

CONCURSO

CREA 3.0

Bitácora Emocional: Innovación con TIC * 10MA EDICIÓN

Bases del concurso

2DA CATEGORÍA
(1ro, 2do y 3ro de secundaria)

*“Programando Juegos:
Toma de decisiones del
jugador”*





Título: Programando Juegos: Toma de decisiones del jugador

Público objetivo: Dirigido a estudiantes de 1ro, 2do y 3ro de secundaria de colegios nacionales y privados.



OBJETIVOS E INVERSIÓN

Objetivo general:

Desarrollar la capacidad de los estudiantes para crear juegos interactivos que integren recursos digitales creativos, como gráficos, sonidos y animaciones, con personajes y escenarios que respondan de manera realista a las emociones y decisiones del jugador. A través de herramientas como Scratch, Kodu, Minecraft, entre otros. Se busca enriquecer la experiencia emocional del juego y fomentar la colaboración entre los participantes para enfrentar y resolver desafíos técnicos y creativos, diseñando situaciones de conflicto emocional con diferentes niveles de dificultad.

Objetivos específicos:

- Estimular el uso creativo y efectivo de recursos digitales, como gráficos, sonidos y animaciones, para enriquecer la experiencia emocional del juego interactivo con diferentes niveles de dificultad.
- Implementar personajes controlados que respondan de manera realista a las emociones y decisiones del jugador, utilizando herramientas como Scratch, Kodu, Minecraft, entre otros.





- Diseñar escenarios de juegos que presenten situaciones de conflicto emocional, donde los jugadores deban tomar decisiones éticas y enfrentar las consecuencias de sus elecciones.
- Fomentar la colaboración entre los estudiantes para diseñar y programar un juego interactivo, integrando diferentes perspectivas y habilidades para enfrentar y resolver desafíos técnicos y creativos en el desarrollo de su proyecto.

Inversión

- Colegios en convenio: Incluido en el convenio
- Colegios invitados:
- Colegios Nacionales: S/. 75 por equipo
- Colegios Privados: S/. 150 por equipo



CONVOCATORIA AL CONCURSO

- Las instituciones educativas interesadas en participar en el concurso podrán inscribirse a través del siguiente link: <https://bit.ly/3TaRPCx>
- Los equipos deben ser conformados por tres (3) alumnos y un (1) docente acompañante de cualquier área curricular.
- Cada equipo debe constituirse por alumnos del mismo grado o diferentes grados y de acuerdo a su categoría.
- Los equipos deben ser liderados por un docente, de cualquier área curricular.
- El docente será el encargado de guiar y trabajar con los estudiantes la construcción del proyecto y **sólo podrá asesorar a un grupo del concurso por cada categoría.**
- Cada Institución Educativa podrá inscribir, como máximo, tres (3) equipos por categoría.
- Los equipos conformados deben identificarse con un nombre relacionado al objetivo y temática del concurso.





PRODUCTOS A ENTREGAR

Entrega del primer trabajo

Los estudiantes deben presentar y explicar detalladamente el proceso de creación de su juego interactivo a través de un video. Este debe ser informativo y atractivo, además; deben estar presentes todos los integrantes (docente y estudiantes) del equipo, hablando directamente a la cámara para explicar cada aspecto del proyecto.

Los puntos que se deben incluir son:

1. Introducción al Proyecto

- **Presentación del Grupo:** Breve presentación de los miembros del equipo (nombre del equipo, de los estudiantes y del docente encargado).
- **Objetivo del Proyecto:** Explicar brevemente de qué tratará el juego interactivo, cómo van a integrar las emociones en su proyecto y a qué público está dirigido.
- **Propósito:** Describir cómo intervienen las emociones en el juego interactivo.

2. Elección de la Herramienta TIC

- **Herramientas Seleccionadas:** Presentar la herramienta TIC que van a usar (por ejemplo, Scratch, Minecraft, Kodu, etc).
- **Razón de la Elección:** Explicar por qué eligieron esa herramienta en particular y cómo se adapta a su proyecto.

3. Planificación del Juego Interactivo

- **Estructura del Juego:** Explicar la estructura básica del juego, incluyendo niveles y cómo las emociones influyen en el desarrollo.
- **Diseño de Niveles de Dificultad:** Describir cómo se implementarán diferentes niveles de dificultad y cómo esto afectará la experiencia emocional del jugador.
 - Describir cómo se progresará en los niveles, ya sea a través de misiones, objetivos alcanzados, puntajes, logros, u otros criterios.
- **Personajes Principales y secundarios:** Describir los personajes controlados por el jugador y cómo responderán a las emociones y decisiones.
- **Escenarios de Juego:** Explicar los diferentes escenarios del juego y cómo reflejan situaciones de conflicto emocional.
- **Decisiones Éticas:** Describir las situaciones donde los jugadores deberán tomar decisiones que tendrán consecuencias a los desafíos del juego.





4. Integración de Elementos Multimedia

- **Elementos Multimedia:** Explicar cómo utilizarán personajes, objetos, sonidos y animaciones para enriquecer la experiencia emocional del juego.

Recomendaciones para el Video:

- **Claridad y precisión:** Asegúrate de que cada miembro del equipo participe en el video siguiendo la estructura del proyecto.
- **Visuales:** Muestra imágenes para ilustrar lo que se está explicando (opcional).
- **Interacción:** Los estudiantes deben hablar directamente a la cámara y demostrar entusiasmo para mantener el interés del espectador.
- **Guion:** Aunque es importante hablar de manera natural, tener un guion o una estructura ayudará a cubrir todos los puntos necesarios.
 - El juego interactivo debe contar con tres niveles de dificultad, cada uno incrementando gradualmente el desafío para el jugador.
 - El video deberá tener una duración aproximada de 5 a 7 minutos.
 - El juego interactivo presentado debe ser innovador y original. Esto significa que debe demostrar creatividad, funcionalidad y aplicación. No debe ser una réplica directa de modelos existentes en el mercado o de proyectos con derechos de autor. Si el jurado determina que el producto es una copia de un diseño ya registrado o que está disponible para la venta pública, el equipo será descalificado de la competencia.

Criterios de evaluación de la presentación digital

Criterio	Descripción	Puntos		
		2	1	0
Objetivo del Proyecto	Explicación clara sobre de qué tratará el juego interactivo, cómo se integrarán las emociones y el público objetivo.			
Propósito	Descripción de cómo las emociones influyen en el juego interactivo y su relevancia en el proyecto.			





Herramientas Seleccionadas	Presentación de la herramienta TIC que se va a usar, como Scratch, Minecraft, Kodu, etc.			
Estructura del Juego	Explicación de la estructura básica del juego, incluyendo niveles y la influencia de las emociones en el desarrollo.			
Diseño de Niveles de Dificultad	Descripción de cómo se implementarán diferentes niveles de dificultad y su impacto en la experiencia emocional del jugador.			
Progresión en los Niveles	Descripción de cómo se avanzará en los niveles mediante misiones, objetivos, puntajes, logros u otros criterios.			
Personajes Principales y Secundarios	Descripción de los personajes y cómo responden a las emociones y decisiones del jugador.			
Escenarios de Juego	Explicación de los escenarios y su relación con situaciones de conflicto emocional en el juego.			
Decisiones Éticas	Descripción de las decisiones éticas que los jugadores deberán tomar y sus consecuencias en el juego			
Elementos Multimedia	Explicación de cómo se usarán personajes, objetos, sonidos y animaciones para enriquecer la experiencia emocional del juego.			



Sobre la presentación:



- El video debe subirse al drive de INFOPUCP. El link se compartirá a cada grupo participante una semana antes. Fecha de entrega: [4 de octubre del 2024](#)
- El video será revisado por un jurado especialista; seleccionando así los 10 mejores trabajos.
- Los grupos seleccionados a la semifinal serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el [16 de octubre del 2024](#).
- Los trabajos presentados deben ser originales. En caso de detectarse plagio o copia de otros trabajos, los grupos serán descalificados de manera inmediata y definitiva.
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- El grupo que no presente su trabajo queda descalificado.

Entrega del segundo trabajo

Los equipos semifinalistas deberán presentar dos productos de su juego interactivo:

- **Producto 1:** Enlace del juego interactivo junto con las instrucciones detalladas para su descarga.
- **Producto 2:** Visualización del juego a través de un video que muestre el funcionamiento interactivo desde el momento de abrir el archivo o acceder al enlace.

Sobre la presentación:

- Los diez (10) grupos semifinalistas deberán subir sus trabajos al drive de INFOPUCP. Fecha de entrega: [04 de noviembre del 2024 \(No habrá prórroga\)](#).
- No se aceptarán trabajos fuera de fecha.
- Los trabajos serán revisados por un jurado especialista; seleccionando así las **5 mejores presentaciones quienes pasarán a la final.**
- Los **cinco grupos seleccionados** serán notificados por correo a las Instituciones Educativas. Además, serán publicados en la página Web y en el Facebook de INFOPUCP el [13 de noviembre del 2024](#).



- La Sustentación y premiación se realizará el 22 de noviembre del 2024 en las instalaciones de la Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Tener en cuenta que, tras la sustentación de los proyectos por parte de los cinco participantes seleccionados, se premiará a los tres primeros puestos.



Criterios de evaluación

Criterio	Descripción	Puntos
1. Jugabilidad		3
- Controles	Los comandos son intuitivos, precisos y fáciles de usar.	1
- Mecánicas del juego	Las reglas y mecánicas del juego son claras, coherentes y equilibradas.	1
- Dificultad	El nivel de dificultad es adecuado para el público objetivo y progresa de manera lógica.	1
2. Narrativa y trama		4
- Originalidad	La historia y el mundo del videojuego son creativos y presentan ideas nuevas.	2
- Coherencia	La trama sigue una secuencia lógica que mantiene la inmersión del jugador.	1
- Desarrollo de personajes	Los personajes permiten que el jugador se involucre emocionalmente.	1
3. Relación del videojuego con las emociones		5
- Capacidad para evocar emociones	El videojuego genera emociones (alegría, tensión, sorpresa, miedo, etc.) de manera significativa.	2
- Identificación emocional con los personajes	El jugador puede identificarse con los personajes y sus desafíos o decisiones.	1
- Variedad emocional	El juego provoca una gama diversa de emociones a lo largo de su desarrollo.	1
- Reflexión emocional	El videojuego invita al jugador a reflexionar sobre sus emociones o decisiones al finalizar.	1
4. Uso de tecnología y gráficos		5






- Calidad de los gráficos	Los gráficos son estéticamente atractivos y adecuados para el estilo del juego.	1
- Rendimiento técnico	El juego funciona sin problemas técnicos.	2
- Sonido y música	La música y efectos de sonido refuerzan las emociones y la inmersión del jugador.	2
5. Creatividad e innovación		1
- Adecuación al público objetivo	El diseño y estilo del videojuego son apropiados para la edad e intereses del público objetivo.	1
6. Conclusión y reflexión final		2
- Reflexión o mensaje emocional	El videojuego deja una lección o reflexión clara relacionada con las emociones experimentadas.	2



PREMIOS A ENTREGAR

Se premiará a los 3 miembros de cada equipo y al docente participante, según la siguiente lista:

 <p>PRIMER PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> • Gift Card por 1,500 soles por el equipo • 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 • Kit de Souvenir de INFOPUCP • 1 beca para el curso de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a niños de 11 a 13 años o Curso Regular (si el niño tiene 14 años) • Diploma de reconocimiento.

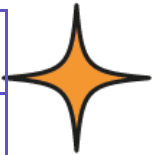





	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 500 soles ● 1 beca para cursos de INFOPUCP ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Diploma de reconocimiento
	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Diploma de reconocimiento. ● 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para su docente y alumnos. ● 5% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) ● Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

 <p>SEGUNDO PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 900 soles por el equipo ● 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Media beca para el curso de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a niños de 11 a 13 años o Curso Regular (si el niño tiene 14 años) ● Diploma de reconocimiento.
	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 300 soles ● 1 beca para cursos de INFOPUCP ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Diploma de reconocimiento.





	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Diploma de reconocimiento. ● 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para su docente y alumnos. ● 4% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) ● Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

 <p>TERCER PUESTO</p>	Alumnos:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 600 soles por equipo ● 1 beca para cursos de INFOPUCP para escolares en Verano 2025 ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Media beca para el curso de Chino Mandarín del Instituto Confucio PUCP, dirigido a niños de 11 a 13 años o Curso Regular (si el niño tiene 14 años) ● Diploma de reconocimiento
	Docente:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Gift Card por 200 soles ● 1 beca para cursos de INFOPUCP ● Kit de Souvenir de INFOPUCP ● Diploma de reconocimiento.
	Institución educativa:
	<ul style="list-style-type: none"> ● Diploma de reconocimiento. ● 50% de descuento en cursos de INFOPUCP verano 2025 para sus docentes y alumnos. ● 3% de descuento en Convenio Educativo 2025 (no acumulable) ● Instituto Confucio PUCP ofrece un 5% de descuento en un convenio institucional

