

PREMIOS CREAMARE

El Rector, por delegación de competencias (Resolución UCA/R66REC/2022, de 6.4, BOUCA núm. 354), la Vicerrectora, María Jesús Mosquera Díaz

En uso de las atribuciones que me confieren la Ley Orgánica 6/2001, de 21 de diciembre, de Universidades, y los Estatutos de la Universidad de Cádiz, aprobados por Decreto de la Comunidad Autónoma de Andalucía 281/2003, de 7 de octubre, resuelvo aprobar la convocatoria de los premios CREAMARE con sujeción a las bases que se acompañan,

Contexto

El objetivo de los Premios CREAMARE es vincular la creatividad, la cultura y las nuevas tecnologías en la coproducción transnacional de productos digitales interactivos para la comunicación del patrimonio marítimo y subacuático.

El proyecto CREAMARE pretende crear un marco de colaboración transnacional e intersectorial en el que organizaciones culturales, organismos científicos y de investigación, profesionales creativos y expertos en tecnología coproduzcan aplicaciones de CC y contenidos multimedia para comunicar, difundir y promover el Patrimonio Cultural Subacuático (PCI) y, al mismo tiempo, concienciar sobre cuestiones sociales relevantes como la contaminación y otras amenazas medioambientales que afectan a los océanos.

El marco se pondrá a prueba mediante la coproducción de un *serious game* (SG) en el que el jugador podrá visitar réplicas digitales 3D de gran realismo de yacimientos culturales subacuáticos. Durante estas inmersiones virtuales, el jugador resolverá enigmas y desafíos, aprendiendo así tanto sobre el patrimonio cultural subacuático (pecios, hallazgos, ciudades sumergidas, antiguas rutas comerciales, etc.) como sobre las amenazas medioambientales (vertidos de petróleo, redes fantasma, pesca ilegal, prácticas de navegación insostenibles, etc.).

Estos premios están dirigidos a creadores de contenidos digitales de diversa índole en un marco internacional, que podrán participar en el desarrollo de este *serious game*, a través de un proceso de formación.

Este proyecto cuenta con el apoyo y la integración de numerosas instituciones, organizaciones y empresas internacionales, como:

- 3D RESEARCH SRL (Italia) <https://www.3dresearch.it>
Empresa spin off de la Universidad de Calabria, fundada en 2008. Está especializada en el desarrollo de soluciones digitales y de ingeniería en el ámbito del Patrimonio Cultural.
- ATLANTIS SYMVOULEFTIKI ANONYMI ETAIREIA ATLANTIS CONSULTING SA (Grecia) <https://atlantisresearch.gr/>
Presta servicios de consultoría de alto nivel desde hace 29 años, proporcionando apoyo continuo para la aceleración de las finanzas y el mercado.
- PRAGMA -IOT IDIOTIKI KEFALAIΟΥXIKI ETAIREIA (Grecia) <https://pragma-iot.com>
Empresa derivada del CERTH/ITI (Centro de Investigación y Tecnología de Hellas/Instituto de Tecnologías de la Información) dedicada a la energía y al Internet de las Cosas.
- NOVENA DOO ZA RACUNALNE USLUGE I DIZAJN (Croacia) <http://novena.hr/>
Estudio de medios digitales, situado en Zagreb, fundado en 1991. Es un estudio creativo especializado en soluciones de CCI para turismo inteligente y museos, centrado en las experiencias de los usuarios finales.

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ		
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Página	1/7



- PROGRESSIONE KULTURALIS NONPROFIT KOZHASZNU KFT (Hungria)
<https://proprogressione.com>
Centro cultural socialmente comprometido, organización independiente que trabaja por la creación interdisciplinar y el apoyo a una cultura abierta y diversa. Sirve de puente entre los distintos sectores y disciplinas de la escena cultural y más allá.
- UNIVERSIDAD DE CADIZ (España) www.uca.es
La Universidad de Cádiz es un centro público de educación e investigación centrado principalmente en los estudios marinos. Participa en el proyecto CREAMARE con el grupo de investigación en Arqueología Náutica y Subacuática.
- MINISTERO DELLA CULTURA - SOPRINTENDENZA NAZIONALE PER IL PATRIMONIO CULTURALE SUBACQUEO (Italia) <https://www.beniculturali.it/ente/soprintendenza-nazionale-per-il-patrimonio-culturale-subacqueo>
Nueva Autoridad Pública del Ministerio de Cultura italiano que tiene la función de salvaguardar y promover el Patrimonio Cultural Subacuático en cooperación con las Superintendencias locales y las demás instituciones públicas pertinentes, como Municipios y Regiones.

1. OBJETIVOS.

Los objetivos de los premios CREAMARE son:


- Fomentar la cultura empresarial.
- Conectar instituciones y empresas culturales con creadores de contenidos.
- Aumentar el impacto socioeconómico de las actividades de creación y transferencia de conocimientos.
- Generar nuevos productos culturales de alto valor añadido y gran potencial de crecimiento.
- Desarrollar un *juego serio* con el objetivo de educar y concienciar sobre el patrimonio cultural subacuático y las amenazas medioambientales en mares y océanos.

2. MODALIDADES Y REQUISITOS DE PARTICIPACIÓN.

El objetivo de los premios CREAMARE es la selección de 6 profesionales creativos entre las siguientes especialidades: 2 artistas 3D, 3 diseñadores de niveles y 1 diseñador de sonido, que deseen participar en un proyecto de coproducción sobre patrimonio natural y cultural subacuático, para el desarrollo de un *serious game*, en colaboración con instituciones públicas y privadas.

Los requisitos para los posibles adjudicatarios de los distintos perfiles son los siguientes:

- Todos los candidatos deben dominar el inglés a nivel laboral.
- Posibilidad de viajar
- Artista 3D:
 - Experiencia en producción 3D de al menos 2 años
 - Experiencia en:
 - Texturizado PBR
 - Técnicas de optimización de alta resolución a baja resolución
 - No es un requisito, pero se valorarán conocimientos de Blender, diseño de personajes (humanos y no humanos), técnicas de animación, técnicas de

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34	
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original	
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ			
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Página	2/7	

rigging, modelado de baja poligonización, modelado de superficies duras, integración con Unity, escultura y fotogrametría 3D.

- Diseñador de niveles:
 - Al menos 3 años de experiencia en UNITY
 - Experiencia en:
 - Diseño medioambiental
 - Técnicas de optimización del nivel y el rendimiento
 - Gestión de la iluminación en Unity (incl. Lightmaps y optimización)
 - Postprocesamiento y gestión de efectos visuales en Unity
 - No es un requisito, pero se valorará el conocimiento de Unity Render Pipelines (Built-in, URP, HDRP), gestión de animación en Unity, diseño y gestión de cinemáticas (cut scenes) en el juego y Unity Cinemachine.
- Diseñador de sonido:
 - Al menos 3 años de experiencia en producción musical
 - Al menos 3 años de experiencia en producción de diseño de sonido
 - No es un requisito, pero se valorará la experiencia previa en música/sonido para videojuegos, aplicaciones multimedia, etc.

La forma de acreditar el cumplimiento de los requisitos es la siguiente:

- Presentación del portfolio.
- Envío de CV
- Entrevista personal


La forma de presentación de solicitudes y acreditaciones se detalla en el punto 4 de estas bases, "SOLICITUDES, CALENDARIO Y PAGO DE PREMIOS".

3. PREMIOS

Por un lado, se concederá un premio económico individual de 5.000 euros a cada premiado (los premios en metálico están sujetos a retención a cuenta del IRPF de acuerdo con la legislación vigente).

Además, los premiados recibirán la siguiente formación a distancia y presencial para los 6 creativos seleccionados:

- Sesión de tutoría a distancia: Expertos creativos de 3DR y NOV organizarán un taller de tutoría de un día para compartir conocimientos y experiencias y asesorar sobre cómo utilizar las tecnologías digitales para la promoción y difusión del PCS. El taller se celebrará en modo e-learning a través de un seminario web organizado utilizando la plataforma digital colaborativa del proyecto.
- Residencia: tendrá lugar un programa de residencia de 7 días en Italia, en las instalaciones de 3DR (coordinador del proyecto), con el apoyo del Ayuntamiento de Cosenza. Aquí, los 6 profesionales creativos, tutelados por los expertos creativos del proyecto, cooperarán para finalizar el concepto de *juego serio* en los siguientes campos:
 - a) Trama y narrativa de los yacimientos culturales subacuáticos seleccionados,

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34	
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original	
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ			
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Página	3/7	

- b) Diseño de niveles,
- c) Narración digital
- d) Producción de audio y efectos sonoros.

Los costes relacionados con la residencia correrán a cargo del consorcio del proyecto CREAMARE.

- Tras la residencia, los miembros del equipo cooperarán durante tres meses y tres semanas (en línea), a través de la plataforma de colaboración digital, para seguir aplicando los conocimientos adquiridos y finalizar las tareas realizadas durante la residencia. Como resultado, se elaborará el juego, así como los requisitos y especificaciones del contenido que se coproducirá.

4. SOLICITUDES, CALENDARIO Y PAGO DE LOS PREMIOS

La gestión de solicitudes se realizará a través de la web oficial del proyecto CREAMARE: <https://creamare.eu/> hasta el 20 de julio de 2023

La evaluación de las propuestas de los solicitantes será realizada por el Comité de Evaluación de CREAMARE antes del 30 de julio de 2023. Los profesionales creativos seleccionados serán contactados directamente por la Secretaría de CREAMARE.

Los resultados de la selección estarán disponibles antes del 5 de agosto de 2023 en el siguiente enlace: <https://creamare.eu/news/>.

El pago se efectuará por transferencia bancaria a los ganadores a finales de Noviembre de 2023.

Jornada de puertas abiertas:

El 30 de junio de 2023, se presentó el esquema del proyecto en un evento de puertas abiertas en línea que brindó a los posibles solicitantes la oportunidad de reunirse con el equipo del proyecto, obtener más información sobre el Serious Game y formular preguntas.

Si no pudo asistir, le recomendamos encarecidamente que vea la grabación del acto, que está disponible en el sitio web de CREAMARE.

5. CRITERIOS DE EVALUACIÓN


El **comité de evaluación** será internacional y estará compuesto por expertos del ecosistema de los productos culturales digitales y del patrimonio marítimo y subacuático.

El comité **evaluará los** siguientes criterios para ambas modalidades con la siguiente ponderación:

	PESO
Valoración del portfolio	3/10
CV	3/10
Entrevista personal	4/10

6. ACEPTACIÓN DE LAS CONDICIONES


La participación implica la aceptación de las bases y el cumplimiento de los requisitos indicados.

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34	
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original	
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ			
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Página	4/7	

7. JUSTIFICACIÓN DEL CUMPLIMIENTO DE LA FINALIDAD Y EJECUCIÓN DE LOS FONDOS

Al recibir el premio en metálico, los galardonados deberán firmar un documento que certifique la recepción del mismo. Los premiados se comprometen a realizar las actividades descritas en el punto 3 y a facilitar toda la información requerida por las unidades administrativas encargadas del control.

- **Compromisos/Resultados esperados:** Para cada profesional creativo:
 1. **Diseñador de sonido:**
 - Al menos 3 bandas sonoras originales con múltiples instrumentos para representar los estados de ánimo de las distintas fases del juego.
 - Caracterización de al menos 1 personaje no humano mediante sonidos (mínimo 20 efectos sonoros originales diferentes).
 - Al menos 30 efectos de sonido para escenas terrestres y submarinas.
 2. **Artista 3D / Artista de personajes:**
 - Conceptos, modelos 3D y animaciones de al menos 3 personajes no humanos diferentes (tanto orgánicos como mecánicos) con variantes de color/forma.
 - Conceptos, modelos 3D y animaciones de al menos 3 personajes humanos (rigged).
 3. **Artista 3D / Artista general:**
 - Modelos 3D y atrezzo de al menos 2 entornos (por ejemplo, un museo moderno, un laboratorio futurista);
 - Modelos 3D, animaciones y objetos de utilería de sitios marinos y submarinos (flora y fauna mediterránea, embarcaciones, rocas, arrecifes, etc.)
 - Modelos 3D, animaciones y accesorios relacionados con amenazas medioambientales (basura marina, plataformas, herramientas de limpieza, vehículos teledirigidos, etc.)
 4. **Diseñador de niveles / Artista de entornos nº 1:**
 - Diseño de niveles de 6 lugares submarinos, integrando elementos submarinos (modelo 3D de los naufragios/estructuras) y terrestres (zona costera, barcos, etc.), incluidos efectos visuales, flora y fauna.
NOTA: Cada lugar submarino tendrá dos ambientes diferentes.
 - Gestión de luces, lightmaps, VFX y optimización del rendimiento.
 5. **Diseñador de niveles / Artista de entornos n.º 2:**
 - Diseño de niveles de no. 3 sitios submarinos, integrando activos submarinos (modelo 3d de los naufragios/estructuras) y terrestres (zona costera, barcos, etc.), incluyendo efectos visuales, flora y fauna.
NOTA: Cada sitio submarino tendrá dos ambientes diferentes.
 - Diseño de nivel del escenario del museo.
NOTA: Algunas salas del museo tendrán dos ambientes diferentes.
 - Gestión de luces, lightmaps, VFX y optimización del rendimiento.
 6. **Diseñador de niveles / Artista de entornos / Animador no. 3:**
 - Diseño de niveles del escenario futurista.
 - Gestión de luces, lightmaps, VFX, optimización del rendimiento
 - Al menos no. 6 cut-scenes, ambientadas en el museo, en el escenario futurista y en el entorno marino/submarino.

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34	
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original	
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ			
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDRD5D7PZQ44I32XCU	Página	5/7	

- **Asistencia:** Se espera que los creativos seleccionados asistan y participen en reuniones en línea, entrevistas, seminarios web, sesiones de consultoría y revisiones de progreso y contribuyan a la elaboración de informes del proyecto.
- **Compromiso:**
Los creativos deben estar comprometidos con los objetivos de CREAMARE. Dado que el éxito depende de la activación y el compromiso del público europeo, se les anima a apoyar la comunicación general de CREAMARE utilizando sus canales y redes de comunicación personales y profesionales.
Un acuerdo con el Consorcio CREAMARE, abierto a las propuestas de los creativos seleccionados, definirá los términos y condiciones de los derechos de propiedad intelectual de las obras digitales. En cualquier caso, se solicitará a cualquier participante que ceda todos los derechos necesarios para la difusión de la obra en cualquier actividad directamente relacionada con este Proyecto, recibiendo el debido crédito por su trabajo.

8. MOTIVOS DE REEMBOLSO

La no participación en las actividades de formación y colaboración con el proyecto descritas en el punto 3, así como el incumplimiento de los compromisos descritos en el punto 7, conllevará para los adjudicatarios la obligación de reintegrar la subvención.

9. RÉGIMEN JURÍDICO.


Estos premios se ajustarán a lo dispuesto en los preceptos básicos de la Ley 38/2003, de 17 de noviembre, General de Subvenciones, el Real Decreto 887/2006, de 21 de julio, por el que se aprueba el Reglamento de la Ley General de Subvenciones, y demás normativa de desarrollo; el Título VII del Texto Refundido de la Ley General de la Hacienda Pública de la Junta de Andalucía; el presente Reglamento y las normas citadas. Asimismo, se ajustarán a lo dispuesto en la normativa comunitaria, nacional y autonómica aplicable.

10. FUENTE DE FINANCIACIÓN

Estos premios han sido financiados por el programa Europa Creativa a través del proyecto CREAMARE "Linking creativity, culture and media technologies in the transnational co-production of digital interactive products for the communication of maritime and underwater cultural heritage" (nº 101056117). El importe necesario y suficiente para la concesión de los premios se encuentra disponible en el presupuesto de la Universidad de Cádiz en la clasificación orgánica del presupuesto de gastos 18.IN.PE.2205.

11. PROTECCIÓN DE DATOS

De conformidad con lo dispuesto en el Reglamento (UE) 2016/679 del Parlamento Europeo y del Consejo de 27 de abril de 2016, relativo a la protección de las personas físicas en lo que respecta al tratamiento de datos personales y a la libre circulación de estos datos y por el que se deroga

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34	
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original	
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ			
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDNRD5D7PZQ44I32XCU	Página	6/7	

la Directiva 95/46/CE (Reglamento general de protección de datos) y en la Ley Orgánica 3/2018, de 5 de diciembre, de Protección de Datos Personales y garantía de los derechos digitales, se informa que la Universidad de Cádiz es la responsable del tratamiento de los datos, pudiendo contactar con el Delegado de Protección de Datos, en la siguiente dirección de correo electrónico: dpd@uca.es.

La finalidad de la recogida y tratamiento de la información es la gestión de la presente convocatoria. Asimismo, se hace constar que la Universidad de Cádiz no cederá o comunicará sus datos personales, salvo en los supuestos legalmente previstos o cuando fuere necesario para la prestación del servicio, y que los datos serán conservados aún después de que hubiera cesado la relación con la Universidad de Cádiz, durante el tiempo que puedan ser requeridos por control o fiscalización de la entidad pública competente.

En cumplimiento de la normativa vigente, respetando el principio de Responsabilidad Proactiva, la Universidad garantiza que ha adoptado las medidas, técnicas y organizativas, necesarias para mantener el nivel de seguridad requerido, en atención a la naturaleza de los datos personales tratados.

En cualquier momento los interesados podrán ejercitar los derechos de Acceso, Rectificación, Supresión, Oposición, Limitación o Portabilidad. Para ejercitar los derechos se deberá de presentar un escrito en la dirección arriba señalada especificando cuál de estos derechos solicita sea satisfecho y, a su vez, deberá acompañarse de la fotocopia del DNI o documento identificativo equivalente. En caso de que actuara mediante representante, legal o voluntario, deberá aportar también documento que acredite la representación y documento identificativo del mismo. Asimismo, en caso de considerar vulnerado su derecho a la protección de datos personales, se podrá interponer una reclamación ante el Consejo de Transparencia y Protección de Datos de Andalucía (www.consejodetransparencia.es).

12. INFORMACIÓN Y CONTACTO.

support@creamare.eu

Las solicitudes se presentarán de acuerdo con el procedimiento especificado en el punto 4, SOLICITUDES, CALENDARIO Y PAGO DE LOS PREMIOS.

13. ANEXO 1 - Lista de países admisibles de los solicitantes

Estados miembros de la Unión Europea (UE27)


Alemania, Austria, Bélgica, Bulgaria, Croacia, Dinamarca, Eslovaquia, Eslovenia, España, Estonia, Finlandia, Francia, Grecia, Hungría, Irlanda, Italia, Letonia, Lituania, Luxemburgo, Malta, Países Bajos, Polonia, Portugal, República Checa, República de Chipre, Rumanía y Suecia.

Países asociados al Programa Europa Creativa:

Albania, Armenia, Bosnia y Herzegovina, Georgia, Islandia, Kosovo, Liechtenstein, Montenegro, Macedonia del Norte, Noruega, Serbia, Túnez, Turquía y Ucrania.

La lista se basa en el documento oficial de admisibilidad de Europa Creativa:

https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/docs/2021-2027/crea/guidance/list-3rd-country-participation_crea_en.pdf

CSV (Código de Verificación Segura)	IV7OGXLNDRD5D7PZQ44I32XCU	Fecha	12/07/2023 13:34:34	
Normativa	Este documento incorpora firma electrónica reconocida de acuerdo a la ley 6/2020, de 11 de noviembre, reguladora de determinados aspectos de los servicios electrónicos de confianza	Validez del documento	Original	
Firmado por	MARIA JESUS MOSQUERA DIAZ			
Url de verificación	https://sede.uca.es/verifirma/code/IV7OGXLNDRD5D7PZQ44I32XCU	Página	7/7	