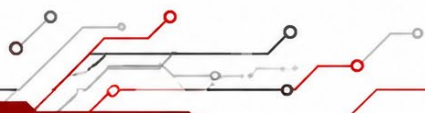




ONE DAY VIDEOGAME 2026



Tipo	Modalidad	Desarrollo	Dificultad	Participación	Cupo
Desarrollo en computadora	Presencial	Con desarrollo en vivo	Cultura general: 1°, 2°, 3°, 4°, 5°, 6° o 7°	Grupal	Hasta 2 equipos por escuela; hasta 4 estudiantes por equipo



1. Fundamentación

La creación de videojuegos exige integración rápida de ideas, programación, arte, sonido, pruebas y coordinación de equipo. Esta competencia propone producir un videojuego en una jornada de trabajo intensivo.

2. Objetivo

Desarrollar en vivo un videojuego funcional a partir de una temática asignada al inicio de la competencia, y presentarlo ante 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 presencial, en el campus de la Universidad Blas Pascal, según el cronograma oficial.

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

Al comenzar, el equipo recibirá una temática que deberá respetar en el diseño del juego.

Durante 8 horas, el equipo diseñará, programará, integrará, probará y publicará el juego en el estado alcanzado al finalizar el tiempo.

Podrán utilizar computadoras de la Universidad o propias, siempre que respeten las reglas del evento.

La exposición ante el jurado tendrá una duración máxima de 15 minutos.

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
Desarrollo presencial	Producción del videojuego durante las 8 horas de competencia.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Entrega del juego	Subida del juego o enlace al Sistema ONIET al finalizar el desarrollo.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET
Exposición oral	Presentación del proceso, decisiones, obstáculos y resultado obtenido.	Según cronograma oficial del Sistema ONIET

8. Herramientas, materiales y restricciones

Se podrán utilizar plataformas como Construct, Scratch, Godot, Python u otras. Los recursos gráficos y sonoros deberán ser originales o autorizados. No se permitirá usar código funcional pre generado sin autorización.

9. Evaluación

El jurado evaluará el diseño, jugabilidad, arte visual, arte sonoro, funcionamiento y presentación del juego desarrollado durante la jornada.

10. Rúbrica sencilla de evaluación

Criterio	Qué evalúa el jurado / sistema	Puntaje máximo
Diseño del juego	Coherencia de reglas, objetivos, temática, personajes y dinámica general.	20
Jugabilidad	Claridad de controles, ritmo, dificultad y experiencia del usuario.	25
Arte visual	Calidad y coherencia de gráficos, pantallas, personajes y escenarios.	15
Arte sonoro	Uso pertinente y original de sonidos, música o efectos.	10
Funcionamiento y entrega	El juego se ejecuta, respeta la consigna y fue cargado correctamente en el plazo.	20
Presentación	Explicación clara del proceso, decisiones y resultado final.	10
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.