

I Concurso Nacional de Programación de Videojuegos en el Aula

Bases del Concurso

Artículo 1: Naturaleza y objetivos del concurso

La Organización de Estados Iberoamericanos (OEI), el Ministerio de Educación (MinEduc) y CIESPAL, en el marco del proyecto Videojuego y gamificación en el aula / Agenda Educativa Digital 2021, convocan al Primer Concurso Nacional de Programación de Videojuegos en el Aula, bajo los siguientes objetivos:

- Difundir en el sistema educativo los fundamentos de programación de videojuegos por medio de herramientas de lenguajes de programación por bloque o formales.
- Aplicar los conocimientos básicos de programación para desarrollar videojuegos, como una estrategia para mejorar las prácticas educativas en el aula.
- Promover los ejercicios de programación creativa como una estrategia de aprendizaje en el sistema escolar.
- Fomentar el espíritu emprendedor y creativo con perspectivas profesionales en el emergente sector del desarrollo de videojuegos en el país.
- Difundir las diversas oportunidades que brinda el sector de desarrollo de videojuegos en el país y el mundo.
- Diseñar narrativas a partir de las experiencias locales de los participantes.
- Explorar temáticas relacionadas con la interculturalidad, la ciudadanía digital, la inclusión social y de género en la sociedad.

Artículo 2: Participantes

El concurso está diseñado para estudiantes de instituciones educativas de sostenimiento fiscal, fiscomisional, municipal y privado de bachillerato, y sus docentes de los ciclos escolares Sierra y Costa. Para participar podrán inscribirse en grupos de 5 participantes (4 estudiantes y un docente quien participará de líder de equipo) todos de una misma unidad educativa (máximo 3 grupos por institución educativa).

La conformación de los equipos debe promover la participación equitativa e igualitaria de mujeres y hombres.

La participación al concurso es completamente gratuita y como primer paso es necesario **inscribirse** llenando correctamente el formulario de inscripción ubicado en el siguiente enlace: <https://bit.ly/1er-concurso-videojuegos>

Artículo 3: Cronograma del concurso

1. Fecha de inicio del concurso: Lanzamiento del concurso a nivel nacional el 04 de junio de 2021.
2. Fecha límite de entrega de proyectos: Máximo al 09 de julio de 2021.
3. Evaluación de proyectos: Hasta el 16 de julio de 2021
4. Premiación: Se premiará a los tres (3) primeros lugares a nivel nacional el **30 de julio de 2021**

Artículo 4: Requisitos de participación

Todos los participantes deberán cumplir los siguientes enunciados:

1. Contar con un correo electrónico, acceso a Internet y una computadora.
2. Completar el documento “Lienzo del diseño del videojuego” con la información de su creación ([clic aquí para descargar](#)).
3. Todos los participantes deberán enviar la información y archivos únicamente empleando el formulario de “Envío de videojuegos” en el que se solicitará la siguiente información/documentos:
 4. Documento “Lienzo del diseño del videojuego”. Descargar del siguiente enlace: <http://bit.ly/tematicas-convocatoria>
 - o Adicionalmente este documento deberá contener la siguiente información:
 - Información de los integrantes del equipo.
 - Link de acceso a un vídeo de presentación del videojuego de máximo 2 minutos (puede estar cargado a YouTube, Vimeo o similares).
 - Link de acceso público al videojuego dentro de la plataforma del MIT de Scratch <https://scratch.mit.edu>.

La información para la recepción de la documentación se explicará a partir del 18 de junio en la página <https://recursos2.educacion.gob.ec/curso-videojuegos/>

5. Respetar las licencias de uso/autor de cada recurso usado en su videojuego, véase Artículo 8.
6. Ubicar información de los autores y la licencia de uso del videojuego que han creado, véase Artículo 8.
7. Todos los videojuegos deberán ser desarrollados en el lenguaje de programación por bloques Scratch.

El incumplimiento de cualquier enunciado descrito en este artículo conlleva la anulación del proyecto enviado.

Nota: El MinEduc junto con OEI y CIESPAL ponen a consideración de los participantes el curso “Programación de videojuegos en el aula para docentes y estudiantes de bachillerato”. Te invitamos a realizarlo a fin de fortalecer sus conocimientos y habilidades en la creación de videojuegos. Puedes inscribirte al curso en el siguiente link: <http://bit.ly/CursoVideojuegosMineducEc> (Opcional)

Artículo 5: Sobre las temáticas

En relación con los objetivos de la convocatoria y de las organizaciones convocantes, los videojuegos desarrollados deberán contemplar criterios de interculturalidad, ciudadanía digital, inclusión social y de género.

De ninguna manera, los videojuegos propuestos podrán hacer promoción a cualquier forma de violencia, el maltrato animal o discriminación en cualquiera de sus variantes.

Para más información en: <http://bit.ly/tematicas-convocatoria>

Artículo 6: Criterios de valoración

Los criterios de evaluación están divididos en aquellos de orden técnico y otros sobre el tratamiento de las temáticas y las narrativas desarrolladas.

Criterio	Indicadores	Valoración
Jugabilidad y diseño	<ul style="list-style-type: none">● El juego desarrolla una narrativa (historia)● El objetivo del juego es claro.● Las reglas del juego son claras.● El juego es divertido.	30%

	<ul style="list-style-type: none"> ● La interfaz y elementos visuales son agradables. ● El juego tiene un inicio y un final. 	
Funcionalidad	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego se ejecuta sin problemas. ● El juego tiene criterios de accesibilidad. 	30%
Concordancia	<ul style="list-style-type: none"> ● El juego está alienado a los criterios mencionados en el artículo 5. ● El juego es didáctico 	40%

Artículo 7: De los datos de los participantes

Todos los datos proporcionados por los participantes serán considerados como datos sensibles y protegidos por las leyes vigentes. En ningún caso se compartirán datos personales, todos los datos solicitados durante la convocatoria tienen como finalidad la comunicación con los participantes y otras actividades relacionadas con el concurso.

Artículo 8: De los derechos intelectuales

- **Literal A. De los recursos usados en los videojuegos**

Todos los recursos empleados en la creación del videojuego deberán ser mencionados acorde su licencia de uso, en un apartado/espacio dentro del videojuego llamado “Créditos”.

- **Literal B. De los juegos generados dentro del concurso.**

Siendo un concurso de naturaleza educativa, todos los trabajos generados deberán emplear una licencia abierta, de preferencia Creative Commons (<https://creativecommons.org/choose/>), que permita a los organizadores poder difundir sus trabajos a la mayor cantidad de personas.

- **Literal C. De los autores de los videojuegos.**

Cada videojuego deberá ubicar la información de sus autores en un apartado/espacio dentro del videojuego llamado “Autores”.

- **Literal D. De los derechos de autor de terceros.**

De ninguna manera se permitirán proyectos que se verifiquen como plagio o que no den crédito a los autores originales. Se permitirán proyectos derivados de otros, pero que tengan modificaciones sustanciales (mecánicas, personajes, narrativas, artes) para ser puedan ser considerados como obras originales.

Los concursantes otorgan a la OEI, al MinEduc y a CIESPAL en régimen de exclusividad, por tiempo indefinido y en todo el territorio universal la totalidad de los derechos de explotación de propiedad intelectual, del contenido de los proyectos y los videojuegos en virtud del presente documento. Los organizadores reconocerán siempre los derechos morales de la propiedad intelectual de los concursantes.

Los organizadores del concurso certifican que los proyectos y videojuegos presentados a concurso tendrán un uso exclusivo educativo, sin fines de lucro.

Artículo 9: Jurado

El jurado estará compuesto por miembros de las instituciones organizadoras OEI, MinEduc y CIESPAL. Se anunciará su composición en la última semana previa a la entrega de proyectos.

Es una prerrogativa del jurado anunciar que el concurso pueda declararse desierto en los siguientes casos:

- Si hasta la fecha de envío no se ha recibido ningún videojuego.
- Si al evaluar los videojuegos ninguno cumpliera con los requisitos descritos en el Artículo 6.

Artículo 10: Premios

El evento de premiación se realizará el viernes 02 de julio de 2021. Dependiendo de las condiciones y disposiciones sanitarias del momento, el evento se realizará en modalidad presencial o virtual. Esta información se dará a conocer por los medios oficiales.

Se premiarán a los tres primeros lugares.

Todos los proyectos finalistas recibirán diplomas de participación.

EQUIPO ORGANIZADOR