



Reglamentación 2017

Desarrollo de Videojuegos

Oneday

1. Inscripción

Los equipos que participen se registrarán mediante el sistema de inscripción online.

2. Participantes

La competencia es grupal siendo los integrantes de los grupos alumnos de la misma Institución a la que representan. Existe un límite de hasta 2 equipos por institución, cada equipo podrá integrarse con un máximo de tres participantes.

3. Código y componentes

NO se puede usar contenido pre generado. La idea de la competencia es que el código, audio, gráficos, modelos, etc., sean originales del grupo participante. Quedan exceptuados de esta consideración aquellos componentes de dominio público liberados para su uso.

4. Propiedad Intelectual

Los juegos, ideas, arte, código, conceptos, sonidos, música y componentes que cada grupo cree pertenece a los equipos que lo hayan generado, esto incluye todo tipo de propiedad intelectual, con la sola excepción de su utilización con fines de difusión del evento por parte de la Universidad Blas Pascal. Los autores se compromete a mantener indemne a UBP por los reclamos que terceros pudieran efectuarle por un incumplimiento a la legislación en materia de intimidad, honor, injurias, calumnias o expresiones que pudieran considerarse obscenas o difamatorias.



5. Difusión

Los participantes permitirán que sus juegos sean subidos al sitio de la Universidad o redes sociales que esta utilice a efectos de difundir las producciones participantes en el evento.

6. Licencia

Todos los participantes y juegos creados durante el evento deben aceptar una licencia Creative Commons, share, alter, no sell (otros pueden compartir, adaptar, no vender tu juego).

7. Entornos de desarrollo

El videojuego debe ser desarrollado para cualquier plataforma, debiendo utilizar preferentemente las herramientas CONSTRUCT 2 o SCRATCH 2 o Unity3d, pero se puede usar cualquier otro tipo de lenguaje y/o entorno, como así también pudiendo hacer uso de herramientas complementarias para tratamiento de imagen y sonido. El juego debe estar orientado y preparado para ser jugado por cualquier persona, pero con especial énfasis en alumnos de nivel medio.

8. Características de los desarrollos

1. El tipo de juego queda a elección del equipo, aplicando la mayor creatividad en relación a la temática, considerando las capacidades de los integrantes del equipo y el tiempo limitado para finalizar el desarrollo.
2. Si bien se puede tomar como idea un juego ya existente, debe haber un diferenciador y una adaptación a la temática, la creatividad es un factor muy importante en éste punto.
3. Todo juego debe:
 - Tener una pantalla de presentación, menú principal, ayuda o tutorial, juego y resultados.
 - De haber personajes deben ser originales.



- Debe existir concordancia entre el documento de diseño y el juego desarrollado.
 - No debe tener contenido de ningún tipo que implique acciones ni lenguaje: violentos, degradantes, burlistas u ofensivos.
4. El desarrollo de la actividad se presenta bajo el siguiente flujo:
- *Diseño de juego:* Los participantes que conforman un grupo deberán establecer las reglas, personajes, historia, formas de juego y control, que conforman el juego. Escribir un documento de diseño con lo más importante para usar como guía durante el desarrollo.
 - *Producción:* Los participantes, siguiendo los lineamientos establecidos deben comenzar a producir los elementos necesarios para la conformación del juego: arte visual y sonoro, código. También deben integrarlo y realizar pruebas de funcionamiento, corrigiendo errores y mejorando detalles dentro de lo que el tiempo permita.
 - *Post-Producción:* Los participantes deben preparar el “pitch” de presentación del juego y la información requerida previamente.
El Pitch es una explicación muy rápida y comercial del juego sin entrar en mayores detalles, pero si haciendo hincapié en las características en puntos fuertes.

El videojuego debe incluir en escenarios y/o personajes el logo de la UBP adecuado a la estética y dinámica del mismo.

9. Jurado

El jurado estará compuesto por especialistas y docentes de la UBP.



10. Competencia

Construcción (primera jornada)

En la primera jornada del evento los equipos reciben una consigna sobre la cual deben trabajar como temática principal para construir el videojuego. Se dispone de una jornada completa para desarrollar el proyecto pudiendo sostenerse sobre el apoyo de los tutores presentes en cada laboratorio para asistirlos en los problemas técnicos que se presenten sobre el uso de los diferentes entornos de desarrollo. Una vez finalizada la construcción del trabajo se debe presentar todos los archivos fuentes al responsable de la Competencia con quien el equipo se asegurará de mostrar su funcionamiento ya que no podrá ser modificado una vez entregado. El tiempo no es un factor de evaluación ya que aquí lo que prevalece son todas las características indicadas en los criterios de evaluación.

Exposición (segunda jornada)

En la jornada siguiente los grupos participantes expondrán en un tiempo no superior a 15 minutos el funcionamiento del juego indicando la modalidad utilizada para dar cumplimiento a la consigna principal y los diversificadores utilizados. El jurado podrá hacer preguntas a los participantes. Se deberá proveer una hoja de datos sobre el juego con:

- Nombre del juego.
- Nombre e integrantes del grupo autor.
- Institución que representan.
- Requisitos mínimos y recomendados de hardware para el juego.
- Explicación de los controles y toda información relevante para saber cómo jugar.
- Tipo de Juego.
- Diversificadores utilizados.
- Pitch de presentación del juego.
- Documento guía de diseño. (Opcional si existe)



11. Criterios de evaluación

- *Diseño de Juego:*
 - Factor de duración: el juego debe ser infinito o con al menos 3 niveles.
 - Factor de evolución: el jugador debe poder sentir el cambio a medida que avanza en el juego.
 - Factor de rejugabilidad: el jugador debe poder jugar más de una vez sin perder interés.
- *Jugabilidad:*
 - *El juego debe ser fluido y con tiempos de carga reducido.*
 - *Los controles deben ser cómodos e intuitivos.*
 - *La modalidad y reglas deben comprenderse fácilmente.*
- *Arte Visual:*
 - *Buena calidad en arte de personajes y entorno, con identidad propia.*
 - *Buen diseño de interfaz gráfica de usuarios.*
 - *Buen uso de cámaras para el juego diseñado.*
- *Arte Sonoro:*
 - *Música acorde a la temática del juego.*
 - *Efectos sonoros acordes a la temática del juego.*
 - *Utilización de los recursos sonoros en los momentos adecuados.*

12. Diversificadores

El sistema de diversificadores de la competencia permite diversificar los videojuegos, así como también proveer motivación para los participantes. En un sentido, los diversificadores son una lista de consignas secundarias, que cada equipo puede elegir. Estos diversificadores serán considerados dentro de los criterios de evaluación de las producciones.

La lista de diversificadores para los videojuegos es:



Título	Descripción	Detalle
Asimétrico	Cada jugador es diferente	El juego requiere más de un jugador, pero cada jugador tiene un juego de reglas y objetivos completamente diferente.
Colaborativo	Dos jugadores o más	Juego colaborativo para dos o más jugadores por un mismo objetivo.
Seguidores	Un número creciente de personajes te siguen	El juego tiene un número de personajes no jugadores autónomos que están siempre siguiendo la posición del jugador.
Mente de enjambre	3 o más jugadores controlan el mismo personaje	El personaje del jugador es controlado simultáneamente por 3 o más jugadores. No necesitan, pero pueden, controlar el mismo aspecto del personaje
Sé lo que hiciste la sesión pasada	El juego cambia entre sesiones	La mecánica o el contenido del juego cambiará en la próxima sesión de juego, basado en las acciones tomadas en la sesión previa.
Garabateo	Todo el arte es hecho a mano	Todos los gráficos y arte del juego están hechos a mano y escaneados.
Veo Veo	Inclusión	Utilizar elementos que faciliten la jugabilidad a personas con dificultades visuales.
Folclórico	Cultura de la ciudad	Utilizar elementos de la cultura local: monumentos, musica, mitos.
Mono Sono	Un solo instrumento	Utilizar un solo instrumento musical con variaciones para expresar música y efectos sonoros.
Inspiración	Transmitir y concientizar.	Transmitir al jugador, un mensaje claro, relacionado con la temática.
A una mano	Se juega con una mano	Comandos que permitan jugar con una sola mano.

13. Reglas para los diversificadores de video juegos

- Obligatorio. Los participantes deben cumplir algún diversificador.
- Máximo de 4 diversificadores. Se deben seleccionar los que tengan más sentido para el juego.
- Evidente. Los diversificadores permiten su verificación de manera simple por lo que el jurado podrá corroborar la aplicación de los mismos y su decisión no podrá ser cuestionada
- Puntaje. Mas diversificadores otorgan mas puntaje en la evaluación.
- Motivación: Las motivaciones para agregar diversificadores son varias:



- Los diversificadores aportan desafíos al juego haciendo que las producciones se destaquen.
- En esta competencia se busca innovar, colaborar y experimentar, los diversificadores ayudan a conseguirlo.