ONIET
Olimpiada Nacional

UBP
UNIVERSIDAD
Blas Pascal

Reglamento

ONE DAY VIDEOGAME 2025

Tipo	Cuestionario	Exposición Oral	Desarrollo en Computadora	Juego de Habilidad	Desarrollo en Escritorio	Taller Experimental
Modalidad	Virtual	Presencial	Híbrida			
Desarrollo	Trabajo previo con informe	Con desarrollo en vivo				
Dificultad	Cultura General 1° 2° 3° 4° 5° 6° / 7°	Ciclo Básico 1° 2° 3°	Ciclo Orientado 4° 5° 6° / 4° 5° 6° 7° (según la orientación de la escuela)	Solo 5° 6° / 6° 7° (según la orientación de la escuela)		
Participación	Individual	Grupal				
Cupo	4 estudiantes por equipo 2 equipos por escuela					

INFORMES
oniet@ubp.edu.ar
http://oniet.ubp.edu.ar
(+54) 351 4144444

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 y luego demostrar su funcionamiento frente a un jurado. El jurado podrá hacer preguntas a los participantes.

- ## Modalidad

Las actividades de la competencia se realizan de modo presencial en el campus de la Universidad Blas Pascal 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 en el momento de la inscripción. 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

Los participantes según el horario y lugar del cronograma de actividades se presentan verificando sus nombres para participar, y se disponen en grupo frente a la computadora que utilizarán.
Se recomienda que inmediatamente se aseguren de disponer del entorno de desarrollo que utilizarán.
Luego que se hayan ubicado los participantes, el docente responsable procede a la entrega y explicación de la consigna.

Durante la competencia pueden utilizar computadoras de la Universidad o personales, siempre que no rompan con las reglas del evento.
Se puede utilizar cualquier plataforma para el desarrollo, algunas que se utilizan en la comunidad de desarrollo de videojuegos: CONSTRUCT3, SCRATCH 2, Godot y Python.
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 docente responsable y colaboradores podrán consultarse para resolver inconvenientes técnicos o de comprensión del funcionamiento del entorno o inclusive de comprensión de la consigna, pero no de cómo resolver la situación problemática.

Se permitirá disponer, con previa autorización del docente a cargo, de complementos, bibliotecas y/o plugins. Se habilitará el uso de Internet, de manera que puedan realizar consultas relacionados a su temática, pero no estará permitido utilizar código de terceros sin la previa autorización del docente responsable que lo deberá registrar para evitar sanciones de quita de puntos.

Puede basarse en mecánicas de juegos ya conocidos.
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.
- Debe haber personajes y deben ser originales.
- 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.

Presentación

Los participantes deben realizar una exposición 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.

Duración

La competencia se realizará en el lugar y horario que estipula el cronograma. **Tiene una duración de 8 horas.**
El juego resultante en el estado que se encuentre al finalizar las 8 horas de competencia debe subirse a la plataforma ONIET. Consideren los tiempos de publicación.
La exposición frente al jurado debe realizarse en un máximo de 15 minutos, de manera clara y concisa.

Herramientas y Materiales

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.

Consideraciones

- ***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 subir sus juegos en la plataforma ONIET, 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 subir el juego en la plataforma ONIET, 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.

INFORMES
oniet@ubp.edu.ar
http://oniet.ubp.edu.ar
(+54) 351 4144444

Evaluación

Criterios de evaluación

Antes de comenzar la competencia se le entregará a cada equipo participante un modelo de planilla de evaluación en donde se verá el puntaje máximo posible en cada rubro y la ponderación de este en el puntaje final.

Rubros evaluados:

- 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 de ingeniería 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.