

Concurso

Retro Programación Espacio TEC

2022

Bases y condiciones

Objeto del concurso

El concurso de Retro Programación "Retro Game Dev 2022" consiste en el diseño de un programa de computadora de entretenimiento (juego) capaz de ejecutarse en las plataformas con las características citadas más adelante. Si bien se permite el uso de rutinas o secciones de programas ya definidos, el programa en su conjunto deberá ser original creación del o los programadores. El juego puede ser tanto inédita como basarse en uno existente en su mecánica o temática.

La participación podrá ser de forma individual o en grupos de hasta tres (3) personas.

DERECHOS DE AUTOR. La simple inscripción al certamen equivale a una declaración jurada de los participantes, afirmándose como autores legítimos de las obras y/o proyectos postulados.

En caso de grupos o proyectos en colaboración o de autoría conjunta los postulantes deberán acreditar fehacientemente que cuentan con la autorización de todos integrantes y/o los autores para presentar la postulación y el derecho a percibir el premio en caso de resultar ganador/a.

Los postulantes garantizarán la indemnidad frente a ESPACIO TEC frente a eventuales reclamos que terceros pudieran articular.

La propiedad intelectual del producto terminado (el juego) pertenecerá a sus autores, pero deberá entregarse a Espacio TEC una versión completa del código fuente para su evaluación, y una versión compilada (en el caso de los lenguajes compilables) o del programa completo (en el caso de los lenguajes interpretados) para su prueba y ejecución en una muestra abierta en las instalaciones de Espacio TEC. También deberá entregarse una muestra jugable (demo) o una versión completa del juego con destino a la difusión vía descarga pública a través del sitio web de Espacio TEC u otro medio que Espacio TEC considere. Deberá asimismo entregarse toda la documentación necesaria para la puesta en marcha del proyecto (Compilación, instalación, carga, ejecución, etc).

ACEPTACIÓN DE LAS BASES Y CONDICIONES. El solo hecho de presentarse a la presente convocatoria implica por parte de los postulantes, el conocimiento y aceptación de las normas establecidas en las presentes Bases y Condiciones.

El incumplimiento de cualquiera de las obligaciones previstas en las presentes Bases y Condiciones, dará lugar a la descalificación y declaración de caducidad del premio acordado.

Categorías

Serán 2 categorías principales, cada una con primer, segundo, tercer puesto y mención especial (optativa):

- Programación en BASIC

La programación debe ser exclusivamente en BASIC, pudiendo hacer -de ser necesario- llamados a rutinas en código de máquina del Sistema Operativo estándar para la plataforma en cuestión. No se admiten otras rutinas personalizadas compiladas ni otros sistemas operativos que no sean los que se proveen (proveían) como estándar.

Se limitará a las versiones y plataformas listadas:

- Commodore (cualquier sistema de 8 bits) .
 - Atari (cualquier sistema de 8 bits) .
 - Texas Instruments 99/4A .
 - Amstrad CPC
 - Sinclair ZX-80, ZX81, ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128 , y compatibles.
 - IBM PC 5150, PC-XT 5160, PS/2 utilizando la versión de BASIC vC1.00 incluida en ROM original (stock) o la versión de disco equivalente (vD1.00)
 - IBM PC o compatible con procesadores 8088, 8086, 80286, 80386 u 80486 utilizando GWBASIC
 - Apple 2.
 - MSX.
- Programación libre

Se limitará a las plataformas a continuación listadas.

- Commodore (cualquier sistema de 8 bits)
- Atari 8 bits (incluyendo computadoras y las consolas 2600, 5200 y 7800)

>Retro

GAMEDEV 2022



- Atari ST y familia
- Texas Instruments 99/4^a
- Amstrad CPC
- Sinclair ZX-80, ZX81, ZX Spectrum, Spectrum+, Spectrum 128
- Apple 2 y Apple 2gs
- MSX o MSX-2
- IBM PC 5150, PC-XT 5160, PC-AT o compatibles con procesadores 286, 386 y 486, limitados al sistema operativo MS-DOS (hasta versión 6.22 inclusive) o compatibles.
- Amiga 500 con chipset ECS, procesador M68000, un máximo de 1 MB de RAM y Kickstart 1.2 o 1.3
- Amiga 1200 con chipset AGA, procesador M68EC020, un máximo de 2MB de RAM y Kickstart 3.0 o 3.1
- Nintendo NES
- Super Nintendo
- Nintendo Gameboy (original)
- Sega Master System
- Sega Genesis/MegaDrive/Nomad
- Sega Gamegear
- Atari Lynx
- Sony PlayStation 1
- Sega Saturn
- Nintendo 64
- Atari Jaguar

Tiempos y fecha de entrega

Para participar del concurso los postulantes deberán inscribirse enviando sus datos personales (Nombre y Apellido, DNI, Domicilio, teléfono, e-Mail de contacto), Categoría (BASIC o Libre) y plataforma elegida. En caso de ser un grupo se deberán dar los datos personales de todos sus integrantes.

Los participantes podrán inscribirse entre el 14 de junio de 2022, y el 15 de octubre de 2022 inclusive y se realizará a través del formulario dispuesto en el sitio web (<https://retrogamedev2022.espaciotec.com.ar>). Se recibirán proyectos hasta el 15 de octubre de 2022 inclusive. La fecha del anuncio de los ganadores y la entrega de premios será publicada oportunamente por Espacio TEC a los participantes por los medios de contacto indicados y las redes sociales Instagram, Facebook y el sitio web (www.espaciotec.com.ar). Espacio TEC se reserva el derecho de prorrogar las fechas de cierre de inscripciones y entrega de proyectos, de ser el caso, será anunciado de manera fehaciente a los participantes.

Los participantes podrán entregar los proyectos entre la fecha de inscripción y la última fecha de entrega antes indicada, pero una vez hecho esto no podrá cambiarse por una nueva versión siendo la versión entregada la única y definitiva para su evaluación. Sin embargo, Espacio TEC podrá solicitar a el o los participantes una versión nueva corregida en el caso de que el programa contenga un error que impida ejecutarse de manera correcta. Los participantes podrán inscribirse solo una vez, y en caso de baja voluntaria o descalificación no podrán volver a participar del concurso. La entrega de los proyectos deberá realizarse vía e-Mail a la casilla concurso@espaciotec.com.ar

Contenidos no permitidos y otros casos de descalificación

No se permiten contenidos que incluyan expresiones agraviantes de cualquier tipo, propaganda política, racismo, sexo explícito o la ofensa a personas concretas citandolas por su nombre o de manera implícita pero inequívoca a consideración del jurado. Si se detecta alguno de estos casos Espacio TEC solicitará a el o los participantes a corregirlo en el término de 5 (cinco) días, de lo contrario el proyecto se considerará como descalificado y no podrá participar del concurso.

Jurados

Gustavo Patow

El Dr. Gustavo Patow es profesor de la Universidad de Girona, España. Además de fanático de los videojuegos, es el director del Geometry and Graphics Group (GGG). Ha participado en múltiples proyectos académicos, incluyendo 3D4LIFE para el modelado, visualización y simulación de entornos urbanos. Actualmente, investiga sobre modelado procedimental, simulación y rendering de fenómenos naturales.

Mauro Cifuentes

Programador de toda la vida y fanático de todo lo que sea retro, especialmente la C64 y los equipos de música de los 70.

Como desarrollador hobbista es el creador de "Double Pakman" (MSDOS), "JetPac Wars" (C64) y LoopTap64 (C64).

Profesionalmente trabaja actualmente como desarrollador web, abarcando diferentes áreas tanto en frontend como backend.

Nicolas Olivieri

Nicolás Olivieri nació en la Ciudad de Buenos Aires, Argentina a comienzos de 1984 y desde entonces su interés y fanatismo por el cine, la televisión, los videojuegos y las computadoras ha ido en ascenso. Toda su vida se dedicó a la producción audiovisual, la música y la fotografía. En el año 2019 creó el canal Las Retro Aventuras, espacio donde logra volcar y compartir todo su entusiasmo por la cultura pop y los fenómenos hoy considerados vintage o retro. Un canal en el que convive la nostalgia, la data dura y los viajes en el tiempo.

Juan Pablo Bettini

Juan Pablo Bettini nació en la ciudad de Bahía Blanca, provincia de Buenos Aires, Argentina en 1979. Su pasión por los videojuegos lo llevó a interesarse en la programación a la muy temprana edad de 5 años con su Commodore 64.

Hizo experiencia como programador de videojuegos en diferentes empresas y fundó su propio estudio, donde participó en el desarrollo de juegos como Falling Fred y Running Fred.

Actualmente trabaja como Senior Game Engineer en Big Time donde participa en el desarrollo de un juego AAA, aunque siempre fue amante de las consolas y juegos retro de los 80s y 90s.

Gonzalo López Borniego

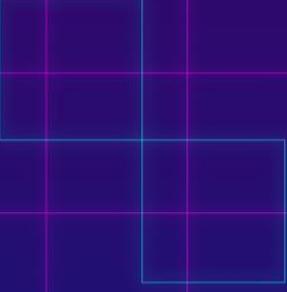
Gonzalo Lopez Borniego es Ingeniero en Sistemas y trabaja como programador backend en Globant. Forma parte de la organización de DVBahia, comunidad de Bahía Blanca (Argentina) que tiene como objetivo nuclear a toda persona (programadores, artistas, diseñadores, músicos, etc.) interesada en el desarrollo de videojuegos, sin importar su experiencia.

Actualmente realiza desarrollos y mantenimiento de sistemas de recruiting para empresas.

Evaluación

Para evaluar los proyectos, cada jurado deberá calificarlos teniendo en cuenta los siguientes aspectos:

- Originalidad del juego.
- Jugabilidad, facilidad de uso y control. Curva de aprendizaje de las mecánicas del juego.
- Capacidad de atrapar y retener al jugador
- Resolución del aspecto gráfico (en el contexto de la plataforma elegida).
- Resolución del aspecto sonoro (en el contexto de la plataforma elegida).
- Aprovechamiento de las capacidades técnicas de la plataforma.
- Aspectos técnicos del lenguaje de programación elegido.



>Retro

GAMEDEV 2022



Los jueces deben determinar 1ro, 2do y 3er puesto y opcionalmente una mención especial. En caso de empate quedará a consideración de los jueces la forma de desempate.

Nota: Los juegos enviados se probarán en entornos emulados. Complementariamente y solo a fines de experimentación y difusión, Espacio Tec podría correrlos en hardware real.

Premios

Para cada categoría, se entregarán premios a los 3 primeros puestos y habrá una mención especial de manera opcional a consideración de los jueces.

(Rev. 1.1)