



## Sección III. Otras disposiciones y actos administrativos

### AYUNTAMIENTO DE PALMA DE MALLORCA AGENCIA DE DESARROLLO LOCAL DEL AYUNTAMIENTO DE PALMA - PALMAACTIVA-

**700*****PalmaActiva.- Anuncio de la convocatoria y las bases reguladoras del I concurso de impulso a la innovación: premios CODE***

El consejo Rector, en sesión de día 16 de enero de 2015, aprobó la convocatoria y las bases reguladoras del I concurso de impulso a la innovación: premios CODE, un concurso de proyectos de programación y diseño web, videojuegos y programación de aplicaciones en dispositivos móviles, que tiene como finalidad potenciar y fomentar el segmento de las nuevas tecnologías demandadas por el sector, combinando la formación técnica en TIC con el fomento de la emprendeduría. Se publican las citadas bases para general conocimiento.

Contra el presente Acuerdo, que agota la vía administrativa, puede presentarse recurso de reposición ante el mismo órgano que la ha dictado, de acuerdo con lo dispuesto en el artículo 116 de la Ley 30/92, de 26 de noviembre de Régimen Jurídico de las Administraciones Públicas y del Procedimiento Administrativo Común. El plazo para interponerlo es de un mes contado desde su aprobación, y en este caso no se puede interponer recurso contencioso administrativo hasta que no se haya resuelto el de reposición.

El recurso de reposición potestativo tendrá que presentarse en el Registro de este Organismo o en las dependencias a que se refiere el artículo 38.4, de la Ley 30/92 de 26 de noviembre, antes mencionada. Se entenderá desestimado cuando no se haya resuelto ni notificado la resolución en el plazo de un mes, contado desde el día siguiente de su interposición y en este caso quedará expedita la vía contenciosa administrativa.

Si no se utiliza el recurso potestativo de reposición, puede interponerse directamente recurso contencioso administrativo, según lo establecido en el artículo antes mencionado y el 45 y siguientes de la Ley 29/98, de 13 de julio, reguladora de la jurisdicción contenciosa administrativa, ante la Sala de lo contencioso administrativo del Tribunal Superior de Justicia de las Islas Baleares, en el plazo de dos meses, contados desde el día siguiente de su aprobación. Esto sin perjuicio de cualquiera otro recurso o acción que se considere pertinente.

Palma, 16 de enero de 2015

**La gerente**

Silvia Romero Bosch

#### **Bases reguladoras del I concurso de impulso a la innovación: premios CODE**

##### **1.- Objetivo general**

- Divulgar las bases del lenguaje de programación, diseño web, videojuegos y realización de Apps y/u otras herramientas o recursos tecnológicos.
- Formar sobre el aprendizaje de lenguaje en código para programar aplicaciones en dispositivos móviles (smartphones, tablets, ...), ordenadores, consolas y similares.
- Fomentar la emprendeduría y potenciar las capacidades emprendedoras de los participantes.

##### **2.- Partidas presupuestarias**

El crédito total asignado a la presente convocatoria es de 5.500€ destinados a premios con cargo a la aplicación presupuestaria 20.24130.4890000 del presupuesto de gastos de PalmaActiva de 2015.





### 3.- Premios

Hay tres categorías y los premios se otorgan a los proyectos que hayan obtenido la mayor puntuación en cada categoría conforme a las presentes bases.

- Un premio para la mejor Web: Vales regalo en materiales y/o equipamientos informáticos valorados en 2.000€
- Un premio para la mejor App: Vales regalo en materiales y/o equipamientos informáticos valorados en 2.000€
- Un premio para el mejor Videojuego: Vales regalo en materiales y/o equipamientos informáticos valorados en 1.500€ más la aportación de equipamiento informático aportado por Microsoft valorado en 500€.

### 4.- Régimen Jurídico

La concesión de las subvenciones se tramita en régimen de concurrencia competitiva de acuerdo con el artículo 22 de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, art. 58 del Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, reglamento de la ley de subvenciones, Decreto Legislativo 2/2005, de 28 de diciembre, texto refundido de la ley de subvenciones de la CAIB, la Ordenanza general reguladora de la concesión de subvenciones del Ayuntamiento de Palma, aprobada por el Pleno del Ayuntamiento en sesión de 28 de julio de 2005 (BOIB núm. 140, de 22 de septiembre de 2005) y las bases de ejecución del presupuesto para el año 2015. La convocatoria está presidida por los principios de igualdad y no discriminación, publicidad y transparencia, concurrencia y objetividad.

### 5.- Destinatarios

Personas empadronadas en Palma en edad laboral, tanto en activo como en situación de paro que no dispongan de formación o experiencia consolidada en cualquiera de las tres categorías del presente concurso. Los solicitantes que sí dispongan de formación y/o experiencia consolidada en una categoría, podrán participar en las restantes que no dispongan.

De forma indicativa se considerará que disponen de formación y/o experiencia consolidada en una categoría, todos aquellos participantes que realicen o hayan realizado tareas profesionales y/o docentes -por cuenta propia o ajena- de elaboración de webs, de apps o videojuegos con más de 5 años de experiencia.

La participación será por grupos, no obstante podrán presentarse solicitudes a título individual que tendrán que integrarse en algún grupo conforme al previsto en la base 8.

Todos los miembros integrantes de un grupo tienen que cumplir las condiciones anteriores.

### 6.- Presentación de solicitudes

Podrán presentarse solicitudes desde el día siguiente de la publicación de las presentes bases en el BOIB hasta día 20 de febrero de 2015. Las solicitudes se presentarán mediante las instancias oficiales aprobadas.

En la instancia modelo se incluirán los datos personales y la preferencia por la categoría de premio en la cual se quiere participar. Cada grupo únicamente puede participar en una categoría de premio, que conlleva necesariamente la participación en la formación específica que tiene asociada en las presentes bases. Únicamente se puede participar en una categoría de premio. Preferentemente en cada grupo tendría que haber al menos un miembro con conocimientos de diseño gráfico y otro de programación.

Los grupos, con un mínimo de dos miembros y un máximo de cuatro, indicarán en la instancia modelo el nombre del grupo y designarán representante, teléfono móvil de contacto y correo electrónico en el cual recibir notificaciones.

Acompañando la instancia se presentará currículum vitae de todos los participantes y el anexo II de declaración responsable de no concurrencia de causa para obtener la condición de beneficiario prevista en el art. 13.2 de la Ley 38/2003, General de Subvenciones, firmada por cada uno de los solicitantes.

Las solicitudes podrán presentarse telemáticamente mediante la web de PalmaActiva, <http://www.palmaactiva.com> y en la sede electrónica del Ayuntamiento de Palma, hasta las 24h del último día del plazo de presentación. También podrán presentarse presencialmente en el registro general de PalmaActiva en la calle Socorro, 22 en horario de 9:00 a 14:00 horas de lunes a viernes y por cualquiera de los medios y formas previstas en el artículo 38.4 de la ley 30/1992 LRJAP y PEC.

Los modelos de solicitud en formato impreso estarán a disposición de los interesados en la sede de PalmaActiva en la calle Socorro, 22 de Palma.



## 7.- Órganos y funciones

La organización y dirección de la actividad corresponde a PalmaActiva, lo cual incluye, entre otras, la gestión del programa, resolución de dudas e incidencias, emisión de instrucciones y competencia para la aprobación definitiva de los premios. El órgano competente para la instrucción será el área de Formación de PalmaActiva, que llevará las tareas de registro, admisión de presentaciones y enmiendas.

El órgano competente para la resolución de las distintas fases de la convocatoria y del otorgamiento de los premios será la Gerencia de PalmaActiva.

El concurso está integrado por dos órganos:

**Comisión técnica:** Es la competente para conocer los resultados de la fase de formación de la base 8.2., declarar su superación o no; valorar los proyectos conforme a la base 8.3. siguiendo los criterios de la base 8.4. Está integrada por 3 miembros especialistas y profesionales del sector y 2 miembros de PalmaActiva. El órgano emitirá informe en el plazo máximo de 10 días laborables desde la finalización del plazo de presentación o - en su caso- del plazo de enmienda del proyecto. Esta será notificada a los interesados para que, si lo estiman, puedan presentar alegaciones en el plazo de 10 días. El informe será elevado a la Gerencia de PalmaActiva para la resolución de los proyectos que pasan a la siguiente fase de presentación de los proyectos y selección de los ganadores. Su resolución pone fin a la vía administrativa.

**Jurado:** El Jurado estará integrado por 2 técnicos de PalmaActiva y hasta un máximo de 5 especialistas y profesionales del sector. El jurado es el órgano competente para valorar los proyectos de la base 8.5 y proponer a PalmaActiva el otorgamiento de los premios. Sus votaciones y deliberaciones serán secretas. El jurado está facultado, si así lo considera, para proponer declarar desierto alguno o todos los premios. Una vez determinados sus integrantes será publicada su composición en la web de PalmaActiva. El informe será elevado a la Gerencia de PalmaActiva para la resolución definitiva, que pondrá fin a la vía administrativa.

Presidirá los anteriores órganos el/la Gerente de PalmaActiva y ejercerán las funciones de secretario el técnico de PalmaActiva que se designe por la presidencia del órgano.

## 8.- Fases del concurso

### 8.1- Admisión

Las solicitudes se presentarán conforme a la base quinta. El órgano instructor, si lo considera, podrá requerir al/los interesado/s para que en el plazo máximo e improrrogable de diez días, enmiende/n los defectos observados, con la indicación que si no lo hace se considerará que ha/ha desistido de su solicitud.

### 8.2 - Fase de Formación

Las solicitudes admitidas pasarán a la fase de formación, que está integrada por dos subfases, una primera en la que se impartirá formación general sobre materias de emprendeduría de 8 horas y una segunda, de formación específica.

La formación -tanto la general como la específica- podrá ser presencial o semipresencial.

#### 8.2.1 Formación general

Todos los participantes individuales y todos los integrantes de los grupos realizarán esta primera fase de formación obligatoria, teniendo que asistir al menos al 80% de las horas de formación para poder pasar a la siguiente fase.

Durante la misma se informará a los participantes inscritos a título individual de la necesidad de conformar un grupo de trabajo multidisciplinar entre ellos -o integrarse en alguno de los participantes- para poder presentarse a la segunda fase de elaboración del proyecto y poder así optar al premio.

No podrá pasarse a la siguiente fase sin estar integrado dentro de un grupo.

#### 8.2.2 Formación específica

A la finalización de la formación general y constituidos los grupos, éstos elegirán la formación específica y la categoría de premio al cual participarán. Cada grupo sólo puede participar en una categoría y sus miembros sólo podrán tomar parte en la formación asociada a dicha categoría de premio al cual opta el grupo. Podrán asistir un máximo de dos integrantes simultáneamente a cada sesión formativa. A la finalización de la formación específica podrán hacerse variaciones de los miembros del grupo, sin cambiar la categoría del premio ni superar el número máximo de miembros permitido.



*-Formación específica para la categoría APP*

Los participantes en la categoría de premios para la mejor App realizarán una formación en opensources de 100h sobre los entornos de programación Phonegap/cordova, JQuery mobile, Node JS y Javascript.

En esta categoría se recomienda tener conocimientos de HTML5, CSS3, Javascript y JQuery.

*- Formación específica para la categoría WEB*

Los participantes en la categoría de premios para la mejor web realizarán una formación en opensources con wordpress de 100h con contenidos de diseño web, maquetación con LESS/SASS responsive, controladores de versiones GIT-SVN e instalación, maquetación, programación y desarrollo de plugins de wordpress.

En esta categoría se recomienda tener conocimientos de HTML, CSS, PHP y JS.

*- Formación específica para la categoría VIDEO JUEGO*

Los participantes en la categoría de premios para el mejor video juego realizarán una formación en Unity3d de 80h, con los contenidos de introducción al desarrollo windows, lenguaje c# y Javascript para aplicaciones universales; Unity 3d; Juegos Multijugador y Marketing, publicación a tienda y monetización de aplicaciones.

En esta categoría se recomienda tener conocimientos de Java, Javascript y/o C#, Photoshop y Blender o similares.

Para superar esta fase, al menos uno de los promotores tiene que obtener el certificado de aprovechamiento del curso que emitirá el/los docente/s y su asistencia o la suma de las horas de asistencia de los diferentes promotores tiene que ser como mínimo el 80% de las clases presenciales.

A la finalización del curso se entregará un certificado de asistencia nominativo para cada alumno participante que haya asistido como mínimo al 80% de las clases presenciales. No se emitirán certificados de aprovechamiento a nombre del proyecto.

### **8.3- Fase elaboración del proyecto**

Finalizada y superada la fase de formación específica de la base anterior, durante un periodo máximo de 30 días naturales, que determinará PalmaActiva, los grupos elaborarán un proyecto consistente en una demo en la categoría del premio al cual se presentan, que será el elemento que se valorará para optar al premio. No podrán presentarse proyectos a título individual.

Los grupos constituidos podrán presentar un solo proyecto por categoría que podrán no ser inéditos, pero no podrán haberse presentado a ninguno otro concurso o subvención.

El grupo presentará *instancia de presentación del proyecto* según el anexo III de estas bases y resumen ejecutivo del proyecto. Se presentará en sobre cerrado en el registro de PalmaActiva en el día y hora máximo establecido para lo entrega de los proyectos.

En la instancia tiene que constar:

- Dirección web o lugar de instalación de la web/app propuesto (Google Drive).
- Para la categoría de premio de videojuegos: enlace del videojuego publicado en la tienda de aplicaciones Windows Phone (<http://www.windowsphone.com/es-es/store>) o bien en la tienda Windows (<http://apps.microsoft.com/webpdp/app>).
- Dirección del archivo con el código fuente para todos los proyectos (Google Drive/OneDrive).
- Dirección web dónde se pueda visualizar el video-presentación del proyecto en formato libre y con una duración máxima de 1,5 minutos (Youtube y/o Vimeo).

Adjunto a la instancia se acompañará resumen ejecutivo del proyecto, en texto libre, que con extensión máxima de 10 hojas, DIN-A4, cuerpo de letra Calibre medida 11, describirá el proyecto presentado.

### **8.4 Criterios de valoración**

Los criterios de valoración de la comisión técnica para valorar los proyectos presentados serán:





CRITERIOS CATEGORÍA WEB	PUNTUACIÓN
Viabilidad técnica	5
Viabilidad económica	5
Grado de innovación del producto/servicio	5
Diseño de la propuesta: atractivo, originalidad, claridad de la información	10
Coherencia global del proyecto	5
<b>Total (puntuación máxima)</b>	<b>30</b>

CRITERIOS CATEGORÍA APP	PUNTUACIÓN
Diseño de la propuesta: atractivo, originalidad, claridad de la información	5
Coherencia global del proyecto	5
Nivel técnico	5
Grado de innovación del producto/servicio	10
Viabilidad económica	5
<b>Total (puntuación máxima)</b>	<b>30</b>

CRITERIOS CATEGORÍA VIDEOJUEGO	PUNTUACIÓN
Diseño de la propuesta: calidad del guión, originalidad	5
Reglas de juego: originalidad, claridad de las instrucciones	5
Calidad gráfica y efectos de sonido	10
Jugabilidad	5
Integración con servicios cloud y con capacidades del dispositivo	5
<b>Total (puntuación máxima)</b>	<b>30</b>

### 8.5- Fase presentación de los proyectos y selección de ganadores

Los 3 proyectos que hayan obtenido mayor puntuación en cada categoría - o un número superior a criterio justificado de la comisión técnica-, serán presentados por sus titulares ante el Jurado. El acto podrá ser público a criterio de PalmaActiva.

La renuncia de un proyecto seleccionado a su presentación comporta la renuncia a la opción a optar al premio según la categoría que opte.

Los integrantes del proyecto tendrán que presentar y defender el proyecto ante el jurado, pudiendo utilizar los guiones y modelos de plan de empresa de la fase de formación general.

El jurado evaluará las exposiciones, según los criterios siguientes:

CRITERIOS CATEGORÍA WEB	PUNTUACIÓN (máxima)
Calidad y estructura de la documentación técnica del producto	10
Adecuación al potencial usuario multi-idioma	5
Conocimiento del mercado donde se quiere comercializar	5
Capacidad de promoción propia	5
Carácter emprendedor de la iniciativa	5
Posibilidades de alianzas con otras empresas	10





CRITERIOS CATEGORÍA WEB	PUNTUACIÓN (máxima)
<b>Total (puntuación máxima)</b>	40

CRITERIOS CATEGORÍA APP	PUNTUACIÓN (máxima)
Madurez técnica del producto conseguida	10
Posibilidad de lanzamiento del producto	5
Adecuación a multi-idioma	5
Conocimiento de los mercados donde se quiere comercializar	5
Carácter emprendedor de la iniciativa	5
Posibilidades de alianzas con otras empresas	5
Capacidad de promoción propia	5
<b>Total (puntuación máxima)</b>	40

CRITERIOS CATEGORÍA VIDEOJUEGO	PUNTUACIÓN (máxima)
Madurez técnica del producto conseguida	10
Creatividad y originalidad	5
Modelo de monetización	5
Innovación y utilidad	5
Diseño y acabado del videojuego	10
Experiencia de usuario	5
<b>Total (puntuación máxima)</b>	40

El plazo de resolución de designación de los proyectos ganadores será de 10 días desde la valoración de los proyectos por el jurado, que se notificará en el plazo de los 5 días siguientes. El informe será elevado a la Gerencia de PalmaActiva para la resolución que, conforme al artículo XXI de los vigentes estatutos del organismo, agota la vía administrativa.

#### 9.- Acto de clausura y entrega de premios

Los nombres de los proyectos ganadores y la entrega de premios se hará en el acto público de la clausura y en ningún caso se hará con anterioridad

El pago del premio se hará mediante la entrega de vales regalos divididos por importe igual entre los miembros del grupo premiado.

Se dará publicidad a los premios otorgados en la web de PalmaActiva y en sus redes sociales.

#### 10.- Obligaciones de los beneficiarios

Son obligaciones de los beneficiarios:

- Cumplir con las presentes bases.
- Comunicar por parte del promotor o promotores al órgano competente la aceptación del premio dinerario en el plazo de quince días desde la notificación de la resolución, en caso contrario se entenderá automáticamente aceptada.
- Someterse a las actuaciones de comprobación, así como cualquier otras de comprobación y control financiero que puedan realizar los órganos de control competentes.
- Hacer publicidad del premio entre sus medios de comunicación propios (web, redes internet, etc.) y externos (facilitar entrevistas a los medios de comunicación, etc.) y cumplir con los medios de publicidad que acuerde el órgano competente para la concesión de los premios



- e) Estar al corriente de las obligaciones fiscales y con la seguridad social y no haber sido sancionado para la obtención de premios, ayudas o subvenciones públicas, en el momento de su pago.
- f) Si se encuentra en alguna de las causas de incumplimiento, reintegrar la cuantía recibida.
- g) Ceder de forma no exclusiva los derechos de divulgación de los ejercicios premiados

#### **11.- Faltas y sanciones**

Se considera falta grave la realización de actividades de:

- Hacking, entendido como aprovechamiento de los errores del sistema o de los software y cualquier acto informático encaminado a tener ventaja y no cumplir con las normas previstas en las presentes bases y las que acuerde el Jurado;
- Plagio, entendido como entregar soluciones y ejercicios no originales idénticos o con gran similitud a otras de los que no se es autor.

Se considera falta leve:

- Actitudes no participativas que perturben la normal realización de ejercicios de otros participantes y cualquier comportamiento que altere la normalidad de la actividad y que no sea falta grave.

Las faltas graves se sancionarán con la expulsión del concurso, las faltas leves con la advertencia y la amonestación. La acumulación de hasta tres faltas leves se considerará una falta grave. Se abrirán los correspondientes expedientes disciplinarios que se sustanciarán con audiencia de las personas interesadas.

Igualmente el incumplimiento de estas bases y de la normativa vigente en materia de subvenciones está sometido al régimen de infracciones y sanciones del título V del Decreto legislativo 2/2005, de 28 de diciembre, que aprueba el texto refundido de la Ley de Subvenciones, título V de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, capítulo V del régimen sancionador de la ordenanza general reguladora de la concesión de subvenciones del Ayuntamiento de Palma y al resto de la normativa que le sea de aplicación.

#### **12.- Incumplimientos**

Se considera incumplimiento de la finalidad establecida en las presentes bases:

- 1.- La falsedad en los datos aportados.
- 2.- La transgresión de la buena fe como participante.
- 2.- La obtención del premio dinerario falseando las condiciones requeridas.
- 3.- El incumplimiento de dar adecuada publicidad del premio dinerario recibido.

Los reintegros se sustanciarán en la forma prevista al art. 42 de la Ley 38/2003, General de Subvenciones y concordantes, garantizando el derecho de audiencia de las personas interesadas.

