

# Bases

Estas bases corresponden a la III Edición de la competición de aplicación móvil APTIVA y podrían sufrir alguna modificación.

## I Descripción general

**1. III Edición de la competición de aplicación móvil APTIVA** consistirá en la realización de una aplicación de REALIDAD VIRTUAL de un Hotel la cual puede ser desarrollada para cualquier plataforma (Android, iOS, Windows Phone,...). Los participantes y sus proyectos deberán cumplir los requisitos que se contemplan en los siguientes apartados.

**2.** El desarrollo **de la competición** consta de las siguientes fases:

**Fases de inscripción:** Durante este periodo, los participantes se inscribirán en la **competición** mediante el formulario que aparecerá en la web [www.aptiva.org](http://www.aptiva.org).

**Fase de aceptación:** Se comunicará a todos los participantes la lista de proyectos aceptados. Se aceptarán un máximo de 40 proyectos siguiendo los siguientes criterios de aceptación en caso de excesiva demanda:

Se valorará la prioridad de proyectos entregados por estudiantes de Formación Profesional , Universitarios o recién titulados.

Se priorizará en igualdad de condiciones los proyectos entregados por recién titulados que hayan finalizado sus estudios en el año 2015/2016.

**Fase de desarrollo:** Periodo destinado al desarrollo de los proyectos aceptados.

**Fase final:** Consistirá en la presentación ante el jurado de los proyectos finalistas y la elección del ganador, seguido de la entrega de premios

Las fechas de las distintas fases de las que se compone el desarrollo **de la competición** se describen a continuación. Dichas fechas son susceptibles de ser modificadas si la organización lo cree conveniente. En dicho caso, se anunciará con suficiente antelación.

- Presentación 14 de Diciembre: Presentación de la competición y de sus bases realizada en la Universidad de Valladolid.

- Fecha límite inscripción 21 de Diciembre, la inscripción se hará por la página web de **la Fundación Aptiva** mediante el siguiente formulario ([www.aptiva.org/inscripcioncurso.html](http://www.aptiva.org/inscripcioncurso.html))

-Fecha máxima de aceptación: se comunicará antes del 23 de Diciembre la aceptación de los participantes vía (telefónica/mail)

- Fecha máxima de entrega 9 de Enero. Las entregas de los proyectos se realizarán a través de la plataforma Moodle de **Fundación Aptiva** y que desde la cual se pondrá a disposición de los participantes un foro para la resolución de dudas durante todo el periodo de realización del proyecto.

## **II Requisitos de los participantes**

Los participantes deberán cumplir los requisitos que se contemplan en los siguientes apartados:

1. El máximo de participantes será de dos personas por proyecto.
2. Sólo se podrá participar en un proyecto a la vez.
3. Tras la notificación de aceptación, los/as participantes deberán acreditar la documentación solicitada por la organización, de lo contrario el proyecto propuesto quedará fuera de la competición.
4. En la competición pueden participar tanto estudiantes universitarios como no universitarios que se encuentren en una edad comprendida entre los 18 y los 28 años, valorando con prioridad, en caso de excesiva demanda las candidaturas de universitarios o estudiantes que hayan concluido la carrera en el curso 2013-2014, a igualdad de condiciones por orden de inscripción.

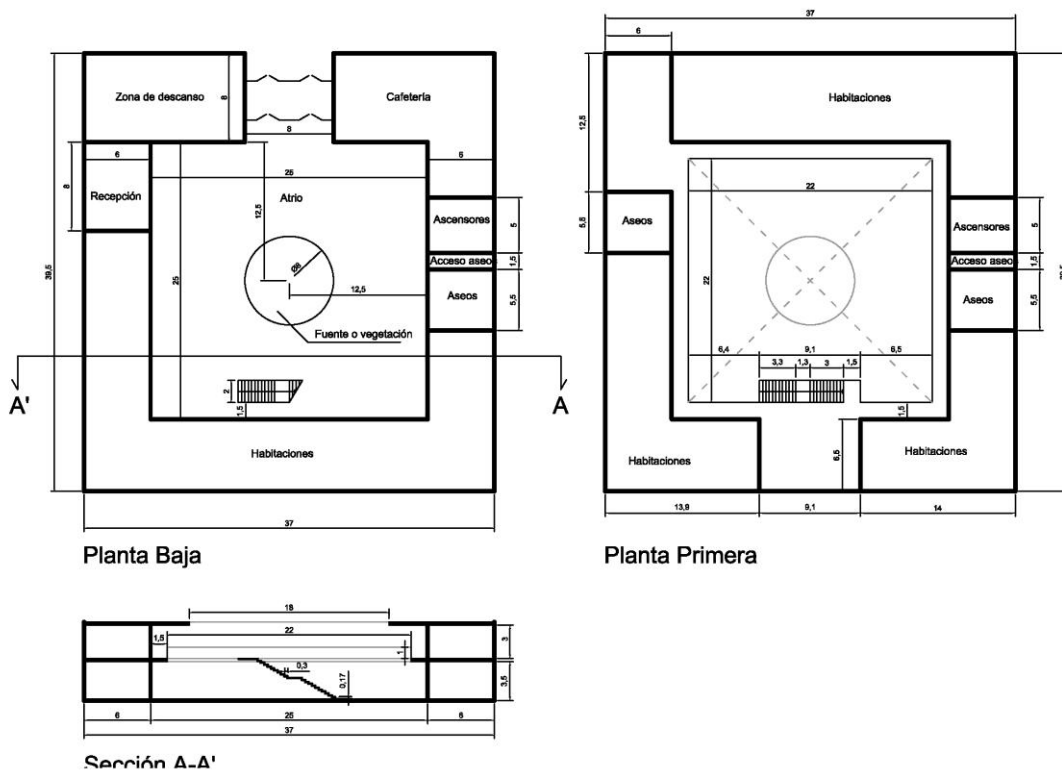
## **III Requisitos técnicos de los proyectos**

1. El proyecto a desarrollar será la creación de un hotel en Realidad Virtual 3D, siguiendo las especificaciones siguientes:

- Deberá contener dos plantas: Planta baja y planta primera. Siguiendo la estructura y medidas aproximadas que aparece en la imagen.

Como se puede apreciar será una estructura cuadrada, con un espacio central en dónde se puede encontrar una zona de ocio, jardín, fuente, etc..

El usuario deberá tener la posibilidad de moverse de un punto a otro, y poder ver al menos un espacio como una cafetería en la que podrá seleccionar algún tipo de producto a consumir.



2. Los proyectos pueden estar desarrollados en cualquier plataforma existente, Android, iOS, Firefox, Blackberry, Windows Phone.....También se aceptan proyectos realizados con alguna aplicación web existente.

3. Los proyectos deberán estar desarrollados con la Herramienta de desarrollo Unity3D.

. **Fundación Aptiva** pondrá a disposición de los participantes un sistema moodle para la entrega tanto de la documentación, como del código fuente del proyecto, el fichero definitivo de la aplicación móvil, (por ejemplo .apk en el caso de la plataforma Android), y su presentación final.

4. Solo se aceptarán aquellos proyectos en los que demuestre la correcta funcionalidad del mismo.

**Todos estos documentos serán empleados para la evaluación de los proyectos.**

## IV Criterios de evaluación

1. El tribunal de evaluación estará compuesto por personas adjuntas a la universidad, empresas e instituciones, que evaluarán los proyectos en base a los criterios descritos en el punto **13**.

- 1 persona afín al centro de educación, ya sea un profesor de Informática o telecomunicaciones.

- 1 persona del ámbito empresarial (SYLTEC), el cual calificaría el valor propio del producto a la hora de comercializarlo.

- 1 persona de la FUNDACIÓN APTIVA que valoraría técnicamente las aplicaciones.

2. El tribunal de evaluación sólo valorará aquellos proyectos que entren en dentro de cada una de las fechas establecidas en cada fase.

3. El comité de evaluación valorará los siguientes aspectos:

**A) Parte técnica (85%):** esta parte técnica será correspondiente a la parte de programación. Dentro del 85% se establecen los siguientes baremos:

- **Calidad del desarrollo (35%):** se valorará positivamente una buena planificación, un buen diseño e implementación del proyecto, así como el uso de un determinado código y su limpieza (**clean-code**).

- **Calidad del uso (30%):** se valorará positivamente que el diseño de la UI sea intuitiva y con una rápida funcionalidad.

- **Documentación final del proyecto (20%):** se valorará positivamente la realización de documentación para el usuario final (manual de usuario).

**B) Exposición pública (15%):** los 3 primeros proyectos deberán demostrar mediante una exposición pública el trabajo realizado y demostrar sus aptitudes comerciales si quisieran vender su proyecto.

## V Premios

1. Contratación en prácticas de la persona/as ganadores de la competición en una empresa de referencia nacional dentro del ámbito.

Contratación en la categoría de programador mediante contrato inicial de 6 meses a jornada completa, en el caso de equipo integrado por una única persona o contrato a media jornada durante 6 meses para cada ganador de un equipo integrado por dos personas.

2. Durante la fase final se harán públicos y se entregarán los premios.

**3. Fundación Aptiva** se reserva el derecho de revocar el premio en caso de detectar alguna irregularidad, así mismo se reserva el derecho de anular o declarar desierto dicho premio en caso de que el tribunal de evaluación considerase que los proyectos no reúnen la calidad necesaria.

**4.** Los representantes de cada proyecto finalista deberán participar y estar presentes en la fase final.

## **VI Descalificaciones**

**1.** La organización se reserva el derecho a tomar las medidas oportunas y/o a descalificar, previo aviso, aquellos participantes y/o proyectos que incumplan con algún punto de las bases durante el transcurso de la competición.

**2.** La organización se reserva el derecho de descalificar a cualquier proyecto en el que se detecte copia de código o documentación.

## **VII Aspectos legales**

**1.** La organización se reserva el derecho de modificar las bases de la competición, parcial o totalmente en cualquier momento previo aviso.

**2.** El hecho de presentar la inscripción a la competición, implica la aceptación de estas bases en su totalidad.

**3.** La organización tendrá el derecho a difundir los proyectos participantes junto con sus autores y el fallo de la competición.

**4.** Fundación Aptiva podrá utilizar cada uno de los proyectos para los fines que estime oportuno.

**5.** Fundación Aptiva se reserva el derecho de declarar desierto el premio si no se entrega trabajos de calidad suficiente.