



# Concurso de creación de Videojuegos



## Bases del concurso:

1. En este concurso puede participar cualquier alumno matriculado en alguna de las titulaciones de la Escuela Superior de Ingeniería Informática.
2. Para participar, el alumno debe presentar a concurso un videojuego desarrollado por él mismo, original y que no haya sido premiado con anterioridad.
3. El género y la temática del videojuego es libre, aunque se valorará positivamente que en el mismo aparezca la mascota de la Escuela (TerESIIca). Los alumnos participantes pueden descargar las imágenes de la mascota que se encuentran en la carpeta "mascota ESII" en el servidor ftp del DSI (<ftp://ftp.dsi.uclm.es/>).
4. Se permite el uso de librerías de programación de videojuegos, pero no de herramientas de desarrollo rápido de videojuegos. Los recursos gráficos y sonoros pueden ser de creación propia o tomados de terceros, pero en este último caso sólo se permitirán si cuenta con licencia de libre uso y el alumno indica su procedencia.
5. Los participantes deben entregar, en Secretaría del Centro, un CD-ROM que incluya el archivo ejecutable del videojuego, el código fuente del mismo, y un fichero Leeme.txt con la información del autor e instrucciones para ejecutar y jugar. **El plazo para presentar trabajos al concurso termina el martes 6 de abril de 2010 a las 14:00 horas.**
6. Un jurado de expertos elegirá al mejor de los videojuegos. El jurado estará compuesto por miembros de la Escuela Superior de Ingeniería Informática, el Instituto de Investigación en Informática de Albacete, y el Departamento de Sistemas Informáticos.
7. **El fallo del jurado se dará a conocer el martes día 13 de abril de 2010**, y su decisión será inapelable.
8. **El videojuego ganador será premiado con un ordenador ultraportátil Acer Aspire ONE o similar**, patrocinado por la propia Escuela, que será dado al autor en un acto de entrega de premios aún por fijar.
9. Los participantes aceptan que el material remitido a concurso pueda ser utilizado por la Escuela Superior de Ingeniería Informática para fines relacionados con este concurso y posteriores ediciones del mismo, así como la promoción de los estudios de informática, respetando en todo caso la autoría del alumno sobre el propio videojuego.
10. La participación en este concurso supone la aceptación de sus bases.

Contacto: [JosePascual.Molina@uclm.es](mailto:JosePascual.Molina@uclm.es)

