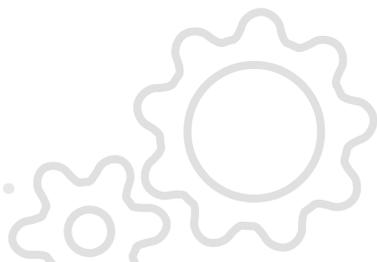


La Escuela Superior de Ingeniería y el Departamento de Informática de la Universidad de Almería se ha marcado entre sus objetivos contribuir al fomento del conocimiento de la implicación de la Ingeniería Informática en los diferentes campos de actividad de las sociedades modernas, así como del papel que ejerce esta disciplina en el desarrollo en los campos de la producción, prestación de servicios, comunicaciones, educación, relaciones interpersonales, así como también en la forma de organizar y dirigir los procesos productivos. Al mismo tiempo, el certamen pretende reconocer la importancia de la presencia y el contacto de la universidad con los centros de enseñanza secundaria y bachillerato para apoyar, fomentar y colaborar con las tareas formativas de los docentes de los citados centros. Finalmente, la realización de este tipo de actividades permite disponer de herramientas de apoyo para el desarrollo de habilidades transversales en los estudiantes, tales como habilidades en el uso de las TIC, comunicación oral y escrita, sentido crítico o capacidad para trabajar en equipo, entre otras, que les servirán de herramientas para abordar con mayor confianza los estudios universitarios.



Escuela Superior de
Ingeniería



Vicerrectorado de
Estudiantes y Empleo



UNIVERSIDAD
DE ALMERÍA



Concurso de **Videojuegos** de Ingeniería Informática



Participantes

Cualquier grupo de estudiantes de cualquier centro educativo de ESO y/o Bachiller de la provincia de Almería, así como estudiantes de Ciclos Formativos. Para ello, se crearán dos categorías diferenciadas:

- (a) estudiantes de ESO y Bachiller, y
- (b) estudiantes de Ciclos Formativos.

Modalidades

- (a) Estudiantes de Enseñanza Secundaria Obligatoria y Bachiller.
- (b) Estudiantes de Ciclos Formativos.

Requisitos de los Trabajos y Grupos

Cada proyecto será desarrollado por un grupo de trabajo que estará integrado por un profesor del área de Ciencias y Tecnologías, y un número mínimo de tres estudiantes y un máximo de 5. Los grupos deben estar formados por estudiantes del mismo centro, y sólo se puede presentar un proyecto por grupo y modalidad. Del mismo modo, un estudiante sólo puede pertenecer a un solo grupo.

Cada grupo desarrollará un proyecto de videojuego relacionado con una temática libre y un objetivo claro. El videojuego debe desarrollarse utilizando la herramienta **Scratch** (<http://scratch.mit.edu>), y cualquier uso de imágenes, audio, video sin consentimiento expreso de su propietario será automáticamente descalificado del certamen, siendo el grupo responsable de las consecuencias legales que puedan derivarse.

Calendario y obligaciones de los Participantes

* **Inscripción** al concurso rellenando el formulario disponible en <http://www.ual.es/eventos/jornadasinformatica/ualGames/> desde el 1 de febrero de 2019 hasta el 29 de marzo de 2019. En este formulario se deben indicar los datos personales de cada miembro del grupo de trabajo, incluido el tutor, así como la modalidad seleccionada.

* **Taller de Scratch** para todos los participantes inscritos en el mes de marzo con una duración de 2 horas con confirmación de asistencia por limitación de espacio.

* **Entrega del proyecto hasta el 5 de abril** de 2019 utilizando la plataforma Scratch disponible en <http://scratch.mit.edu>. Se habilitará en la página web del certamen <http://www.ual.es/eventos/jornadasinformatica/ualGames/> un apartado relativo a la entrega

del proyecto, donde los participantes tendrán la información pertinente sobre el proceso de entrega y rellenarán un formulario especificando la dirección URL del proyecto presentado en la plataforma Scratch.

*El **comité de selección** realizará una preselección de proyectos de videojuegos y se notificará a los centros el **15 de abril** de 2019.

* Los grupos preseleccionados estarán convocados a la **ceremonia de entrega de premios que se realizará el día 26 de abril de 2019**.

* Esta ceremonia estará presidida por el Excmo. Sr. Rector y, en ella, los grupos preseleccionados deberán realizar una presentación oral del videojuego no superior a los diez minutos, apoyada por los medios audiovisuales que se estimen convenientes.

Comité de Selección

El comité de selección estará formado por D. Rafael Guirado Clavijo, Subdirector de la Escuela Superior de Ingeniería, D. Juan Francisco Sanjuan Estrada, Director del Departamento de Informática de la Universidad de Almería, D. Alfonso Bosch Arán, Coordinador del Grado en Ingeniería Informática, D. José Antonio Piedra Fernández, Coordinador del Máster en Informática, D. Fernando Aguilar Torres, Catedrático del Departamento de Ingeniería y responsable del Grupo Docente, Espacios Inmersivos 3D en Docencia y, finalmente, Alejandro Pino España y Alfonso del Pino expertos en programación de videojuegos con Scratch.

Criterios de Valoración para Preseleccionados o Finalistas

Para la preselección de proyectos presentados y su participación en la ceremonia de entrega de premios finales, el comité de selección valorará los siguientes criterios de valoración sobre el videojuego:

- Nivel funcional completo.
- Implementación a nivel de programación y diseño.
- Facilidad de juego, motivación y/o diversión del mismo
- Finalidad y originalidad.

Criterios de Valoración para Entrega de Premios

Para la selección de los grupos de trabajo ganadores que obtienen los premios planteados en cada categoría, el comité de selección tendrá en cuenta los siguientes criterios de valoración:

- Finalidad y originalidad del videojuego.

- Explicación y justificación de la propuesta realizada por el grupo de trabajo en la exposición oral realizada.

Resolución del Concurso

La propuesta y entrega de premios se realizarán en un acto académico el día 26 de abril del 2019 y estará presidido por el Excmo. Sr. Rector de la Universidad de Almería. A este acto, se invitará a todos los equipos preseleccionados y la organización se reserva el derecho a informar más adelante de la fecha de entrega de premios en función de las restricciones de agenda de las autoridades participantes. En cualquier caso, toda variación será comunicada con suficiente antelación a todos los equipos participantes. Para poder optar al premio del certamen será requisito la presencia de una representación del equipo participante el día de la entrega de premios.

Premios

- * Diploma de participación a todos los grupos
- * Diploma de acreditación a los grupos preseleccionados y finalistas
- * Premios en metálico para cada modalidad contemplada en las bases de la convocatoria:
 - Primer premio de cada modalidad: 300 €.
 - Segundo premio de cada modalidad: 200 €.
 - Tercer premio de cada modalidad: 150 €.

* Premio "ACG" al video juego más creativo (150€)

Aceptación de las Bases

El hecho de concurrir a este certamen presupone la aceptación total de las presentes bases y la conformidad con las decisiones del jurado.

Así mismo, el certamen se realiza dentro del convenio vigente entre la Universidad de Almería y la Consejería de Educación de la Junta de Andalucía y tendrá la consideración de actividad formativa reconocida como mérito docente para el profesorado.

Datos de contacto del Concurso

<http://www.ual.es/eventos/ualGames/>
ualgames@ual.es
Tlfno: 950015096

