

Sección III. Otras disposiciones y actos administrativos

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

9010

PalmaActiva.- Anuncio de la convocatoria y las bases reguladoras del III concurso de impulso a la innovación: premios CODE 2017 (Publicado extracto en la Base de Datos Nacional de Subvenciones ID3592161)

El Consejo Rector de PalmaActiva, en sesión de día 31 de julio de 2017, aprobó lo siguiente:

- “1.- Aprobar la convocatoria y las bases del III Concurso impulso a la innovación: Premios CODE 2017.
- 2.- Aprobar un gasto máximo de 8.000,00 € que irán a cargo de la aplicación presupuestaria 2017/20/24130/4890000 del vigente presupuesto de gastos de PalmaActiva.
- 3.- Publicar las presentes Bases en el Boletín Oficial de la Comunidad Autónoma de las Islas Baleares y en la Base Nacional de Subvenciones.”

Palma, 10 de agosto de 2017

La Gerente
Susana Rincón Otero

Bases reguladoras del III concurso de impulso a la innovación: premios CODE 2017

1.- Objetivo general

- Divulgar las bases del lenguaje de programación, videojuegos y diseño 3D y/o otras herramientas o recursos tecnológicos.
- Formar en el aprendizaje de lenguaje en código para programar aplicaciones en dispositivos móviles (smartphones, tabletas, ...), ordenadores, consolas y / o similares.
- Ofrecer a la ciudadanía de Palma nuevos recursos tecnológicos que mejoren su calidad de vida y hagan que puedan participar en el uso eficiente y sostenible de las tecnologías de la información y las comunicaciones.
- Promover el conocimiento del entorno real y actual de este segmento de las nuevas tecnologías.
- Facilitar instrumentos y medios para ayudar a la creación de comunidades profesionales en el campo tecnológico.
- Difundir las buenas prácticas en TIC.

2.- Aplicaciones presupuestarias

El crédito total asignado a premios de la presente convocatoria es de 8.000 €, con cargo a la aplicación presupuestaria 2017/20/24130/4890000 del presupuesto de gastos de PalmaActiva de 2017.

3.- Premios

Los premios se otorgan en las dos categorías del concurso a los equipos que hayan obtenido la mayor puntuación en cada una de acuerdo a las presentes Bases.

3.1.- Categoría Diseño Videojuego:

- Un primer premio: premio de 2.500 €
- Un segundo premio: premio de 1.500 €

3.2.- Categoría Diseño 3D:

- Un primer premio: premio de 2.500 €
- Un segundo premio: premio de 1.500 €

Los premios, si procede, estarán sujetos a las retenciones previstas en la normativa fiscal vigente en el momento de su abono.

4.- Régimen jurídico

La concesión de los premios 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, el art. 58 del Real decreto 887/2006, de 21 de julio, del Reglamento de la Ley de subvenciones; el 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 (BOIB núm. 35, de 12 de marzo de 2015) y las Bases de ejecución del Presupuesto para el año 2017. La convocatoria está presidida por los principios de igualdad y no discriminación, publicidad y transparencia, concurrencia y objetividad.

5.- Destinatarios

Personas en edad laboral, tanto en activo como en situación de desempleo, que dispongan de cualquier formación y/o experiencia adecuada para participar en una de las dos categorías del concurso. La participación es únicamente mediante agrupaciones de personas físicas, que formarán un equipo. Los equipos tendrán un mínimo de dos miembros y un máximo de cinco. No podrán presentarse solicitudes de participación individuales. Al menos uno de los integrantes de los equipos tendrá la condición de residente en el término municipal de Palma.

No se requiere formación específica mínima previa para participar en el concurso. En todo caso, los participantes indicarán en la solicitud modelo su formación y experiencia.

Para los equipos de la categoría Diseño Videojuego es recomendable que al menos uno de los integrantes desarrolle las funciones de diseñador/ra /programador con los conocimientos adecuados. También es recomendable que en el equipo participen personas con otros perfiles no específicamente tecnológicos (emprendedores, comunicadores, etc.), con el fin de aportar una visión más de usuario y/o futuro negocio al producto.

6.- Órganos y funciones

La organización y la dirección de la actividad corresponde a PalmaActiva, lo que incluye, entre otros, la gestión del programa, la resolución de dudas e incidencias, la emisión de instrucciones y la competencia para la aprobación definitiva de los premios. El órgano competente para la instrucción y el área gestora 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 la convocatoria y el otorgamiento de los premios será la Gerencia de PalmaActiva.

El concurso está integrado por dos órganos:

Órgano instructor: integrado por 2 técnicos de PalmaActiva, uno del Área de Formación y el otro con formación específica en nuevas tecnologías. El órgano instructor llevará las tareas de impulso del procedimiento, gestión del programa, emisión de informes para la resolución de dudas e incidencias, recepción de solicitudes y verificación de cumplimiento de los requisitos de las solicitudes presentadas.

Jurado: integrado por 2 técnicos de PalmaActiva y hasta un máximo de 3 especialistas y profesionales del sector. Una vez determinados sus integrantes se publicará su composición en la web de PalmaActiva. El jurado es el órgano competente para valorar los proyectos de la base 9 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 algún premio o todos. El informe se elevará a la Gerencia de PalmaActiva para la resolución definitiva, que pondrá fina la vía administrativa.

Presidirá ambos órganos la gerencia de PalmaActiva y ejercerá las funciones de secretario el técnico de PalmaActiva que designe la presidencia del órgano.

7.- Participación en el concurso



El concurso consta de dos fases: una fase previa; anterior a la inscripción; en la que PalmaActiva programará una serie de actividades gratuitas de carácter práctico para divulgar los elementos más actuales de este sector, y la fase de inscripción, que es propiamente el concurso.

7.1.- Fase previa

Los interesados en participar en las actividades de la fase previa pueden formular solicitud de preinscripción mediante un formulario de preinscripción en línea en la web de PalmaActiva. Las materias, el contenido y el calendario se publicarán en dicha web, en la pestaña "cursos de PalmaActiva". La participación es totalmente voluntaria, si bien se considera recomendable para que se aporten elementos actuales y locales útiles en relación con el objeto del presente concurso.

Integrarán la fase previa una serie de acciones informativas de corta duración, con la intervención de los agentes más relevantes del sector de las TIC -profesionales, empresas y expertos- en que los participantes podrán conocer de primera mano cuáles son las últimas tendencias en cada categoría, las últimas noticias de interés y/o más relevantes dentro de la industria, así como las herramientas y los recursos tecnológicos empleados para desarrollar productos.

La asistencia a estas acciones informativas y talleres es totalmente voluntaria y no obligatoria, si bien resulta aconsejable dado que por su contenido y su información aportará a los participantes criterios útiles y elementos de valor para la implementación del proyecto y la documentación a presentar.

7.2.- Concurso

El concurso consta de dos categorías, Diseño videojuego y Diseño 3D. Los equipos solicitantes podrán inscribirse al concurso presentando una solicitud de participación a una categoría concreta en el Registro de PalmaActiva situado en la calle Socorro 22 1r piso de Palma, desde el 2 al 31 de octubre de 2017 a las 14 h.

Los integrantes de los equipos han de ser los autores del proyecto completo que se presente al concurso. Este será original y no puede haberse desarrollado totalmente ni haberse comercializado por sus autores o por cualquier otra persona o entidad. El proyecto ha de ser fruto de los conocimientos y/o experiencia de los participantes. Los proyectos pueden contar o no con registro de propiedad intelectual, en todo caso, los solicitantes han de ser reconocidos como autores.

La temática de los proyectos será libre y no podrá tener contenidos considerados ilícitos, difamatorios, sexistas, racistas, xenófobos, discriminatorios, violentos, pornográficos, o que, de cualquier forma, puedan lesionar derechos legítimos de terceros. PalmaActiva tendrá la facultad de retirar del concurso aquellos proyectos que considere que conculcan lo anterior, previa audiencia de los solicitantes.

En la categoría Diseño Videojuego podrá presentarse cualquier tipo de videojuego en versión beta, que necesariamente debe estar construido sobre programas gratuitos como Unity 3d o Unreal Game.

En la categoría Diseño 3D se presentará un diseño que pueda imprimir posteriormente, con una figura sólida que tenga unas medidas mínimas de 5 x 5 x 5 cm (altura, profundidad y anchura) y máximas de 20 x 20 x 20 cm (altura, profundidad y anchura). El diseño es totalmente libre y se elaborará con Sketch Up Make, Blender, 3ds Max o similares. El modelo se puede "texturizar o pintar", pero no se calificará este trabajo, ya que el objetivo es ser impreso sólo con filamento PLA blanco, mediante tecnología FDM/FFF Open Source, para lo cual será requisito indispensable que el diseño presentado sea geoméricamente un sólido 3D. Se valorará que sea funcional y atractivo.

La temática en ambas categorías es libre, pero se valorará positivamente los proyectos que tengan como parte la ciudad de Palma o algún elemento representativo de la misma (de cualquier ámbito): temática, representación, escenario del juego, etc.

Es recomendable que los equipos cuenten con la siguiente formación previa:

- Los participantes a la categoría de Diseño Videojuego, de forma individual o en equipo, en diseño y programación con programas de elaboración de videojuegos (Unity 3D o Unreal Game).
- Los participantes a la categoría Diseño 3D, de forma individual o en equipo, en diseño 3D (SketchUp Make, Blender, 3ds Max...).

En ambas categorías, los grupos solicitantes acompañarán la solicitud de participación con el proyecto que presenten a concurso y los modelos del anexo "Resumen ejecutivo del proyecto" y "Videopresentación":

1.- Proyectos que se presenten al concurso. En la categoría Diseño videojuego se presentará una versión beta, con dos copias en USB, CD-ROM o DVD, separados. En la categoría Diseño 3D se presentará una figura sólida con unas medidas mínimas de 5 x 5 x 5 cm (altura, profundidad y anchura) y máximas de 20 x 20 x 20 cm, además de dos copias de los archivos en formato STL (ascii o binario) con un peso máximo de 15 MB en dos USB, CD-ROM o DVD, separados



La presentación de la segunda copia es voluntaria, la finalidad es disponer de una segunda copia por si una unidad presentara problemas de lectura.

2.- Resumen ejecutivo del proyecto: es una descripción del proyecto que se presentará en texto libre, con extensión máxima de 10 hojas a una cara, DinA4, cuerpo de letra Calibri, tamaño 11 o similar. Entre otros podrá tener el siguiente contenido:

Diseño videojuego: cuál ha sido el proceso de creación, los factores claves en su diseño y una demostración básica de su funcionamiento. Incluirá una explicación del objetivo del juego y sus reglas (los mecanismos y game play), el resumen game design. Todos los gráficos, sonido y música no elaborados por el propio equipo, se especificará cómo se han obtenido o cuál es la fuente.

Diseño 3d: cuál ha sido el proceso de creación, los factores claves en su diseño y una explicación del objetivo/función de la pieza final. Se especificará cómo se han obtenido todos los gráficos, dibujos, imágenes no elaborados por el propio equipo o cuál es la fuente.

3.- Videopresentación: se detallarán los aspectos más relevantes. El contenido y la presentación serán en formato libre y como mínimo habrá una presentación de cada miembro del equipo y una explicación de su participación y de la evolución del proyecto hasta su presentación al concurso. La duración máxima será de 120 segundos. El videopresentación se subirá a la plataforma Youtube en modo oculto y se pondrá el enlace al resumen ejecutivo del proyecto (ver anexo).

8.- Fase de inscripción. Tramitación

8.1.- Registro y tramite

Las solicitudes -acompañadas de la documentación anexa- se presentarán en el Registro General de PalmaActiva, en la calle Socors, 22, en horario de 9 a 14 horas de lunes a viernes, y por cualquiera de los medios y formas previstas en el artículo 16.4 de la Ley 39/2015, de 1 de octubre, del procedimiento administrativo común de las administraciones públicas.

Los modelos de solicitud en formato impreso estarán a disposición de los interesados en la sede de PalmaActiva, en la calle del Socorro, 22 de Palma y en su web: www.palmaactiva.com.

En la solicitud modelo se incluirán los datos personales y la categoría de premio en la cual se quiere participar. Los solicitantes sólo pueden formar parte de un equipo y participar en una única categoría. Los equipos que incumplan lo anterior quedarán excluidos del concurso.

En la solicitud se indicará el nombre y datos de contacto del representante del grupo. Se aportará una dirección de correo electrónico donde recibir notificaciones, que se enviarán únicamente a la indicada. Junto con la solicitud se presentará toda la documentación y elementos indicados en el apartado anterior en un sobre cerrado. En el resumen ejecutivo del proyecto se indicará la dirección web del videopresentación.

Una vez presentada la solicitud, si se observaran defectos, se requerirá que en el plazo máximo e improrrogable de 5 días hábiles se proceda a su subsanación o mejora, con la indicación de que si no lo hace se le tendrá por desistido de la solicitud.

La documentación anexa no será subsanable.

El órgano instructor revisará todas las solicitudes de participación y en el plazo máximo de 5 días hábiles posteriores publicará en la web de PalmaActiva la lista de las solicitudes admitidas y las excluidas por no haber cumplimentado correctamente la solicitud de participación o haberla presentado fuera de plazo. Los equipos excluidos tendrán un plazo de 3 días hábiles para poder presentar alegaciones, con la indicación de que si no lo hacen se considerará que han desistido de su solicitud. Una vez presentadas las alegaciones, se informarán en el plazo de 2 días hábiles y se elevará a Gerencia para su resolución. La resolución de la Gerencia de PalmaActiva, que pondrá fin a la vía administrativa, se emitirá en el plazo de 3 días y se notificará a los interesados.

8.2.- Variaciones en los miembros de un equipo

Una vez inscritos en el concurso no podrán hacerse variaciones sobre el proyecto presentado ni se permitirán nuevas incorporaciones de los miembros del equipo.

9.- Criterios de valoración y selección



Criterios de valoración para la categoría Diseño videojuegos	Puntuación
Relación de Palma y temática del juego	5
Grado de innovación y amenidad del juego: atractivo/divertido y original	10
Grado de usabilidad, facilidad de uso de los comandos y reglas del juego	10
Nivel de dificultad técnica en la elaboración del juego	10
Adecuación al potencial usuario multiidioma	5
Grado de codificación global: funcionamiento correcto desde el inicio hasta el final del juego	10
Total (puntuación máxima)	50

Criterios de valoración para la categoría Diseño 3D	Puntuación
Grado de innovación del diseño: atractivo y original	10
Nivel de dificultad técnica	5
Grado de relación/difusión con la ciudad de Palma	10
Corrección técnica: estabilidad estructural e impresión correcta en diseño 3D	5
Total (puntuación máxima)	30

10.- Selección de los proyectos ganadores

El Jurado emitirá su valoración y propuesta de adjudicación de los premios, que elevará a la Gerencia de PalmaActiva para su resolución definitiva. Conforme al artículo 21 de los vigentes Estatutos del organismo, agota la vía administrativa. Igualmente

11.- Acto de clausura y entrega de premios

Los equipos deberán asistir a la entrega de los premios, su inasistencia supondrá la renuncia al premio que se les pueda otorgar dentro de la categoría a la que opten.

Los nombres de los equipos ganadores y la entrega de los premios se hará en el acto público de la clausura y en ningún caso se hará con anterioridad. Se dará publicidad a los premios otorgados en la web de PalmaActiva y en sus redes sociales.

El pago de los premios dinerarios se hará en la forma ordinaria mediante transferencia bancaria. El importe del premio otorgado se dividirá por partes alícuotas entre los miembros del equipo y se abonará a cada miembro la parte correspondiente. El importe a abonar estará sujeto a las retenciones fiscales vigentes en el momento de su abono.

Se premia el conjunto del proyecto presentado y la participación de sus representantes. La baja o renuncia de cualquier miembro de un equipo supondrá su exclusión del concurso.

Para el cobro del premio deberá presentarse:

- una única solicitud de cobro por equipo con los nombres y apellidos de los miembros que lo perciben, el teléfono y el correo electrónico de contacto y el domicilio actual de cada miembro.
- un certificado de los datos bancarios con el sello correspondiente de cada miembro del equipo.
- un certificado de estar al corriente de las obligaciones ante Hacienda y la Seguridad Social y el Ayuntamiento de Palma.

La documentación anterior se presentará en un plazo máximo 10 días naturales desde que se otorgue el premio al registro de PalmaActiva situado en la calle Socorro, 22

12.- Obligaciones de los beneficiarios

Son obligaciones de los beneficiarios:



- a) Cumplir las presentes bases.
- b) Desarrollar proyectos propios y no plagiar o copiar total o parcialmente otras aplicaciones informáticas de la categoría Diseño Videojuego, o bien desarrollar diseños propios y no plagiar o copiar -total o parcial- otros diseños en la categoría Diseño 3D.
- c) 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.
- d) Someterse a las actuaciones de comprobación, así como cualquier otras de comprobación y control financiero que puedan realizar los órganos de control competentes.
- e) Hacer publicidad del premio entre sus medios de comunicación propios (web, redes de 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.
- f) Estar al corriente en las obligaciones fiscales y con la Seguridad Social y no haber sido sancionados por la obtención de premios, ayudas o subvenciones públicas, en el momento de su pago.
- g) Si se encuentran en alguna de las causas de incumplimiento, reintegrar la cuantía recibida.

13.- Propiedad intelectual e industrial

La propiedad intelectual de los proyectos presentados corresponde a sus autores. PalmaActiva difundirá los premios otorgados, los videojuegos ganadores y las figuras 3D premiadas.

La documentación presentada por los proyectos que resulten premiados quedará adjunta al expediente del concurso. Los equipos que no hayan resultado premiados podrán solicitar a PalmaActiva que se les entregue el original y copias presentadas al concurso.

14.- Faltas y sanciones

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, el título IV de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, general de subvenciones, al título VI del régimen sancionador de la Ordenanza municipal de subvenciones del Ayuntamiento de Palma (BOIB núm. 35, de 12.03.15), y al resto de la normativa que sea de aplicación.

15.- Incumplimientos

Se consideran incumplimientos de las finalidades establecidas en las presentes Bases:

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

Los reintegros se realizarán en la forma establecida en el capítulo II del título IV de la Ordenanza municipal de subvenciones del Ayuntamiento de Palma y los art. 36 a 43 y 3.3 del Real Decreto 887/2006, del Reglamento de subvenciones, con derecho de audiencia de las personas interesadas.

16.- Normativa complementaria

Para todo lo no previsto en la presente convocatoria son de aplicación la Ordenanza municipal de subvenciones, aprobada por el Pleno del Ayuntamiento en sesión de fecha 26 de febrero de 2015 (BOIB núm. 35, de 12 de marzo de 2015) -bases reguladoras de la presente convocatoria-, la Ley 38/2003, general de subvenciones, el Real decreto 887/2006, de 21 de julio, que aprueba el Reglamento de la Ley 38/2003, y la Ley 39/2015 de 1 de octubre, del procedimiento administrativo común de las administraciones públicas.

