



III CONCURSO LATINOAMERICANO DE CONTENIDO INTERACTIVO PARA TV DIGITAL USANDO MIDDLEWARE GINGA

Cierre 31 de Octubre de 2012

Comité organizador: Universidad Técnica Federico de Santa María UTFSM (Chile), LIFIA - Universidad Nacional de la Plata (Argentina), TELEMIDIA - Pontificia Universidad Católica - Rio (Brasil), Instituto Nacional de Investigación y Capacitación de Telecomunicaciones INICTEL-UNI (Perú), Programa Iberoamericano de Ciencia y Tecnología para el desarrollo CYTED (España) y Lavid - Universidad Federal de Paraíba (Brasil)

Introducción

La UTFSM, el LIFIA-UNLP, TELEMIDIA-PUC-Rio, INICTEL-UNI, CYTED y Lavid-UFPB tienen el placer de invitar a la comunidad Latinoamericana a ser partícipes del III Concurso de Contenidos Interactivos para Televisión Digital haciendo uso del Middleware GINGA.

El objetivo del concurso es promover y motivar el desarrollo de contenidos interactivos y ofrecer a la comunidad de países que han optado por el estándar ISDBT-Tb la oportunidad de divulgar su creatividad y habilidad en el desarrollo de contenidos interactivos haciendo uso del Middleware Ginga. El concurso nos permitirá convocar, evaluar, seleccionar y reconocer los mejores trabajos presentados. En esta edición, serán aceptadas aplicaciones escritas en Nested Context Language (NCL) con scripts Lua, en total conformidad con las especificaciones del Middleware Declarativo Ginga-NCL; como también aplicaciones escritas en Java en total conformidad con las especificaciones del Middleware Ginga-J.

La convocatoria de participación para el presente concurso está abierta para toda persona natural.

I – BASES DEL CONCURSO

I.1.- Los interesados en participar del concurso deberán registrarse enviando un email a concurso.ginga.2012@gmail.com; en el cual deben incluir los datos personales de uno de los participante/es (nombre completo, dirección, nombre de la aplicación y correo gmail de contacto). En respuesta al email de registro, se informará del acceso personal del grupo a una carpeta en Google Documents a donde deberá subir los archivos para ser considerados como participante al III Concurso.



I.2. Las aplicaciones participantes deberán ser subidas a la página indicada en el acápite I.1. Una aplicación será considerada conforme, completa y aceptada al subir tres archivos:

- Presentacion.txt,
 - Screen.png,
 - Aplicacion.zip.
- Presentacion.txt es un archivo de texto con los siguientes campos:
 - a.- Plataforma utilizada: VM Puc-Rio | VM Ginga.ar | Ginga-J
 - b.- Título: <título de su aplicación>
 - c.- Nombre de los desarrolladores: <desarrollador >, <afiliación>
 - e.- Descripción: <Breve descripción de su aplicación (no más de 500 palabras).>
 - f.- Si los autores lo estiman, incluir aquí alguna consideración para compilar y ejecutar correctamente la aplicación interactiva.
 - Screen.png es una imagen generada con la captura de pantalla inicial de su aplicación.
 - Aplicacion.zip contiene el código fuente y los archivos adicionales (imágenes, audio etc.) que componen su aplicación interactiva.

I.3. Las aplicaciones interactivas que cumplan con los protocolos indicados en el acápite anterior serán consideradas en proceso de evaluación. Para los fines del concurso se considerará el último archivo subido de cada tipo dentro del plazo de entrega.

I.4. Solamente serán aceptados los trabajos enviados hasta las 23:59 horas GMT - 3h del día 31 de Octubre de 2012 y a través del sitio web informado a cada grupo registrado en acápite I.1.

I.5. En el proceso de evaluación, las aplicaciones participantes serán compiladas y probadas utilizando los ambientes de desarrollo y máquinas de virtuales de referencia ubicados en:

PUC-Rio-Brasil	http://www.gingancl.org.br/
LIFIA- Argentina	http://tvd.lifia.info.unlp.edu.ar/ginga.ar/index.php/download
Lavid -Brasil	http://ginga.lavid.ufpb.br/projects/openginga/files

Es indispensable que cada grupo participante garantice el correcto funcionamiento de su aplicación interactiva en la plataforma que corresponda antes de su envío al concurso.



- I.6. La participación en el concurso es gratuita, no habrá cobro por la inscripción.
- I.7. No habrá limitación en cuanto al número de aplicaciones interactivas por participante
- I.8. Las aplicaciones interactivas podrán tener más de un autor; sin embargo, para finalidad de inscripción y responsabilidad por el contenido presentado en este concurso, se considerará el primer nombre señalado en el archivo presentacion.txt.
- I.9. Todas las aplicaciones interactivas con inscripción aceptada estarán disponibles en el portal del concurso. Tal sección se tornará pública después de finalizado el período de deliberación y selección de los ganadores. Al participar en este concurso los autores ceden todos sus derechos para permitir el acceso público al material presentado.
- I.10. Todas las aplicaciones con inscripción aceptada serán exhibidas al público en la III Jornada Internacional de TV Digital Terrestre 2012, en Valparaíso, Chile, URL: <http://jitdt2012.inf.utfsm.cl/>.
- I.11. Las aplicaciones interactivas deben ser, obligatoriamente, originales y la comunicación exhibida en lengua portuguesa, española o inglesa.

II – EVALUACIÓN DE LOS CONTENIDOS INTERACTIVOS

- II.1. El Comité de Evaluación será formado por integrantes de la Red Temática de Televisión Digital Terrestre de la CYTED, de acuerdo al detalle siguiente : 1 (un) integrante del Telemidia de la PUC-Rio, 1 (un) integrante del LIFIA UNLP, 1 (un) integrante de INICTEL-UNI, 1 (un) integrante del UTFSM, 1 (un) integrante de Lavid UFPB, y 2 (dos) integrantes de la Comunidad Ginga-Chile.
- II.2. El Comité de Evaluación actuará, luego que finalice el período de inscripciones del concurso, en la revisión de los trabajos cuyas inscripciones fueron aceptadas.
- II.3. El Comité de Evaluación escogerá, de forma soberana e irrefutable, los trabajos ganadores del Concurso.
- II.4. El Comité de Evaluación, para la elección de los vencedores, llevará en cuenta los siguientes criterios:



1. Originalidad y creatividad del contenido
2. Originalidad y creatividad de la implementación
3. Uso correcto del lenguaje de programación y de ejecución
4. Usabilidad

III - RECONOCIMIENTO

III.1. Se otorgará reconocimientos a los creadores de las aplicaciones interactivas que obtengan las mejores calificaciones de parte del comité de evaluación, independientemente de su categoría (Entretenimiento, Información, Participación Social, Servicios, etc).

III.2. Serán reconocidos los contenidos más destacadas de acuerdo con la decisión soberana del Comité de Evaluación.

IV – RESULTADO DEL CONCURSO

Los resultados del concurso serán comunicados en una ceremonia durante la realización de la III Jornada Internacional de TV Digital Terrestre 2012. Será responsabilidad del comité organizador hacer llegar los reconocimientos a los ganadores.

V – DISPOSICIONES FINALES

V.1. En la ocurrencia de situaciones no previstas en estas bases o que generen cualquier tipo de duda para algún participante, cabera a los miembros del Comité Organizador del Concurso tomar las decisiones necesarias.

V.2. La inscripción implicará, por parte del participante, en la aceptación de los términos de estas bases. Las autorizaciones aquí previstas son concedidas en carácter irrevocable, irrevocable y gratuito, sin límite territorial.