

Lineamientos generales para la certificación de Videojuegos nivel Fundamentos

Acreditación Académica

La aprobación de la **Certificación en Videojuegos – Nivel Fundamentos** del programa Digital Junior será considerada como **equivalente a la acreditación de la materia “Diseño de Juegos” (primer cuatrimestre de la Tecnicatura en Desarrollo y Producción de Videojuegos) de la Universidad Tecnológica Nacional (UTN BA)**, en el marco de los acuerdos institucionales vigentes.

En función de esta articulación académica, la instancia de evaluación incorporará, además del desarrollo y defensa del proyecto, una instancia individual de evaluación teórica.

Metodología de Evaluación

La propuesta de certificación en VIDEOJUEGOS se basa en una metodología de **evaluación por proyecto**, complementada con una instancia de evaluación individual teórica.

La evaluación estará compuesta por **dos instancias obligatorias**:

1. Evaluación Individual Teórica

Cada estudiante deberá rendir una instancia individual en computadora, donde se evaluarán los contenidos conceptuales establecidos en el temario (diseño de juegos, mecánicas, narrativa, fundamentos teóricos e industria del videojuego).

Esta instancia tiene como finalidad garantizar que cada estudiante demuestre dominio conceptual propio, en concordancia con los requisitos académicos de la equivalencia universitaria.

2. Presentación y Defensa del Proyecto (Coloquio)

Los estudiantes deberán desarrollar un proyecto grupal, basado en los lineamientos establecidos, y posteriormente presentarlo y defenderlo en una instancia de coloquio ante docentes evaluadores de UTN.BA.

Durante el coloquio se evaluarán tanto los aspectos técnicos como conceptuales del proyecto, así como la comprensión individual de cada integrante del equipo.

Ambas instancias deberán ser aprobadas para obtener la certificación.

Los docentes de UTN.BA evaluarán la presentación y defensa del proyecto a través de rúbricas las cuales estarán subidas en la web para que tanto los profesores de los colegios, como los alumnos, puedan saber qué conocimientos son los que se van a estar evaluando.

Superadas estas dos instancias obligatorias, recibirán el correspondiente certificado de

acreditación de conocimientos. En caso de no superar esta instancia, se pautará una fecha de recuperatorio para una segunda exposición.

El proyecto debe realizarse en **forma grupal (2 personas)**. Sólo se aceptará un proyecto individual como excepción, para aquellos casos en donde la cantidad de alumnos a certificar sea impar. ⚠

IMPORTANTE: En el momento del coloquio deben estar **presentes los 2 integrantes del grupo**. En el caso que uno de los integrantes no pueda presentarse en la fecha acordada, deberán acudir ambos a una nueva instancia. ⚠

Herramientas a Evaluar

El videojuego podrá realizarse con alguna de las herramientas disponibles, detalladas a continuación. Siendo que las mismas presentan características similares, queda a criterio del colegio y/o grupo de trabajo, la elección de la herramienta a utilizar.

•**Recomendada:** Construct 3 - <https://editor.construct.net/>

•**Opcional:** Construct2 o Gamemaker Stencyl

En todos los casos, las páginas oficiales contienen software libre, tutoriales y documentación adicional.

Lineamientos del Proyecto

Finalidad

El objetivo es que en equipo puedan aplicar los conocimientos aprendidos, con la intención de generar un proyecto lúdico o de entretenimiento.


No se aceptarán juegos con fines bélicos y/o escenas de violencia¹, ni aquellos relacionadas con apuestas o juegos de azar.

En caso de que alguna producción no respete estas pautas, tendrá que ir a la instancia de recuperación modificando la finalidad del proyecto realizado.

Contenidos básicos para la certificación

El desarrollo del proyecto deberá incluir los **Contenidos Básicos Obligatorios** 📌 determinados en el temario

¹ La violencia se define como todo acto que guarde relación con la práctica de la fuerza física, psicológica o verbal sobre otra persona, animal u objeto originando un daño sobre los mismos de manera voluntaria o accidental, para el logro de los objetivos y en contra de la víctima.

 **CBO: Contenidos Básicos Obligatorios para la Aprobación**, corresponden a los saberes que se designan en la evaluación que mínimamente deberán ser dominados en forma simultánea, para la aprobación de la misma.

✓ **Condición necesaria para la certificación:** será necesario dominar, no solo los CBO sino, además una cierta cantidad de saberes seleccionados y solicitados para la creación de los proyectos finales.

El Videojuego a desarrollar deberá cumplir con los siguientes lineamientos:

Historia y Objetivos:

- Evitar temáticas que promuevan violencia. Ej.: Juegos del tipo Shooter (disparos) que conlleven situaciones de violencia.
- Evitar juegos de apuestas o azar.
- En lo posible plantear objetivos en donde se promueva la estrategia, la lógica, que pueda incluir la resolución de acertijos, laberintos, puzzles, recolección de objetos, carreras, etc.
- Sugerimos un videojuego que cuente una historia o relato (básico) del Juego y sus personajes.
- Opcional: puede tener un fin educativo o relacionado con otras materias del nivel (Historia, Lengua, Física, Biología, Matemática, etc.) Pudiendo ser planteado como un proyecto entre niveles educativos, en los que los niveles superiores realizan videojuegos para que los niveles inferiores los utilicen en actividades educativas.
- El juego puede estar "inspirado" (pero no limitado) en videojuegos comerciales: PACMAN, SPACE INVADERS, TETRIS, AGARIO, etc.

Personajes:

- El juego debe tener al menos 2 personajes "originales". (diseñados por los alumnos con cualquier herramienta gráfica)
- Los personajes deben ser distinguibles: buenos/malos, correcto/incorrecto; salud/enfermedad, etc.
- Opcional: que el juego permita elegir personajes por parte del usuario o participante. Por ejemplo, que en una carrera de autos se pueda elegir el modelo de auto para jugar.

Instrucciones:

- El videojuego debe tener una pantalla de bienvenida con instrucciones del juego y cómo jugarlo.

Es importante que el jugador conozca desde un primer momento la respuesta a los siguientes interrogantes:

- ¿Cuál es el juego?, ¿Cuál es el significado de la historia?,
- ¿Cuáles son mis objetivos?, ¿Qué acciones son necesarias para jugar el juego?,

- ¿Cómo puedo ganar o perder?, ¿Qué pasa si pierdo, puedo volver a intentarlo?,
- ¿Cómo terminará un nivel o todo el juego?

Niveles y Puntaje:

- El juego tiene que presentar al menos 3 niveles de dificultad (de menor a mayor)
- Cada nivel debe tener su pantalla de instrucciones o avisos
- El juego tiene que poder almacenar puntajes / logros (y ser visibles)
- Mensajes en pantalla o alertas antes las acciones del jugador. Por ejemplo: “Te felicito...cumpliste la meta”, “Vuelve a intentarlo” ... Evitar mensajes negativos u ofensivos.

Sonidos, música y componentes sociales

- Sonidos y/o Música Obligatorios (para eventos, como fondo musical, para alertas, colisiones, etc.).
- Opcional: Utilización de componentes sociales y de conectividad. (compartir, enviar, etc.)

Programación / Comportamientos:

- Uso correcto de propiedades y comportamientos en proyecto, pantallas y personajes.
- Creación y uso de variables (globales/instancia) y eventos.
- Eventos condicionales.
- Uso de partículas (no obligatorio).
- Control de teclado, mouse o ambos.
- Opcional: Sería deseable que el juego permita almacenar la información de los usuarios, permitir a un usuario comenzar desde su último nivel, o informar sobre el ranking de los usuarios del juego.

Forma de entrega de Proyectos

Todos los trabajos realizados (interior del país también) tendrán que:

1. Ser subidos en un zip, con el nombre del colegio y la herramienta, EJ: Santa María, Videojuegos a Drive, Dropbox, u otro servidor que prefieran (Si fuera en DRIVE, por favor compartan los archivos a la cuenta certificacionutnba@gmail.com o bien, configure los mismos para que cualquier usuario con enlace pueda acceder a ellos) para poder ser observados con anticipación a dicho evento.
2. Tener en cuenta que el peso máximo del proyecto tendrá que ser de 1GB. Consultar en caso de ser superior a este.
3. Entregar, una semana antes, el enlace resultante en el siguiente formulario <https://linktr.ee/digitaljunior.utnba> con todos los datos que se solicitan.

IMPORTANTE: se evaluará el proyecto que fue entregado con una semana de anticipación. No se aceptan modificaciones, ya que al entregarse se considera finalizado el mismo.

Presentación y Defensa del Proyecto

Documentación: Informe

Deberá constar de las siguientes secciones:

- Carátula:
 - Nombre del colegio.
 - Nombre de la aplicación.
 - Nombre completo de cada uno de los integrantes del equipo.
 - Ciclo y Año que cursan los integrantes del equipo
- Descripción del proyecto:
 - Cuál es la idea o historia utilizada,
 - Cuál es el objetivo del juego, es de aplicación educativa o solo entretenimiento, instrucciones básicas, etc.
- Roles de cada integrante en el proyecto
- Dificultades y fortalezas encontradas en el desarrollo
- Capturas de pantalla (niveles, eventos)

Requisitos para el Coloquio

Para el correcto desarrollo de la instancia de coloquio, los estudiantes deberán contar con los dispositivos necesarios para la exposición y defensa del proyecto.

- Los grupos deberán presentarse con al menos una **notebook** que permita ejecutar, mostrar y explicar el proyecto desarrollado, así como acceder al código correspondiente.

Defensa

El día convenido para el coloquio, deberán presentarse con los archivos y todo lo necesario para poder ver el proyecto.

Verificación de dominio técnico individual

El coloquio comenzará con preguntas orientadas a verificar el dominio individual de cada estudiante sobre la programación (código) y las decisiones técnicas implementadas en el proyecto presentado.

La acreditación de este dominio constituye **condición necesaria y suficiente** para la continuidad de la evaluación.

Si un integrante no demuestra comprensión efectiva, capacidad de explicación y fundamentación del desarrollo presentado, no se avanzará con preguntas sobre el trabajo en equipo, el proceso de desarrollo ni la idea del proyecto. En tal caso, la instancia de evaluación quedará sin efecto.

¿Qué es lo importante que quieren saber los profesores de DAV?

Cómo trabajaron, qué habilidades y conocimientos adquirieron y qué dificultades enfrentaron.

La instancia de evaluación final (compuesta por examen individual y coloquio) constituye una **instancia fundamental del proceso de evaluación**, cuyo objetivo principal es **poner en valor los aprendizajes construidos a lo largo del desarrollo del proyecto** y validar los conocimientos adquiridos en relación con la herramienta que se está certificando.

Durante esta instancia, los docentes evaluadores realizarán **preguntas técnicas y conceptuales** vinculadas al proyecto presentado, a las decisiones tomadas durante su desarrollo y a los contenidos establecidos en el temario correspondiente.

El coloquio no busca únicamente evaluar el resultado final, sino también **el proceso de aprendizaje**, la comprensión de los conceptos trabajados y la capacidad de los estudiantes para **explicar, justificar y reflexionar** sobre su propia producción.

En los proyectos grupales, **todos los integrantes del equipo deberán participar activamente del coloquio** y estar en condiciones de responder las preguntas formuladas, independientemente del rol específico que hayan asumido durante el trabajo colaborativo. El trabajo en equipo implica responsabilidad compartida y conocimiento integral del proyecto desarrollado.

En el contexto actual, se reconoce el uso de herramientas de **Inteligencia Artificial como un recurso de apoyo al aprendizaje**, siempre que su utilización favorezca la comprensión, el análisis y la mejora de las producciones. El uso de estas herramientas debe orientarse a **aprender**, reflexionar y profundizar los conocimientos, y no a la mera reproducción de soluciones sin comprensión.

Por este motivo, el coloquio se establece como la instancia en la cual se **verifica que los contenidos han sido efectivamente aprendidos y comprendidos**. La aprobación de la certificación estará sujeta a que **cada integrante del equipo demuestre un dominio adecuado de los conocimientos y habilidades requeridos**, de acuerdo con los criterios definidos en la rúbrica de evaluación.

¡No tienen de qué asustarse! ¡Esperamos que disfruten de esta experiencia y que nos sorprendan con sus Proyectos!

La calificación será la resultante de la aplicación de los contenidos solicitados en los desarrollos de los proyectos presentados. En caso de que se empleen conocimientos que no estuvieren en los temarios, por más que enriquezcan el proyecto, no serán tenidos en cuenta para obtener una mayor calificación. La UTN.BA certifica los contenidos que se encuentran especificados en los temarios y a través de la rúbrica de evaluación que se encuentra en la web.