



FULL GAME 2026



Tipo 	Modalidad 	Desarrollo 	Dificultad 	Participación 	Cupo 
Desarrollo en computadora	Híbrida	Trabajo previo con informe y presentación	Cultura general: 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6° o 7°	Grupal	Hasta 2 equipos por escuela; hasta 4 estudiantes por equipo

1. Fundamentación

El desarrollo de videojuegos integra programación, diseño, narrativa, arte, sonido, pruebas y trabajo en equipo. La competencia busca que los estudiantes produzcan un videojuego completo, original y jugable, con criterios de calidad y creatividad.

2. Objetivo

Diseñar, desarrollar, publicar y presentar un videojuego funcional, preparado para ser evaluado por el jurado.

3. Destinatarios y participación

- Estudiantes de escuelas inscriptas y aprobadas por ONIET.
- Participación grupal.
- Hasta 4 integrantes por equipo y hasta 2 equipos por escuela.

4. Modalidad

La competencia será híbrida, con trabajo previo y presentación según el cronograma oficial de ONIET.

5. Inscripción, consultas y canales oficiales

La inscripción deberá realizarse antes del inicio de la competencia, exclusivamente mediante el Sistema ONIET o el medio oficial indicado por la organización.

Los canales oficiales para consultas son la mensajería interna del Sistema ONIET y el correo electrónico oniet@ubp.edu.ar.

No se recibirán inscripciones, respuestas, archivos, trabajos o entregas por medios distintos de los establecidos por la organización.

6. Desarrollo de la competencia

Cada equipo desarrollará el videojuego durante el período previo establecido. Podrá utilizar plataformas como Construct, Scratch, Godot, Python u otras herramientas adecuadas.

El juego deberá incluir pantalla de presentación, menú principal, ayuda o tutorial, instancia de juego y resultados. Si incluye personajes, deberán ser originales.

No se permitirá contenido violento, degradante, discriminatorio u ofensivo.

El juego deberá publicarse en la plataforma indicada por ONIET, junto con una presentación o video que permita conocer el proceso y el producto final.

7. Entregables, instancias y fechas de cierre

Las etapas, entregas o registros de participación deberán completarse exclusivamente por el Sistema ONIET o por la plataforma oficial indicada para la competencia.

Instancia / entregable	Descripción	Fecha de cierre
Inscripción	Carga del equipo en el Sistema ONIET.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Videojuego publicado	Carga del enlace o archivo del juego en el Sistema ONIET.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Video de presentación	Presentación breve del juego, su desarrollo, organización y principales decisiones.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Exposición oral	Defensa del proyecto ante el jurado, en modalidad presencial o virtual según cronograma.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

8. Herramientas, materiales y restricciones

Se podrá usar cualquier plataforma de desarrollo de videojuegos. La música, sonidos, imágenes, gráficos y fondos deberán ser originales o contar con autorización/licencia. No se permitirá código funcional pre generado sin autorización.

9. Evaluación

El jurado evaluará la funcionalidad del juego, su diseño, jugabilidad, arte visual, arte sonoro y presentación del equipo.

10. Rúbrica sencilla de evaluación

Criterio	Qué evalúa el jurado / sistema	Puntaje máximo
Funcionalidad	El juego puede ejecutarse, jugarse y completar sus funciones principales.	20
Diseño del juego	Coherencia de reglas, objetivos, historia, niveles, dinámica y experiencia general.	20
Jugabilidad	Claridad de controles, dificultad, interacción, ritmo y experiencia del usuario.	20
Arte visual	Calidad, originalidad y coherencia de gráficos, personajes, escenarios e interfaz.	15
Arte sonoro	Calidad y pertinencia de música, sonidos y efectos.	10
Presentación	Claridad de la exposición, explicación del proceso y defensa del producto final.	15
Total		100

11. Escala sugerida de valoración

Puntaje	Nivel de logro
90 a 100	Desempeño sobresaliente. Cumple la consigna con alto nivel de precisión, calidad y autonomía.
75 a 89	Desempeño muy bueno. Resuelve la mayor parte de la consigna con solidez y mínimos errores.
60 a 74	Desempeño adecuado. Cumple aspectos centrales, aunque presenta limitaciones o errores parciales.
Menos de 60	Desempeño insuficiente. No alcanza los requisitos mínimos esperados para la competencia.

12. Responsables y colaboradores

La competencia será supervisada y evaluada por docentes y/o especialistas designados por la Universidad Blas Pascal. También podrán colaborar estudiantes de carreras relacionadas, según lo disponga la organización.

13. Premios y reconocimientos

El detalle de premios, medallero y reconocimientos se registrará por lo establecido en el Reglamento General vigente de ONIET. Los resultados serán informados por los canales oficiales del evento.

14. Situaciones no previstas

Toda situación no prevista en este reglamento, divergencia interpretativa o inconveniente operativo será resuelto por la organización de ONIET. Su decisión será definitiva para el desarrollo de la competencia.

15. Uso responsable de herramientas tecnológicas

Las herramientas tecnológicas, incluida la inteligencia artificial, deberán utilizarse de manera responsable y conforme a lo establecido en el Reglamento General. No se permitirá su uso para vulnerar la autoría, la transparencia, la seguridad o las condiciones propias de la competencia.