)

Esther Algarra Prats

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.

Ante las actuaciones definitivas del Jurado podrá interponerse el recurso de alzada previsto en el artículo 121 de la Ley 39/2015, en el plazo de un mes contado desde el día siguiente al de sus publicaciones o notificaciones. El recurso podrá interponerse ante el órgano que dictó el acto que se impugna o ante la rectora como órgano competente para resolverlo.

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. La oposición a estos actos de trámite podrá alegarse por las personas interesadas para su consideración en la resolución que ponga fin al procedimiento.

Alicante, 5 de octubre de 2021

La rectora,

P.D. de firma, la Secretaria General

(Resolució de 22 de diciembre de 2020)

Esther Algarra Prats