



# PRIMER ENCUENTRO TECNOLÓGICO

Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602

"General San Martín"



## Normativa específica para el Desarrollo de Videojuegos

### 1. Inscripción

Los equipos que participen se registrarán mediante el sistema de inscripción online. Ver el documento con la Normativa para la inscripción de equipos y participantes.

### 2. Participantes

La competencia es grupal siendo los integrantes de los grupos alumnos de la misma Institución a la que representan. Existe un límite de hasta 2 equipos por institución, cada equipo podrá integrarse con un máximo de tres participantes.

La inscripción se realizará teniendo en cuentas las bases y condiciones de "inscripción del **ENCUENTRO TECNOLÓGICO - EETP 602**".

### 3. Código y componentes

- Se puede usar contenido pre generado
- El contenido pre generado será:
  - o Música – Sonido – Efectos Especiales de Audio Original (no descargado, ni tratado, debe ser creado).
  - o Imágenes – Gráficos – Backgrounds Original (no descargado, ni tratado, debe ser creado)
  - o Storyboard.
- NO se puede usar código pre generado.

### 4. Propiedad Intelectual

Los juegos, ideas, arte, código, conceptos, sonidos, música y componentes que cada grupo cree pertenecen a los equipos que los 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 Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602. Los autores se comprometen a mantener indemne a EETP N° 602 por los reclamos que terceros pudieran efectuarse por un incumplimiento a la legislación en materia de intimidad, honor, injurias, calumnias o expresiones que pudieran considerarse obscenas o difamatorias.

### 5. Difusión

Los participantes permitirán que sus juegos sean subidos al sitio de la Escuela o redes sociales que esta utilice a los efectos de difundir las producciones creadas en el evento.

### 6. 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).

### 7. Entornos de desarrollo

El videojuego debe ser desarrollado para cualquier plataforma, debiendo utilizar preferentemente las herramientas CONSTRUCT 2, SCRATCH 2 o Unity3d. Puede utilizarse





# PRIMER ENCUENTRO TECNOLÓGICO

Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602

"General San Martín"



también cualquier otro tipo de lenguaje y/o entorno y 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.

## 8. Características de los desarrollos

1. El tipo de juego queda a elección del equipo, debiendo aplicar la mayor creatividad en relación a la temática elegida.
2. 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.
3. Todo juego debe:
  - Tener una 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.
  - El mismo no debe tener contenido de ningún tipo que implique acciones ni lenguaje: violentos, degradantes, burlescos u ofensivos.
4. El desarrollo de la actividad se presenta bajo el siguiente flujo:
  - Diseño de juego: Los participantes que conforman un grupo deberán establecer las reglas, personajes, historia, formas de juego y control que conforman el juego. Escribir un documento de diseño con lo más importante para usar como guía durante el desarrollo.
  - 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 integrarlos y realizar pruebas de funcionamiento, corrigiendo errores y mejorando detalles dentro de lo que el tiempo permita.
  - Post-Producción: Los participantes deben preparar el "pitch" de presentación del juego y la información requerida previamente. El Pitch es una explicación muy rápida y comercial del juego sin entrar en mayores detalles pero sí haciendo hincapié en las características y puntos fuertes.

El videojuego debe incluir en escenarios y/o personajes el logo de la EETP N°602 adecuado a la estética y dinámica del mismo.

## 9. Jurado

El jurado estará compuesto por especialistas y docentes de la EETP N°602.

## 10. Exposición

Está previsto que en la mañana dentro del Primer Encuentro Tecnológico Regional los equipos presenten los videojuegos al jurado de la Competencia. Las presentaciones de los juegos se llevarán a cabo según el cronograma de actividades establecido. Los grupos participantes expondrán en un tiempo no superior a 15 minutos el funcionamiento del juego indicando la modalidad utilizada para dar cumplimiento a la consigna principal y los diversificadores utilizados. El jurado podrá hacer preguntas a los participantes. Se deberá proveer una hoja de datos sobre el juego con:

- Nombre del juego.





# PRIMER ENCUENTRO TECNOLÓGICO

Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602

"General San Martín"



- Nombre e integrantes del grupo autor.
- Institución que representan.
- Requisitos mínimos y recomendados de hardware para el juego.
- Explicación de los controles y toda información relevante para saber cómo jugar.
- Tipo de Juego.
- Documento guía de diseño. (Opcional si existe).
- Citar la fuente de dónde se extrajo cualquier parte del juego (imágenes, código, idea de la trama del juego) y qué se le modificó para que sea una producción propia.

## 11. Criterios de evaluación

- Diseño de Juego: (40%)
  - Factor de duración: el juego debe ser infinito o con al menos 3 niveles.
  - Factor de evolución: el jugador debe poder sentir el cambio a medida que avanza en el juego.
  - Factor de rejugabilidad: el jugador debe poder jugar más de una vez sin perder interés.
- Jugabilidad: (20%)
  - El juego debe ser fluido y con tiempos de carga reducido.
  - Los controles deben ser cómodos e intuitivos.
  - La modalidad y reglas deben comprenderse fácilmente.
- Arte Visual: (30%)
  - Buena calidad en arte de personajes y entorno, con identidad propia.
  - Buen diseño de interfaz gráfica de usuarios.
  - Buen uso de cámaras para el juego diseñado.
- Arte Sonoro: (10%)
  - Música acorde a la temática del juego.
  - Efectos sonoros acordes a la temática del juego.
  - Utilización de los recursos sonoros en los momentos adecuados.

## 12. Diversificadores

El sistema de diversificadores de la competencia permite diversificar los videojuegos así como también proveer motivación para los participantes. En un sentido, los diversificadores son una lista de consignas secundarias que cada equipo puede elegir.





# PRIMER ENCUENTRO TECNOLÓGICO

Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602

"General San Martín"



La lista de diversificadores para los videojuegos es:

Título	Descripción	Detalle
Asimétrico	Cada jugador es diferente	El juego requiere más de un jugador pero cada jugador tiene un juego de reglas y objetivos completamente diferente.
Colaborativo	Dos jugadores o más	Juego colaborativo para dos o más jugadores por un mismo objetivo.
Seguidores	Un número creciente de personajes te siguen	El juego tiene un número de personajes no jugadores autónomos que están siempre siguiendo la posición del jugador.
Mente de enjambre	3 o más jugadores controlan el mismo personaje	El personaje del jugador es controlado simultáneamente por 3 o más jugadores. No necesitan, pero pueden, controlar el mismo aspecto del personaje
Sé lo que hiciste la sesión pasada	El juego cambia entre sesiones	La mecánica o el contenido del juego cambiará en la próxima sesión de juego basado en las acciones tomadas en la sesión previa.
Garabateado	Todo el arte es hecho a mano	Todos los gráficos y arte del juego están hechos a mano y escaneados.
Veo Veo	Inclusión	Utilizar elementos que faciliten la jugabilidad a personas con dificultades visuales.
Folclórico	Cultura de la ciudad	Utilizar elementos de la cultura local: monumentos, música, mitos.
Mono Sono	Un solo instrumento	Utilizar un solo instrumento musical con variaciones para expresar música y efectos sonoros.
Inspiración	Transmitir y concientizar.	Transmitir al jugador, un mensaje claro, relacionado con la temática.
A una mano	Se juega con una mano	Comandos que permiten jugar con una sola mano.





# PRIMER ENCUENTRO TECNOLÓGICO

Escuela de Educación Técnico Profesional N° 602  
"General San Martín"



Motivación: Las motivaciones para agregar diversificadores son varias:

- o Los diversificadores aportan desafíos al juego haciendo que las producciones se destaquen.
- o En esta competencia se busca innovar, colaborar y experimentar. Los diversificadores ayudan a conseguirlo.

*Adaptado de las Bases de la Competencia de Desarrollos de Videojuegos - ONIET.*



San Martín 2260  
(2600) Venado Tuerto  
(54) (03462) 421827  
[www.eetp602.edu.ar](http://www.eetp602.edu.ar) – ENCUENTRO TECNOLÓGICO  
contacto@eetp602.edu.ar

