



CONVOCATORIA

II Game Jam

Videojuegos CULagos 2023

Dirigida a estudiantes del Centro Universitario de los Lagos (CULagos), estudiantes de la red universitaria y de otras Instituciones de Educación Superior (IES), interesados en realizar un maratón para la creación de un juego en el que los participantes deberán desarrollar en un lapso de 9 días el concepto y primer prototipo de un juego basado en hechos y personajes históricos.

Consideraciones generales:

- El listado con los temas tentativos a desarrollar se publicará al inicio del evento.
- No se podrán desarrollar contenidos o proyectos fuera de la temática propuesta.
- El concurso dará inicio el 30 de octubre a las 9:00 hrs. hasta el 07 de noviembre a las 16:00 hrs.
- La evaluación y dictaminación de los proyectos comenzará el 08 de noviembre a las 10:00 hrs. y en el transcurso del mismo día, se dará a conocer los proyectos ganadores.

Bases de participación:

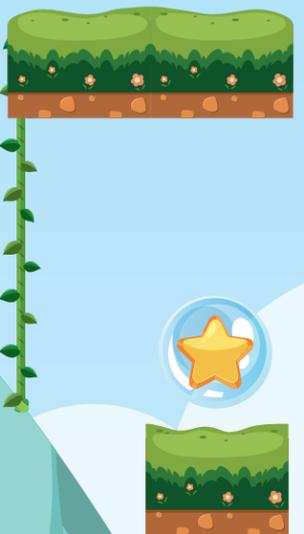
- Pueden participar estudiantes de la carrera de Ingeniería en Videojuegos y carreras afines, en equipos de entre 3 y 5 personas. La conformación de los equipos puede extenderse para integrar estudiantes de otras carreras con el fin de enriquecer el proyecto y promover el trabajo interdisciplinario.
- Las herramientas a usar para la creación del prototipo son libres. Se sugiere elegir herramientas con las que los integrantes ya estén familiarizados.
- Los prototipos deben entregarse como ejecutables o de forma usable en web como fecha límite el 07 de noviembre a las 16:00 hrs. No se aceptarán entregas en fechas posteriores y se evaluarán únicamente los programas y archivos presentados.
- Los assets usados dentro del juego deben de ser creados por los participantes o tener una licencia de uso adecuada para la redistribución del juego.
- El código del prototipo debe ser creado por los integrantes del equipo. Se pueden utilizar librerías y motores de juegos, pero la lógica de la aplicación debe ser definida por código hecho por los participantes.
- Los proyectos (prototipos) se evaluarán en cuanto a su coherencia con el tema, diseño, estética, temática y presentación.

- El registro de los equipos se hará en el siguiente enlace:

<https://classroom.google.com/c/NjMxODc2MDU4Mjc2>



Código de la clase: zdzeo3w



START





x3



x3



Rúbrica:

El proceso de evaluación será realizado por un jurado designado por el comité organizador, se hará sobre un total de 30 puntos y ganará el equipo con el puntaje más alto. La evaluación se realizará siguiendo los siguientes criterios:

1. Diseño

Originalidad (5 puntos)

¿Es la idea de juego diferente? ¿Destaca frente a otros juegos?

Excelente 5/5	Buena 4/5	Regular 3/5	Baja 2/5	Insuficiente 1/5
Se propone una idea de juego interesante, diferente de otros juegos y que destaca entre ellos.	Se propone una idea de juego interesante, diferente de otros juegos, pero que no destaca entre ellos.	Se propone una idea de juego interesante, pero no diferente de otros juegos y que no destaca entre ellos.	La propuesta no resulta de particular interés, no es diferente a otros juegos.	No se propone una idea original o resulta ser un plagio de juegos existentes.

2. Estética

2.1. Claridad y unidad del estilo estético (5 puntos)

¿El estilo del juego funciona en conjunto? ¿Las decisiones de estilo apoyan a la jugabilidad?

Excelente 5/5	Buena 4/5	Regular 3/5	Baja 2/5	Insuficiente 1/5
La implementación del estilo ayuda a acentuar la jugabilidad y el tema en el que se basa el juego. No hay elementos que parezcan estar fuera de lugar.	La implementación del estilo ayuda a acentuar la jugabilidad y el tema en el que se basa el juego. Hay algunos elementos que parecen estar fuera de lugar.	La implementación del estilo no ayuda a acentuar la jugabilidad ni el tema en el que se basa el juego, aunque no hay elementos que parezcan estar fuera de lugar.	La implementación del estilo no ayuda a acentuar la jugabilidad ni el tema en el que se basa el juego. Hay bastantes elementos que parecen estar fuera de lugar.	La implementación del estilo no es clara y no se aprecia unidad entre sus elementos.

3. Temática

3.1. Exposición de la temática (5 puntos)

¿De qué manera se utiliza la temática propuesta en el juego? ¿Se hacen cambios al material?

Excelente 5/5	Buena 4/5	Regular 3/5	Baja 2/5	Insuficiente 1/5
La temática se expone de manera interactiva, audiovisual y escrita según sea necesario. Los cambios realizados con respecto al material base mejoran la narrativa.	La temática se expone de manera interactiva, audiovisual y escrita según sea necesario. Los cambios realizados con respecto al material base no mejoran el producto final.	La temática se expone de manera interactiva, audiovisual y escrita, si bien en algunos momentos pierde consistencia. Los cambios realizados con respecto al material base no mejoran el producto final.	La temática se expone de manera interactiva, audiovisual y escrita de forma inconsistente y mínima. No es fácil inferir la historia del juego.	No se expone la temática asignada en el juego.

4. Presentación

4.1. Funcionalidad (5 puntos)

¿Las mecánicas implementadas funcionan correctamente?

Excelente 5/5	Buena 4/5	Regular 3/5	Baja 2/5	Insuficiente 1/5
Las mecánicas del juego funcionan correctamente, no hay errores en su planteamiento ni ejecución.	Las mecánicas del juego tienen errores menores. No hay errores en su planteamiento, pero sí en su ejecución.	Las mecánicas del juego tienen errores notorios. No hay errores en su planteamiento, pero sí en su ejecución.	Las mecánicas del juego tienen errores notorios. Hay errores en su planteamiento y en su ejecución.	Las mecánicas implementadas en el prototipo no son funcionales.

4.2. Compleción (5 puntos)

¿Funciona el juego como una aplicación independiente? ¿Puede usarlo el jugador sin ayuda o herramientas externas?

Excelente 5/5	Buena 4/5	Regular 3/5	Baja 2/5	Insuficiente 1/5
Se puede entrar, utilizar y salir del juego sin problemas. El prototipo es un ejecutable que no necesita de herramientas o programas externos para jugarlo.	Se puede entrar, utilizar y salir del juego sin mayor problema en la mayoría de los casos. El juego es un ejecutable que no necesita de herramientas o programas externos para jugarlo.	Se puede entrar, utilizar y salir del juego sin problemas. El juego no es un ejecutable y sí requiere de herramientas o programas externos para jugarlo.	Se puede entrar, utilizar y salir del juego sin mayor problema en la mayoría de los casos. El juego no es un ejecutable y sí requiere de herramientas o programas externos para jugarlo.	El juego muestra serios problemas para su uso o correcto funcionamiento.

4.3. Pulido y atención al detalle (5 puntos)

¿Se cuida la presentación del juego? ¿Hay detalles que no hayan sido resueltos?

Excelente 5/5	Buena 4/5	Regular 3/5	Baja 2/5	Insuficiente 1/5
Además de estar completo el juego tiene una presentación excepcional, en donde se hace hincapié en la atención al detalle.	Además de estar completo el juego tiene una buena presentación, aunque muestra algunos detalles menores que podrían solucionarse fácilmente.	El prototipo está completo pero contiene errores tanto en su presentación como en los detalles que podrían ser fácilmente solucionables.	El juego se muestra completo, aunque su presentación muestra algunas deficiencias y persisten detalles que requieren de mayor cuidado.	El prototipo es burdo y contiene muchos errores.

ANEXO. IMPACTO EN CRÉDITOS

A continuación, se listan las actividades equivalentes en créditos, las cuales deberán ser consultadas en la coordinación de su carrera.

- Porcentaje en horas de práctica profesional
- Créditos de formación integral
- Equivalencia de materias optativas



Datos de contacto para mayor información:
 alejandro.velazquez5516@academicos.udg.mx,
 oscar.zunigas@academicos.udg.mx,
 Coordinacion.Videojuegos@lagos.udg.mx,
 Teléfono: 4747424314 ext. 66541