



NORMAS

Todos los participantes deben adherirse a las siguientes normas:

1. Tamaño del equipo. Cada equipo ha de estar compuesto por dos estudiantes. Todos los miembros del equipo deben contribuir de forma sustancial a la elaboración e implementación del juego, teniendo en cuenta que cada uno podrá encargarse de desarrollar una parte específica del mismo.

2. Composición del equipo. Cada estudiante podrá formar parte de un solo equipo, y cada equipo enviará un solo proyecto.

3. Edad de participación de los equipos. La categoría de participación de los equipos vendrá determinada por el curso en que se encuentren los estudiantes, de forma que:

-Es obligatorio que los equipos pertenezcan al mismo curso.

-Cada curso debe participar en la categoría correspondiente.

CATEGORÍA	CATEGORÍA 1	CATEGORÍA 2
CURSOS	5º E.P.	2º E.S.O.
	6º E.P.	3º E.S.O.
	1º E.S.O.	4º E.S.O.

4. Distribución del trabajo. Los miembros del equipo deben realizar todo el diseño y la implementación del proyecto. A pesar de que se pueden utilizar gráficos, sonidos y música de otras fuentes (como se describe en el siguiente párrafo), tanto el código como los diseños deben ser originales del propio equipo. No se podrán utilizar Código o diseños que hayan desarrollado otras personas. Por ejemplo, el equipo no podrá utilizar código que hayan realizado sus mentores, padres, profesores, otros alumnos, o código que hayan obtenido de internet.

5. Uso de ilustraciones, sonidos o música de Internet. Se podrán utilizar ilustraciones, sonidos o música descargados de internet siempre y cuando estos elementos estén: (1) autorizados de forma apropiada, y (2) acreditados en la descripción del juego. Ejemplos de acreditación apropiada podrían ser:

- *“Imágenes de fondo descargadas de freeimages.com”*
- *“Música de fondo descargada de royaltyfreemusic.com”*

No se podrá utilizar material con copyright/derechos de autor, como música de iTunes o imágenes de Getty.

5. Idioma del proyecto. Todos los proyectos deben realizarse en inglés.

6. Uso de ilustraciones, sonidos o música de Internet. Se podrán utilizar ilustraciones, sonidos o música descargados de internet siempre y cuando estos elementos estén: (1) autorizados de forma apropiada, y (2) acreditados en la descripción del juego. Ejemplos de acreditación apropiada podrían ser:

DXC TECHNOLOGY

DXC IBERIA CODES



- “Imágenes de fondo descargadas de freeimages.com”
- “Música de fondo descargada de royaltyfreemusic.com”

No se podrá utilizar material con copyright/derechos de autor, como música de iTunes o imágenes de Getty.

7. Mentores. De manera opcional, cada equipo podrá contar con un mentor adulto (profesor, padre, madre, etc.).

Los mentores u otros adultos tan solo asesorarán al equipo, no escribirán el código ni diseñarán el juego. Las actividades que podrán realizar son: enseñar buenas prácticas de programación, y principios de diseño/testeo/implementación del juego; asesorar sobre cómo usar los gráficos, sonidos y música; llevar a cabo sesiones de resolución de dudas que lleven al equipo a encontrarse con nuevas ideas; ayudar con la logística; dar su opinión acerca de cómo se debería estar organizando el equipo y cómo deberían estar invirtiendo el tiempo en el proyecto; y recordar al equipo las reglas del concurso, así como los criterios de evaluación

En resumen: un mentor no puede ayudar al equipo a desarrollar su juego. El mentor se asegurará de que el equipo tiene los conocimientos necesarios para poder desarrollar su propio juego.

8. No se permitirán “remixes”. Si el proyecto final del equipo es un remix, deberá ser un remix de un proyecto que ellos mismos hayan comenzado después de la fecha de inicio de esta competición. Los equipos no podrán presentar como nuevo un proyecto que sea un mero remix de proyectos de otros desarrolladores. No se permitirá la copia directa del código de otras personas.

9. Entrega de proyectos. Todos los Proyectos deberán entregarse antes del 13 de mayo de 2022 (fecha límite). Aquellos proyectos que se entreguen antes de finalizar el plazo podrán editarse hasta entonces.

10. Proceso de envío. Los equipos, una vez que el proyecto esté creado, deben registrarse en el link proporcionado por DXC Technology.

11. Ganadores y Premios. Habrá un equipo ganador en cada categoría y en cada ciudad donde se celebre el concurso, que pasará automáticamente a ser finalista.

De entre todos estos finalistas nuestro jurado seleccionará al ganador absoluto del concurso tanto para la categoría Junior como para la categoría Senior.

Cada miembro del equipo recibirá un premio relacionado con la programación y las nuevas tecnologías como detallamos a continuación:

- Finalistas locales:
 - Categoría Junior:
 - Categoría Senior:
- Ganadores absolutos:
 - Categoría Junior:
 - Categoría Senior:

DXC TECHNOLOGY

DXC IBERIA CODES



Los ganadores absolutos únicamente recibirán el premio acorde con su mención, los premios locales son exclusivamente para los equipos finalistas.



¡Importante!

Los proyectos que contengan alguna falta grave no serán evaluados y no podrán ganar ningún tipo de premio o mención.

Se considerarán faltas graves:

- ✓ Enviar el Proyecto más tarde del día 13 de mayo de 2022
- ✓ Que la última fecha de edición sea posterior al 13 de mayo de 2022
- ✓ Plagio
- ✓ Cualquier tipo de material que no se ajuste a las normas mencionadas en el reto

Por el contrario, los proyectos que contengan alguna falta leve serán evaluados y los tendremos en cuenta, pero no podrán optar a ninguno de los premios.

Se considerarán faltas leves:

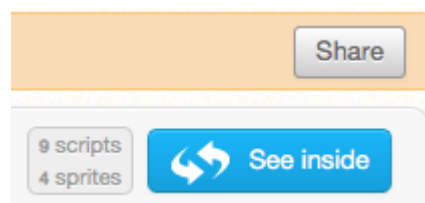
- ✓ Que un equipo esté formado por más integrantes de los establecidos (máx.3)
- ✓ Que al programa desarrollado le falten uno o más requisitos de los listados en la descripción del reto



Consejos y Recordatorios

Jugadores de prueba. Animamos a los equipos a que compartan su proyecto con amigos, profesores, familiares y mentores para que prueben el juego y les den su opinión, ya que esto podría llevar a incluir mejoras en el mismo. Estas personas no deben modificar o realizar cambios de manera directa sobre el proyecto.

Compartir el proyecto. Recordamos a los equipos que deben asegurarse de que su juego esta compartido públicamente para que desde DXC Technology podamos evaluarlo. No se evaluarán aquellos proyectos que no estén compartidos de forma pública.



DXC TECHNOLOGY

DXC IBERIA CODES



Contenido. No se permitirá contenido ofensivo en el juego, código, comentarios, descripción, gráficos, sonido o música. Esto incluye lenguaje obsceno, contenido vulgar, o contenido que discrimine aspectos tales como raza, religión, género, edad o capacidades.

Propiedad Intelectual y Derechos de Privacidad. El juego pertenecerá a los integrantes del equipo. DXC Technology no reclamará ningún tipo de Propiedad Intelectual sobre el contenido del juego desarrollado por cada equipo.

Publicidad, Marketing y Comunicados. Los equipos, al enviar su proyecto, autorizarán a DXC a que publiquen su nombre, su proyecto y fotografías en redes sociales, la página web de DXC Technology y otros comunicados.

Conflictos de Intereses. Los participantes pueden ser familiares de empleados de DXC Technology, y su participación será bienvenida. Si alguno de los miembros del jurado es familia de algún participante del concurso, no podrá evaluar su proyecto. Cualquier persona relacionada con cualquier contribuyente, miembro del jurado o miembro interno de DXC Technology no podrá optar a ganar ninguno de los premios de este concurso.

Contacto. ¿Alguna pregunta? ¡Contactadnos! CR Iberia@dxc.com