

FULL GAME

Tipo	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental I
Modalidad	Virtual	Presencial	Híbrida			
Desarrollo	Trabajo previo con informe	Con desarrollo en vivo				
Dificultad	Cultura General	Restringida al Ciclo Básico	Restringida al ciclo superior	Restringida a los últimos dos años		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	4-2					

Introducción

La industria del Desarrollo de Videojuegos ha alcanzado niveles muy altos en complejidad, pero sobre todo facturación y posicionamiento de mercado, convirtiéndose en un nicho esencial en el mundo del software.

Trabajar en esta temática, no es para nada un juego, por el contrario, si bien puede ser apasionante es bastante complejo, requiere muchos cálculos sobre todo del tipo matemático y lógico, que conllevan a las funcionalidades y escenarios donde se desempeñan los mismos.

También implica un gran trabajo en equipo, ya que obtener un producto final requiere de la confección del diseño, guion, música, programación, psicología del juego, escalabilidad y otros factores que necesitan de muchos perfiles y gran profesionalidad.

Desde esta competencia, se busca que los alumnos tomen conciencia de esta disciplina y comprenda la seriedad del desarrollo de videojuegos, elevando esta disciplina a un nivel donde se trabaja en equipo, pero con un enfoque de calidad y creatividad que debe generar un producto único.

Descripción

- **Generalidades**

La competencia consiste en el desarrollo de un videojuego que cada grupo deberá construir durante un periodo determinado de 1 mes previo a la competencia, para luego publicarlo y acompañarlo de un video de presentación que el jurado podrá evaluar.

- **Modalidad**

Las actividades de la competencia se realizan de modo virtual en los días y horarios determinados por el cronograma de actividades de ONIET.

- **Participación**

La participación es grupal donde se permiten hasta 4 integrantes por equipo. No se permiten más de dos grupos por cada colegio participante.

Inscripción

Participación

Los participantes deben ser alumnos de una escuela que esté inscripta y aprobada por la comisión directiva de la organización.

Requisitos

Es necesario realizar una inscripción previa antes del inicio del evento. Dicha inscripción debe llevarse a cabo en línea, a través del sistema designado para tal fin, al cual se puede acceder desde la página web del evento. En caso de haber algún inconveniente, se puede enviar un correo electrónico a la dirección indicada en la página web. El equipo organizador se encargará de revisar cada caso y, si no es posible completar la inscripción de forma electrónica, se brindará asistencia para cargarla correctamente.

Desarrollo

Generalidades

Esta competencia implica sólo la presentación del juego que realizó previamente en su escuela, y la exposición oral del mismo.

Puede basarse en mecánicas de juegos ya conocidos.

Se puede utilizar cualquier plataforma para el desarrollo, algunas que se utilizan en la comunidad de desarrollo de videojuegos: CONSTRUCT 2 o SCRATCH 2 o Unity3d.

También se pueden utilizar 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.

El videojuego debe diseñarse en base a la siguiente consigna:

- Juego debe respetar una temática establecida que se presentará a los participantes en el momento de inicio de la competencia.
- El tipo de juego queda a elección del equipo, aplicando la mayor creatividad en relación con la temática, considerando que las capacidades de los integrantes del equipo y el tiempo limitado para finalizar el desarrollo.
- 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 este punto.

Contenido del Juego

- Tener 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, u ofensivos.

Flujo de trabajo

- Diseño de juego: Los participantes que conforman un grupo deberán establecer las reglas, personajes, historia, formas de juego y control, que conforman el juego.
- 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.
- Postproducción: Los participantes deben publicar el juego y preparar la presentación del juego.

Consideraciones

Se puede usar contenido pre generado :

- Música – Sonido – Efectos Especiales de Audio Original (no descargado, ni tratado, debe crearse).
- Imágenes – Gráficos – Backgrounds Original (no descargado, ni tratado, debe crearse)
- NO se puede usar código de funcionalidades pre generado.

Propiedad Intelectual

Los juegos, ideas, arte, código, conceptos, sonidos, música y componentes que cada grupo cree pertenecen 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 comprometen a mantener indemne a UBP por los reclamos que terceros pudieran efectuar por un incumplimiento a la legislación en materia de intimidad, honor, injurias, calumnias o expresiones que pudieran considerarse obscenas o difamatorias.

Difusión

Los participantes deberán publicar sus juegos en la plataforma itch.io, como se indicará en una sección posterior de este documento, pero también 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.

El otorgamiento del premio establecido en este Concurso implica, sin necesidad de declaración alguna por parte del autor, el reconocimiento del derecho exclusivo a favor de la UBP para reproducir y difundir, en todo el mundo y por cualquier medio y formato, los juegos galardonados. Los derechos reconocidos y cedidos a UBP comprenden todas las modalidades de edición y reproducción de los juegos premiados en cualquier, formato, así como las distintas modalidades de reproducción y difusión audiovisuales existentes en la actualidad y que puedan existir en el futuro. Los ganadores se comprometen a realizar todos los actos materiales y jurídicos que sean necesarios, según la legislación vigente, para inscribir y a posteriori ceder a UBP los respectivos derechos ante autoridad competente.

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).

Importante

Es de vital importancia para el final del desarrollo que los equipos sepan publicar el juego en el formato más adecuado para ser descargado y jugado. Esto depende de la herramienta que utilicen para el desarrollo, así que deben instruirse sobre la mejor manera de lograr esta publicación.

Como la publicación se realiza por equipo, la cuenta asociada debe ser representativa del equipo, indicando Institución a la que pertenece, ciudad y provincia, integrantes del equipo y responsable docente. También deben describir mínimamente el juego y colocar un vínculo al video de YouTube de la presentación.

Presentación

El juego debe ser previamente desarrollado y luego subido al sitio de ONIET, en el lugar destinado a tal fin. Según el cronograma disponible en <https://oniet.ubp.edu.ar/>. En el día establecido por el cronograma de la competencia los equipos deberán realizar la presentación oral de su propuesta. Los participantes deben preparar una exposición, con una duración máxima de 15 minutos, clara y fluida del juego, expresando de manera concisa y relevante los puntos fuertes de como realizaron el desarrollo: la organización, la formación de la idea, los obstáculos que superaron para finalizar o no el desarrollo.

Evaluación

Criterios de evaluación

Los jurados evaluarán los siguientes rubros para puntuar a los trabajos presentados:

- Funcionalidad
- Diseño del Juego
- Jugabilidad
- Arte Visual
- Arte Sonoro
- Presentación

Responsables y colaboradores

Esta competencia será supervisada y evaluada por docentes especialistas en el tema, pertenecientes a la Universidad Blas Pascal, podrán asistir como colaboradores alumnos de las carreras relacionadas de dicha universidad.

Premiación

La posición y el puntaje total obtenido en la competencia por cada equipo se difundirá a través de la página web del evento y serán premiadas las siguientes posiciones:

- 1er puesto: Medalla de Oro
- 2do puesto: Medalla de Plata
- 3er puesto: Medalla de Bronce

La entrega de premios se realizará en el acto de cierre de las ONIET.