



**INTERCOLEGIAL DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS
NACIONAL E INTERNACIONAL**

Modalidad Presencial

Universidad Autónoma de Asunción



¿ QUÉ ES VIDEOJUEGO EDUCATIVO ?

La introducción de los videojuegos en la educación ha planteado una serie de posibilidades, donde la creatividad de los estudiantes es el único límite.

Se refiere a la elaboración de videojuegos con colaboración de materias interdisciplinarias donde el objetivo principal es la reutilización de los videojuegos entre los propios alumnos de varios niveles escolares.

EL OBJETIVO GENERAL DEL VIDEOJUEGO EDUCATIVO

Es desarrollar videojuegos educativos donde la idea es reutilizar dentro de la institución educativa para el aprendizaje colaborativo y aplicando la consigna aprender jugando.

PRINCIPALES ASPECTOS QUE INFLUYEN EN EL DESARROLLO DEL VIDEOJUEGO

Para poder elaborar se debe tener lo siguiente:

- Desarrollar un videojuego que tenga un objetivo educativo e interdisciplinario.
- Se puede aplicar de manera transversal como aprendizaje basado en proyectos.
- Utilizar el desarrollo de videojuegos para aprender jugando.

EL OBJETIVO ESPECÍFICO DEL VIDEOJUEGO EDUCATIVO

#1 INTERACTIVIDAD

Se trata de un elemento imprescindible, que permite tener un contacto entre el usuario y el videojuego. El usuario no sólo será el protagonista del juego, sino que podrá interactuar y detectar que tipo de aprendizaje jugará en forma directa o indirecta.

Por ejemplo, en juegos de plataformas orientados a la tabla de multiplicar, los jugadores deben pasar niveles, objetos de acuerdo a la consigna que propongan los desarrolladores.

#2 PERSPECTIVA DEL JUGADOR

Este es un punto importante, puesto que la visualización del tipo de juego educativo en un formato u otro, varía si el jugador está jugando en 1ª persona (como un FPS) o en 3ª persona (como un juego de Rol).

#3 LIBERTAD EN MOVIMIENTO

El tipo de juego queda totalmente a criterio de cada desarrollador (plataforma, lineal, etc)

4 TIPOS DE JUEGOS

Además de la clasificación por edades, los juegos también se clasifican por temática, como por ejemplo:

- Aventura
- Plataforma
- Arkade
- Serius Game
- Estrategia
- Simulaciones
- Educativos

#5 NO ES PERMITIDO EN LA PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

- Lenguaje no formal
- Racismo
- Escenas de violencia
- Sprites con Copyright

6 HABILIDADES A SER DESARROLLADAS

- Diseño
- Programación
- Lógica matemática
- Algoritmos
- Música
- Arte
- Trabajo en equipo
- Liderazgo

7 DISCIPLINAS RELACIONADAS AL PROYECTO

- **Aspecto Técnico**
 - Informática (programación - lógica)
 - Diseño Gráfico 2D/3D
 - Marketing
- **Aspecto Común**
 - Todas las materias

DE LOS PARTICIPANTES

Podrán participar todos los alumnos matriculados de instituciones estatales, subvencionados , privados a nivel nacional o internacional en los siguientes ciclos:

- Segundo Ciclo
- Tercer Ciclo
- Nivel Medio

CATEGORÍAS DEFINIDAS - MODO COMPETENCIA

La participación de los mismos se dará en las siguientes categorías:

- **Segundo Ciclo (4to, 5to y 6to Grado)**
 - **Modo Competencia**
 - 2D
 - 3D
- **Tercer Ciclo (7mo, 8vo y 9no Grado)**
 - **Modo Competencia**
 - 2D
 - 3D
- **Nivel Medio (1ro, 2do y 3er Año)**
 - **Modo Competencia**
 - 2D
 - 3D

Minecraft Education Edition

- **Categoría Única**
 - Edad: 6 años hasta 18 años de edad
 - Participantes: 3(Dos) por equipo.
 - En esta categoría puede inscribirse participantes de edades diferentes.

MODO EXPOSICIÓN

En esta categoría está destinada a personas mayores de 18 años, que deseen mostrar los proyectos que estén desarrollando en forma freelancer, previamente deben enviar su gameplay al siguiente correo consultas.intercolegial@uaa.edu.py para poder tener claro que se cumplen las bases y condiciones para poder participar en el evento.

Esta categoría no entrará en modo competencia(sin premios), pero tendrán certificados de participación.

Temática de Minecraft Education Edition:

- Crear un videojuego que pueda simular un pasaje, evento o historia del Mundo



Ilustración 1 Ilustración de ejemplo

PROCESO DE INSCRIPCIÓN

CATEGORÍA VIDEOJUEGO EDUCATIVO

- Podrán presentarse de manera individual o por equipos de hasta 3 personas, respetando siempre el ciclo a inscribirse.
- Podrán presentarse varios equipos por Institución.
- Cada equipo podrá inscribirse en el formulario publicado en las redes sociales y páginas web's de los organizadores.
- Un estudiante podrá inscribirse en un equipo.
- El estudiante deberá presentar su proyecto en dos etapas
 - **Primera etapa:** Presentar el trailers de su videojuego hasta el 25 de julio (fecha tope de inscripción) en formato mp4 o podría ser un link de youtube, que deben enviar el siguiente correo electrónico consultas.intercolegial@uaa.edu.py, para su posterior publicación del mismo.

- **Segunda etapa:** Los alumnos deben tener el día del evento 6 de Agosto todos los recursos utilizados para la exposición del proyecto.
 - Assets utilizados para el proyecto
 - Proyecto final en el formato(jugable) realizado.
 - Correctamente uniformado
 - Banner de la institución educativa
 - Todo recurso relacionado al proyecto(Dibujos, Storyboard, etc)
- Las inscripciones se podrán realizar desde la fecha de publicación hasta 25 de julio hasta las 23:59 hs.
- Ningún equipo podrá inscribirse después de la fecha tope indicada para la inscripción
- Cada estudiante podrá decorar su lugar de exposición.

CATEGORÍA MINECRAFT EDUCATION EDITION

- Podrán presentarse de manera individual o por equipos de hasta 3 personas.
- En esta categoría puede formar equipo en diferente edades, hasta 18 años.
- Podrán presentarse varios equipos por Institución.
- Cada equipo podrá inscribirse en el formulario publicado en las redes sociales y páginas web's de los organizadores.
- Un estudiante podrá inscribirse en un equipo.
- El estudiante deberá presentar su proyecto en dos etapas:
 - **Primera etapa:** Presentar el trailers de su videojuego hasta el 25 de julio (fecha tope de inscripción) en formato mp4 o podría ser un link de youtube, que deben enviar el siguiente correo electrónico consultas.intercolegial@uaa.edu.py, para su posterior publicación del mismo.
 - **Segunda etapa:** Los alumnos deben tener el día del evento 6 de Agosto todos los recursos utilizados para la exposición del proyecto.
 - Assets utilizados para el proyecto
 - Proyecto final en el formato(jugable) realizado.
 - Correctamente uniformado
 - Banner de la institución educativa
 - Todo recurso relacionado al proyecto(Dibujos, Storyboard, etc)

REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PROYECTOS

- El videojuego puede estar en 2D o 3D.
- Pueden utilizar cualquier plataforma de desarrollo como por ejemplo:
 - Minecraft Edition Education
 - Construct2
 - Construct3
 - Scratch
 - PictoBlox
 - Stencil
 - Blender
 - Unity
 - Unreal
 - Buildbox.
 - Makecode Arcade,etc
- El videojuego debe ser jugable y debe tener lo siguiente:(Ambas Categorías)
 - 3(Niveles)
 - Menú
 - Créditos
 - Informaciones de cómo jugar el proyecto
- El videojuego debe estar acompañado con todas las imágenes, audios, assets desarrollados en formato original (esto es obligatorio para todos).
- El evento a desarrollarse será modo presencial donde la Universidad Autónoma de Asunción oficiará de local, acompañado por las organizaciones que apoyarán el evento.
- Serán descalificados aquellos juegos que contengan escenas violentas, obscenas, y cualquier tipo de discriminación y/o racismo.
- La organización podrá modificar las bases y condiciones, con previo aviso a los participantes.
- La organización se reserva el uso de la imagen y de los videojuegos desarrollados como promoción de futuros eventos.

FECHA DEL EVENTO

- **SÁBADO 06 DE AGOSTO**

8:00 hs.

- Todos los alumnos deben estar en la UAA, en el lugar donde defenderán el proyecto final, en todas las categorías.

8:30 hs

- Inauguración del Intercolegial
- Himno Nacional
- Presentación de los jurados
- Autoridades
- Instituciones Educativas en competencia

9:00 hs.

- Inicio del recorrido de los jurados por cada categoría.
- Cada jurado estará en una categoría designada.
- El público en general puede pasar a ver los videojuegos.

11:00 hs

- Reunión del equipo de jurados

12:00 hs

- Premiación de cada categoría

MIEMBROS DEL JURADO

- Los miembros del jurado serán designados por los organizadores del concurso.
- Los mismos se encargarán de la evaluación de los trabajos.
- Los miembros de los jurados serán publicados en la FANPAGE del evento.

PREMIOS

Se premiarán los primeros lugares en todas las categorías y además al profesor(mentor)

MODO DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

TRAILERS

Es un video donde se muestra el avance del proyecto de cada equipo y lo deben enviar al correo electrónico consultas.intercolegial@uaa.edu.py , el video no debe durar más de 1 minuto. Se pueden guardar en formato mp4 o en un link de youtube.

DATOS QUE DEBEN TENER EL TRAILERS

- Nombre del Proyecto
- Participantes
- Institución Educativa
- País
- Edad
- Categoría
- Curso
- Nombre del Mentor

DEL PARTICIPANTE(DÍA DEL EVENTO)

- Vestimenta adecuada (uniforme representativo con el logo de su institución educativa)
- Estar preparado para alguna modificación si así lo fuese necesario por los jueces.
- Tener todos los recursos disponibles para el día del evento.
- Deben exponer en un lugar adecuado, el juez puede solicitar el cambiar de lugar si no lo considera apto

- Solo deben estar en el momento del juzgamiento los participantes y los jueces.
- Tener en formato digital el proyecto del evento(cada equipo es libre en realizar la presentación)
- Tener una identificación de cada uno.

PAUTAS ADICIONALES

- Cada participante deberá traer sus propios elementos de defensa(notebook, zapatilla, o lo que sea relacionado por el concursante)
- Muchas ganas de aprender, compartir y pasar un buen rato.
- La organización proveerá de mesas, sillas, manteles.

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

TEMA	TIEMPO	RESPONSABLES
➤ Lanzamiento, e invitación a otras Instituciones	Mayo 17 Hora:10:00 hs	UAA – MITIC – MEC - ELPROFEJOSE - IGDA
➤ Inscripción y preparación de los videos juegos	MAYO – JUNIO – JULIO	Cada equipo e integrantes de los colegios inscriptos
➤ Cierre de las inscripciones	25 de Julio	UAA – MITIC – MEC- ELPROFEJOSE - IGDA
➤ Presentación de proyectos	6 de Agosto(en la UAA)	Todos los involucrados

DURACIÓN DEL PROYECTO

El tiempo destinado para la ejecución del Proyecto, va desde el 17 de mayo hasta el 25 de julio de 2022. Contempla la organización, sensibilización, inscripción y puesta en marcha de la misma.

RECURSOS HUMANOS

- Directivos
- Equipo Técnico

INFORMACIONES GENERALES

Correo: consultas.intercolegial@uaa.edu.py

Celular: +595 981 136 999

Formulario de Inscripción: <https://bit.ly/3w2hKBj>

