



VIII Competencia

INTERCOLEGIAL DE DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS NACIONAL E INTERNACIONAL

Modalidad Presencial

CEL– IGDA

¿QUIERES SER PARTE DE LA HISTORIA?

Participa en el **OCTAVO** Torneo Virtual de Desarrollo de Videojuegos de la historia. Insíbete ya en nuestras redes sociales y deja una huella!

I. **ORGANIZADORES DEL EVENTO:**

- Centro Educativo los Laureles (CEL)
- IGDA

II. **FINALIDAD DEL CONCURSO**

El fin del concurso es promover la habilidad y capacidad de desarrollar videojuegos desde el Segundo Ciclo hasta el Nivel Medio. Generando una actitud de Liderazgo y conciencia de vida sana en cada alumno con su habilidad con la temática de este año **“Museo” y “Bicentenario de la República del Brasil”**

Museo: Realizar un videojuego que tenga un entorno orientado a cualquier museo del Mundo.

Bicentenario de la República del Brasil: Realizar un videojuego que tenga un entorno orientado al Bicentenario de la república del Brasil.

III. **HABILIDADES A SER DESARROLLADAS**

- Diseño
- Programación
- Lógica matemática
- Algoritmos
- Música
- Arte



- Trabajo en equipo
- Liderazgo

IV. *DISCIPLINAS RELACIONADAS AL PROYECTO*

- Matemática
- Informática(programación - lógica)
- Diseño Gráfico 2D/3D
- Arte
- Música
- Marketing

V. PARTICIPANTES

Podrán participar todos los alumnos matriculados en los siguientes ciclos :

- Primer Ciclo
- Segundo Ciclo
- Tercer Ciclo
- Nivel Medio

VI. CATEGORÍAS

○ DESARROLLO DE VIDEOJUEGOS

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

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



VII. PROCESO DE INSCRIPCIÓN

- Pueden presentarse de manera individual o por equipos de hasta 3 personas en todas las categorías.
- Puede haber varios equipos por institución.
- Cada equipo deberá inscribirse en el blog que será publicado en las redes sociales y páginas web's de los organizadores.
- Un estudiante podrá inscribirse en un solo equipo.
- El estudiante deberá presentar su gameplay con su engine utilizado hasta el 22 de agosto en formato mp4 o el link de youtube de su proyecto.
- Cada alumno debe estar correctamente uniformado.
- Las inscripciones se podrán realizar desde la fecha de publicación hasta 22 de agosto hasta las 23:59 hs.
- Ningún equipo podrá inscribirse después de la fecha tope indicada para inscripción

VIII. REQUISITOS Y CONDICIONES DE LOS PROYECTOS

- El videojuego puede estar en 2D y 3D.
- El videojuego debe ser jugable y mínimo debe tener tres niveles (aparte el menú del juego y el crédito).
- 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 en formato presencial donde el Centro Educativo Los Laureles oficiará de local, acompañado por miembros del IGDA, capítulo Paraguay.
- Serán descalificados aquellos juegos que contengan escenas violentas, obscenas, y discriminación de cualquier tipo.
- El videojuego puede ser desarrollado en cualquier plataforma de libre elección.
- La organización podrá modificar las bases y condiciones, avisando con previo aviso a los participantes.

ENGINE A SER UTILIZADOS

- Microsoft Makecode Arkade
- Godot
- Unity
- Unreal Engine



- Construct2
- Stencil
- Gamemaker
- Kodu
- Minecraft Education Edition
- Entre otros

IX. FECHA DEL EVENTO

• DÍA 26 DE AGOSTO

7:00 – 8:00 hs. El colegio estará abierto para poder decorar el stand.

9:00 hs. Inauguración del evento.

9:45 hs. Inicio del recorrido de los jueces por cada ciclo.

11:30 hs. Break

13:00 hs. Premiación

X. 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.

XI. PREMIOS

Se premiarán los primeros lugares en cada categoría.



XII. MODO DE PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

DEL PARTICIPANTE

- Vestimenta adecuada (uniforme representativo con el logo de su institución educativa)
- Estar preparado para alguna modificación si así lo fuese necesario por los jueces (esto es válido para el día 26 de agosto)
- Tener todos los recursos disponibles para el efecto, no se modificará ningún horario por problemas de internet y si el equipo no se presenta, automáticamente estará descalificado.
- Deben exponer en un lugar adecuado.

XIII. PAUTAS ADICIONALES

Son pruebas de habilidad, desarrollo, programación, creatividad, ingenio, y se evaluarán de forma presencial. Cada quien realizará su proyecto de desarrollo de videojuegos. El evento está abierto para la inscripción de equipos de todos los países.

- El idioma oficial del evento será el Español.
- El horario se registrará por la hora de Paraguay.
- Los competidores podrán escoger entre categorías definidas.
- El día 22 de agosto, siendo las 23:59 hs, la fecha y hora tope donde se recepcionarán las inscripciones y link de los proyectos en formato mp4 con su explicación del proyecto.
- Cada categoría de la competencia se realizará por niveles, donde los jueces estarán realizando las revisiones pertinentes.
- El día 26 de agosto, se presentarán todos los proyectos del concurso, donde se irán mostrando todos los proyectos en forma continua. Luego se elegirán los 3 ganadores de cada categoría y nivel.



XIV. REQUISITOS

- Deben traer sus propios recursos, conectores, prolongadores, etc.
- Muchas ganas de aprender, compartir y pasar un buen rato.