

## **TERCER CONCURSO NACIONAL DE VIDEOJUEGOS**

La incubadora de empresas INGENIO (LATU/ORT) y PROANIMA convocan al Tercer Concurso Nacional de Videojuegos y Simulación Educativa.

### **I OBJETIVO**

El objetivo del concurso es apoyar a las personas con habilidades para el desarrollo de videojuegos y simulación educativa en el Uruguay a fin de promover su producción en el país.

### **II CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL CONCURSO**

Se premiará dos categorías de trabajos:

- Videojuego
- Proyecto Ceibal

Se realizará un ciclo de conferencias abiertas al público en general donde se disertará sobre diversos temas relativos a la producción de videojuegos y software educativo. Al final de cada conferencia, se establecerá un espacio donde los participantes del concurso podrán realizar preguntas sobre el mismo y recibir asesoramiento sobre el desarrollo de sus proyectos. La asistencia no es obligatoria para los participantes, pero se recomienda altamente su presencia.

El programa de conferencias y fechas se publicará en [www.ConcursoVideojuegos.com](http://www.ConcursoVideojuegos.com)

### **III CONCURSANTES**

Podrán presentarse al concurso personas o grupos de personas residentes en el país, con cédula de identidad uruguaya. Los concursantes no podrán ser directivos ni familiares directos de directivos de LATU, INGENIO o Proanima.

### **IV REQUISITOS DEL CONCURSO**

1. Los trabajos deberán ser desarrollados enteramente por los concursantes sin colaboración de terceros. Los concursantes debe especificar la propiedad del copyright de todos y cada uno de los elementos del trabajo (código, imágenes, sonido, video) y demostrar su derecho a utilizarlos. Para ello, los concursantes presentarán un documento detallando la lista de elementos de terceros que forman parte del juego o simulación, incluso si son de derecho libre. Se podrá hacer uso de bibliotecas de desarrollo de terceras partes, así como herramientas de desarrollo (Adobe Flash, Director, GameMaker, Torque, etc...)

2. Los trabajos deberán ser originales o tener aportes originales a un concepto ya conocido.

3. Los trabajos presentados deberán contener por lo menos un prototipo con la funcionalidad mínima necesaria para evaluar la idea. Sin embargo se recomienda altamente entregar el trabajo con la funcionalidad máxima posible pues se tendrá en cuenta el nivel de pulido del producto.
4. Los concursantes podrán presentar más de un trabajo; cada trabajo será considerado como una entrada independiente en el concurso.

## **V CATEGORÍA VIDEOJUEGO**

Los trabajos presentados en la categoría Videojuego constarán de los siguientes elementos:

1. El videojuego, conteniendo como mínimo un nivel del juego o secuencia equivalente. Se recomienda altamente entregar el juego con la funcionalidad máxima posible y el mayor nivel de detalle.
2. Todos los archivos necesarios para la instalación del juego en CD-ROM o DVD-ROM, junto con las instrucciones para su instalación. Se recomienda el uso de algún generador de instaladores gratuito.
3. En caso que el videojuego haya sido desarrollado para una plataforma distinta de Intel (PC) con sistema operativo MS-Windows, o que requiera equipamiento o hardware especial adicional, el concursante deberá proporcionar los elementos necesarios para que el jurado pueda evaluar el trabajo. El equipamiento será devuelto al concursante una vez finalizado el trabajo del jurado. Asimismo, un miembro del equipo deberá estar a disposición del jurado en caso que surjan problemas técnicos durante la evaluación del juego.
4. Un documento técnico de hasta 10 páginas, incluyendo pero no limitado a los siguientes datos:
  - a. Requisitos mínimos y recomendados de hardware.
  - b. Explicación de los controles y toda otra información relevante para saber como jugar.
  - c. La solución completa del juego (si corresponde).
  - d. Detalle de los archivos del sistema operativo o archivos comunes que el juego requiera para funcionar, así como los directorios que utiliza para almacenar información.
5. Un documento de diseño de hasta 10 páginas ("game design document") incluyendo pero no limitado a los siguientes datos:
  - a. Descripción del videojuego
  - b. Público objetivo
  - c. Descripción de la estructura del juego
  - d. Descripción narrativa del juego (personajes, historia, objetivos de los personajes)

e. Comparación del juego con otros similares del mercado, explicando porqué la propuesta presentada es diferente de la original.

f. Estrategia potencial de marketing: A través de qué medio se distribuiría (consola, juego descargable de Internet, juego online, en CD-ROM, celulares, etc...)

g. Trabajo futuro (describir cómo evolucionaría el juego de tener más tiempo/medios para el proyecto)

h. Explicación de la historia o descripción del videojuego, incluyendo la descripción del protagonista, los personajes y los objetivos del protagonista y los personajes principales

i. Otros materiales: presentación, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos que complementen la propuesta del juego a juicio del concursante

j. El CD-ROM o DVD-ROM deberá incluir una carpeta con entre 5 y 10 imágenes del juego que serán utilizadas con fines promocionales (incluyendo imágenes del gameplay y bocetos). Las imágenes debe ser proporcionadas con una resolución no inferior a 1024 x 768 pixeles y no mayor a 10 Mpixeles. INGENIO se reserva el derecho de utilizar dichas imágenes con fines promocionales.

## **VI CATEGORIA PROYECTO CEIBAL**

Los trabajos presentados en esta categoría deberán tener fines educativos, orientados a alumnos de enseñanza primaria uruguaya. Los proyectos podrán ser simulaciones, videojuegos u otro tipo de software pertinente. Dado que la cantidad de computadoras XO disponibles actualmente es limitada, los trabajos podrán ser desarrollados para cualquier plataforma de hardware y sistema operativo (con la idea de, a futuro, poder hacer un *porting*). Sin embargo, si el concursante decide programar los proyectos para que funcionen en computadoras XO, se ofrecerán oportunidades (limitadas) para testear el software dentro de máquinas XO en instalaciones del LATU.

El concursante deberá estar en condiciones de proveer los elementos necesarios para demostrar el funcionamiento del juego.

Los trabajos presentados en la Categoría Proyecto Ceibal constarán de los siguientes elementos:

1. Todos los archivos necesarios para la instalación del software en CD- ROM o DVD-ROM, junto con las instrucciones para su instalación.

2. Un documento informativo de hasta 5 páginas incluyendo pero no limitado a los siguientes datos:

a. Público objetivo (especificar edades de los escolares tipo que se beneficiarían del proyecto).

b. Tema del proyecto.

c. Breve justificación pedagógica del proyecto, explicando porqué el tema desarrollado puede aprenderse más efectivamente en modo digital que en otro modo alternativo.

- d. Requisitos mínimos y recomendados del hardware. Se valorará especialmente que el software funcione en equipos con recursos limitados.
- e. Explicación de los controles y toda otra información relevante para saber como utilizarlo.
- f. Detalle de lo aprendido en el desarrollo: qué salió bien y qué no salió como se esperaba.
- g. Trabajo futuro (describir cómo evolucionaría el proyecto de tener más tiempo/medios para desarrollarlo).

3. Un documento en forma de manual de hasta 10 páginas, dirigido al educador que utilizará el software, incluyendo pero no limitado a los siguientes datos:

- a. Descripción de los objetivos del proyecto.
- b. Manual de uso del software.
- c. Lista de preguntas y respuestas frecuentes para el educador.
- d. Sugerencias de cómo organizar dinámicas grupales u otras modalidades de utilización del software.
- e. Lista de materiales (impresos, videos y/o sitios web) que complementen el tema desarrollado por el software.
- f. Detalle de los archivos del sistema operativo o archivos comunes que el programa requiera para funcionar, así como los directorios que utiliza para almacenar información.
- g. Otros materiales: presentación, dibujos, esquemas, planos, imágenes u otros elementos que complementen la propuesta del software a juicio del concursante.
- h. El CD-ROM o DVD-ROM deberá incluir una carpeta con entre 5 y 10 imágenes del software que serán utilizadas con fines promocionales. Las imágenes deberán ser proporcionadas a la mayor resolución posible (idealmente 300 dpi). INGENIO se reserva el derecho de utilizar dichas imágenes con fines promocionales.

## **VII PROPIEDAD INTELECTUAL**

1. Los concursantes que presenten trabajos en la categoría Videojuego conservarán la propiedad intelectual de sus trabajos. INGENIO no podrá distribuir los juegos a terceros sin consentimiento de los autores. No obstante, INGENIO se reserva el derecho de utilizar los juegos, sus imágenes y sonidos u otros recursos con fines promocionales.

2. Los concursantes que resulten premiados en la categoría Proyecto Ceibal deberán conceder los derechos de utilización y distribución de los trabajos premiados al Proyecto Ceibal.

## **VIII PLAZOS Y FORMA DE ENTREGA DE LOS TRABAJOS**

1. Los trabajos podrán presentarse hasta el día 13 de noviembre de 2008 a las 16 horas en las oficinas de INGENIO, Av. Italia 6201, Montevideo 11500.

2. La presentación deberá hacerse de la siguiente forma:

- a. Un sobre cerrado conteniendo en su interior los datos personales de los concursantes, de acuerdo con el formulario que puede descargarse en

www.ConcursoVideojuegos.com. En el exterior del sobre se incluirá el nombre del responsable del grupo, así como su correo electrónico y otros datos de contacto. Este sobre se presentará personalmente o por correo remitido a la Incubadora de Empresas Ingenio. Ingenio confirmará la recepción del sobre mediante correo electrónico.

b. Los materiales correspondientes al trabajo podrán presentarse personalmente o por correo certificado. Todos los materiales deberán entregarse en formato digital. Los documentos y presentaciones deberán estar en formato Microsoft Office ®, Open Office ® o pdf. Los documentos deberán presentarse además impresos en una sola carilla por página en papel tamaño A4 a simple espacio.

c. Los trabajos enviados por correo certificado o mensajería deberán haber sido sellados en la oficina postal antes de las 16 horas del 13 de noviembre de 2008. Los envíos deberán ir acompañados de un correo electrónico dirigido a [ingenio@ingenio.org.uy](mailto:ingenio@ingenio.org.uy) anunciando el envío e identificando a los concursantes. Sin embargo, los organizadores no se hacen responsables si los envíos por correo no llegan a tiempo para su evaluación, por lo que se recomienda franquear los envíos antes de la fecha límite.

Los trabajos deberán remitirse a la siguiente dirección:

Incubadora de Empresas INGENIO  
Laboratorio Tecnológico del Uruguay - LATU  
Av. Italia 6201, Montevideo 11500

## **IX SELECCIÓN DE LOS TRABAJOS**

Los trabajos presentados serán examinados por un jurado especializado, quien seleccionará los premios en las distintas categorías. A los proyectos seleccionados se les realizará una prueba de autoría, que podrá incluir la verificación del código fuente, una presentación presencial del videojuego y otros elementos a criterio del jurado. El fallo del jurado será inapelable.

Se realizará un acto público de premiación, donde los ganadores del concurso presentarán sus trabajos. Los proyectos premiados de participantes que vivan fuera de Montevideo, recibirán la cobertura de los gastos de traslado de ida y vuelta de hasta 3 personas del proyecto.

## **X PREMIOS**

Se otorgarán varios premios en cada categoría. Los premios serán anunciados oportunamente en [www.ConcursoVideojuegos.com](http://www.ConcursoVideojuegos.com).

## **XI CONSULTAS**

Las consultas relativas a este concurso deberán dirigirse a la dirección: [ingenio@ingenio.org.uy](mailto:ingenio@ingenio.org.uy)

Las respuestas a estas preguntas se publicarán en: [www.ConcursoVideojuegos.com](http://www.ConcursoVideojuegos.com)