



Gran Concurso “Programa tu videojuego con Scratch”

CONDICIONES Y ESPECIFICACIONES DEL CONCURSO

Gran Concurso “Programa tu videojuego con Scratch” es una apuesta de la Red Colombiana de Robótica Educativa, Nodo Norte de Scratch Colombia y la Fundación Despertar para promover en los niños y niñas el interés por la programación, pensamiento computacional y uso de videojuegos en el aula. Pretende vincular junto a sus aliados, a la mayor cantidad de estudiantes en edad escolar (7 a 15 años) en el diseño, programación y publicación de un proyecto (videojuego) creado en Scratch 2.0 en Colombia.

1. Equipos

Los equipos serán constituidos por 2 estudiantes de los grupos de edades correspondientes a la categoría en que deseen participar, acompañados por un docente (tutor) que los guiará y aclarará dudas durante el proceso de planeación hasta publicación del producto.

El proceso será totalmente virtual, los equipos se inscribirán mediante un formulario dispuesto para ello, enviarán el comprobante de transferencia bancaria y proyecto de Scratch en los fechas estipuladas en la convocatoria al correo electrónico redcolre@gmail.com. Dicho proyecto será valorado por los jueces, los cuales asignarán puntos correspondientes a diversos elementos del videojuego.

El costo de la Inscripción corresponde a \$10.000= M/cte y serán transferidos a la cuenta de ahorros Bancolombia #507 8027318-3 a nombre de Fundación Despertar – Fundesp. www.fundesp.org

2. Categorías y características:

Los proyectos elegibles para ser evaluados en la categoría “**infantil**” deberán contar con las siguientes características:

- Los participantes deberán tener de 7 a 10 años cumplidos al momento de la inscripción. (Enviar copia de tarjeta de identidad)
- Elaborar un guion gráfico (“storyboard”) de un videojuego, consistente en una serie de datos e ilustraciones presentadas en secuencia que sirvan como guía para el contenido de pre-producciones animadas, junto con instrucciones que describan la dinámica y el concepto de un videojuego.
- El proyecto deberá ser tipo laberinto (Pacman) y desarrollado por los menores participantes.
- El equipo participante deberá entregar adicionalmente un video con la presentación de su videojuego.



- Los guiones gráficos deberán de enviarse en formato PDF, a través de la cuenta de correo electrónico registrada en el formulario de inscripción.
- La realización del guion grafico a través de alguna plataforma digital tendrá un puntaje adicional.
- Las imágenes y contexto del videojuego deben ser propios de su entorno y cultura, creados en InkScape u otro software Open Source con ayuda de su tutor, pero en ningún momento pueden salir del ámbito educativo.

Los proyectos elegibles para ser evaluados en la categoría “**Juvenil**” deberán contar con las siguientes características:

- Los participantes deberán tener de 11 a 15 años cumplidos al momento de la inscripción. (Enviar copia de tarjeta de identidad)
- Elaborar un guion gráfico (“storyboard”) de un videojuego, consistente en una serie de datos e ilustraciones presentadas en secuencia que sirvan como guía para el contenido de pre-producciones animadas, junto con instrucciones que describan la dinámica y el concepto de un videojuego.
- El proyecto deberá ser tipo Plataforma (Mario Bross) y desarrollado por los menores participantes.
- El equipo participante deberá entregar adicionalmente un video con la presentación de su videojuego.
- Los guiones gráficos deberán de enviarse en formato PDF, a través de la cuenta de correo electrónico registrada en el formulario de inscripción.
- La realización del guion grafico a través de alguna plataforma digital tendrá un puntaje adicional.
- Las imágenes y contexto del videojuego deben ser propios de su entorno y cultura, creados en InkScape u otro software Open Source con ayuda de su tutor, pero en ningún momento pueden salir del ámbito educativo.

Las siguientes personas no podrán ser elegibles como participantes en el Concurso: familiares de los directores los nodos de Scratch Colombia, ni parientes directos de los jueces (primos e hijos, independientemente de su lugar de residencia) de aquellos.

El envío de materiales y la inscripción al Concurso constituyen el completo e incondicional consentimiento y sujeción a estas reglas y a las decisiones del Organizador, las cuales serán definitivas en todos los asuntos relacionados con el Concurso. El Organizador se reserva el derecho de verificar en cualquier momento la elegibilidad de cualquier participante.

3. **Organizador.** El organizador y responsable de todas las decisiones del Concurso es: la Red Colombiana de Robótica Educativa – RedColRE (Nodo Norte) y la Fundación Despertar - FundespCol, con domicilio en Santiago De Tolú, Cra 7 # 9-27.

4. **Cómo participar.** Los interesados en participar en el Concurso podrán realizar su inscripción y registrar sus proyectos a través del sitio web: www.redcolre.org y



www.fundesp.org . La inscripción de los proyectos deberá realizarse durante el plazo límite previamente establecido y deberá cumplir con los requisitos establecidos para cada categoría de participación. Los participantes deberán proporcionar toda la información requerida en el formato de inscripción de forma precisa y clara. Las inscripciones con información incompleta serán automáticamente descalificadas. Las inscripciones deberán cumplir con los requisitos de inscripción detallados a continuación.

5. Requisitos de inscripción.

- Los proyectos deben poder reproducirse en cualquier computadora personal o portátil.
- Cada inscripción deberá ser enviada junto con una copia de la tarjeta de identidad, con el fin de demostrar la elegibilidad del participante (o participantes). Los participantes menores de edad, deberán de adjuntar una carta de autorización firmado por padre del menor otorgando su consentimiento para la participación de su hijo en este concurso. (disponible para descarga en la página web).
- El proyecto inscrito debe ser original y cargar en el website de Scratch <https://scratch.mit.edu> . La modificación de un trabajo original no es considerada un proyecto original.
- No serán elegibles para ser evaluados proyectos que presenten material que contenga imágenes o promueva actividades sexualmente explícitas, pornográficas, discriminatorias (basadas en raza, sexo, religión, origen étnico, discapacidades físicas, orientación sexual o edad), o que fomenten cualquier tipo de conducta o actividad ilegal (ej. menores consumiendo bebidas alcohólicas, abuso de sustancias, hackeo de computadoras, etc.), o puedan ser determinadas por el Organizador como ofensivas, amenazantes, injuriantes u hostigadoras.
- No serán elegibles para ser evaluados proyectos que incluyan la mención o ejecución de contenido protegido por derechos de autor de terceras personas, incluyendo, pero no limitando a: videojuegos, música, películas, libros, televisión, programación, etc., excepto cuando el titular del respectivo derecho de autor haya dado su autorización o consentimiento por escrito.
- No serán elegibles para ser evaluados proyectos que contengan materiales que violen los derechos de alguien más, incluyendo, pero no limitando a: material que viole la privacidad, publicidad, imagen, derechos de propiedad industrial o cualquier tipo de derechos de propiedad intelectual. De este modo, para ser elegible como participante en el Concurso, ningún proyecto podrá incluir marcas, logos, insignias, ubicación, fotografías, arte, esculturas o música de terceras partes, sin la autorización del titular por escrito. El Organizador en todo momento se reserva el derecho de verificar que dicho consentimiento haya sido obtenido.
- No deberá incluirse la imagen, retrato o voz de terceras personas que no hayan otorgado su consentimiento para su inclusión ni para cualquier otro uso relacionado con el presente Concurso, excepto que se trate de figuras públicas.
- Las inscripciones que no cumplan con los requisitos establecidos previamente y/o con los términos de estas reglas oficiales, no serán elegibles para evaluación ante jurado, a plena consideración del Organizador.



El Organizador no será responsable de inscripciones tardías o fallidas. Las inscripciones que estén incompletas, corruptas, sean inaccesibles o se realicen fuera de tiempo serán automáticamente descalificadas. No es necesario prueba del envío o inscripción para demostrar que la misma fue recibida por el Organizador. Las inscripciones automáticas o realizadas por terceros serán descalificadas. Cualquier intento por parte de un participante de registrar más inscripciones que las permitidas, utilizando múltiples o diferentes identidades, formatos, registros, direcciones o cualquier otro medio, serán anuladas y el participante podrá ser descalificado, a consideración del Organizador.

Al participar en este Concurso, cada equipo garantiza y acepta que su proyecto es original, que no contiene material que pueda difamar, violar o infringir derechos de terceras partes, incluyendo derechos de autor, marcas, derechos de privacidad o publicidad, y que no viola ninguna ley aplicable. Los participantes aceptan, consienten y están explícitamente de acuerdo en que el Organizador se reserva el derecho de publicar en cualquier medio, incluido en línea, en parte o todo, y únicamente con fines de divulgación, los proyectos inscritos sin presentar el nombre y apellido de los participantes. Si el proyecto inscrito incluye a una persona identificable, el participante garantiza que obtuvo el consentimiento de dicha persona para usarse en el trabajo sometido al Concurso. El Organizador se reserva el derecho a descalificar cualquier inscripción y proyecto, en el caso de que el mismo no cumpla con estas Reglas, lo estime inapropiado o no apto para publicación, y/o que contravenga el espíritu y temática del Concurso.

6. Selección de Ganadores/Verificación. Todas las inscripciones y proyectos que cumplan con los requisitos de admisibilidad y por consiguiente sean elegibles, serán revisados y calificados por Comité de Jurados seleccionado por el Organizador a su entera discreción.

Para las categorías Infantil y Juvenil, el Comité de Jurados tomará en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- Creatividad.
- Historia.
- Gráficos.
- Sonidos.
- Complejidad.
- Jugabilidad.
- Innovación e impacto.
- Desarrollo y estrategia del juego.
- Capacidad de Construcción.
- Video de presentación.

El ganador, o en su caso, ganadores, serán los proyectos que obtengan la mayor suma de puntos de acuerdo a las evaluaciones de los jurados. Los formatos de calificación de los jurados constarán de 10 criterios o preguntas que podrán ser calificados con el siguiente puntaje: 1, 2, 4 ó 5.

En caso de empate, el Comité de Jurados realizará una segunda votación entre los proyectos que cuenten con el mismo número de votos hasta que se defina a un ganador. Cada ganador recibirá el premio (“Premios del Concurso”) correspondiente a su categoría y lugar.

7. Notificación. El Organizador anunciará los ganadores del Concurso el día sábado 16 de junio en el sitio web y redes sociales de la Red Colombiana de Robótica Educativa. Se contactará a los ganadores para que asistan a la ceremonia de premiación, para lo cual el Organizador intentará notificarles a los ganadores a través de las cuentas de correo electrónico (proporcionadas en los formatos de ingreso) dentro de los días siguientes a aquel en que los ganadores fueron seleccionados. Si un participante no responde ese participante será descalificado y el Organizador seleccionará, como alternativa de ganador, al finalista que tenga la siguiente calificación más alta de su categoría. A cada ganador se le requerirá que firme una declaración de elegibilidad y liberación de responsabilidad contra entrega del premio. Un participante no es ganador de ningún premio del Concurso a menos y hasta que su elegibilidad haya sido verificada y haya sido notificado que su verificación está completa.

8. Premios y Reconocimientos del Concurso. Los premios y reconocimientos que se entregarán por categoría serán los que se detallan a continuación:

INFANTIL	PRIMER PUESTO	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Kits DIY robot impreso en PLA programable (Rhrino) – Scratch/Arduino Compatible. • Membresías RedColRE por un año. 	<p>Precio comercial \$760.000=</p>
	SEGUNDO PUESTO	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Kits DIY robot impreso en PLA programable (Otto) – Scratch/Arduino Compatible. • Membresías RedColRE por un año. 	<p>Precio comercial \$400.000=</p>
JUVENIL	PRIMER PUESTO	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Kits DIY robot impreso en PLA programable (Rhrino) – Scratch/Arduino Compatible. • Membresías RedColRE por un año. 	<p>Precio comercial \$760.000=</p>
	SEGUNDO PUESTO	<ul style="list-style-type: none"> • 2 Kits DIY robot impreso en PLA programable (Otto) – Scratch/Arduino Compatible. • Membresías RedColRE por un año. 	<p>Precio comercial \$400.000=</p>

Los premios no pueden ser sustituidos, cedidos, transferidos o intercambiados por dinero; sin embargo, el Organizador se reserva el derecho de hacer una sustitución equivalente del



ParqueSoft
Sucre



premio a su consideración. Solo el número de premios establecidos en estas reglas estarán disponibles para ser ganados.

9. Condiciones Generales. Si por causa de fuerza mayor o por alguna otra razón el Concurso no se pudiera llevar a cabo como está planeado, el Organizador puede, a su sola discreción, anular cualquier inscripción sospechosa y/o (a) cancelar el Concurso (o cualquier parte del mismo); (b) modificar el Concurso o suspenderlo y después restablecerlo de manera que mejor satisfaga el espíritu de estas reglas; o (c) designar el Premio del Concurso entre los participantes elegibles, no sospechosos, cuya inscripción se haya recibido al momento del percance, de conformidad con el proceso de selección de ganadores descrito con antelación.

El Organizador y sus agencias no son responsables por: las inscripciones perdidas, incompletas, dañadas, robadas, mal dirigidas, inaccesibles o ilegibles; problemas de transmisión telefónica, redes, servidores o cualquier conexión perdida, interrumpida o indisponible; o de otros errores o problemas de funcionamiento de cualquier tipo, ya sean humanos, mecánicos, electrónicos o de cualquier índole. La no aplicación del Organizador en hacer cumplir cualquiera de estas Reglas no constituirá una renuncia a dichas disposiciones.

Cualquier intento por parte de un participante o de cualquier otro individuo o entidad para deliberadamente sabotear la legítima operación del Concurso puede derivar en una violación de carácter civil o penal y, en caso de ocurrir, el Organizador se reserva el derecho para perseguirlo y buscar el resarcimiento de los daños y/o perjuicios que el mismo ocasione. El Organizador se reserva el derecho, a su sola discreción, de descalificar a cualquier participante que encuentre intentando sabotear u obstaculizar el proceso de inscripción y/o la legítima operación del Concurso, transgrediendo estas Reglas, o que haya actuado de manera anticompetitiva o disruptiva, o con la intención de molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier persona o entidad.

10. Naturaleza de la relación. Cada participante acepta que muchas ideas podrían ser competitivas, similares o idénticas al material inscrito por otros participantes a este Concurso y/o a cualquier otro tema, idea, formato o material relativo. Cada participante acepta y reconoce también que no le corresponderá ninguna compensación por la creación de material independiente que resulte similar, por parte del Organizador o de cualquiera de sus miembros, y que no le corresponderá ninguna contraprestación adicional por el proyecto inscrito al Concurso o por las ideas contenidas en este, más que, en su caso, los premios referidos en estas Reglas. **Los participantes aceptan y reconocen que al Organizador no le corresponderá ningún derecho de propiedad intelectual sobre los trabajos inscritos al Concurso.** Cada participante acepta y reconoce que el Organizador y sus miembros no tienen ahora, ni tendrán en el futuro, cualquier obligación o responsabilidad, directa o indirecta, culposa, dolosa o de ningún tipo, respecto a la transgresión o protección de los derechos de propiedad intelectual relativos al material contenido en el proyecto inscrito.



ParqueSoft
Sucre



Equipo Organizador

FORMATO DE AUTORIZACIÓN PARA PARTICIPACIÓN DE MENORES DE EDAD

FECHA

DÍA	MES	AÑO
-----	-----	-----

Yo, _____, mayor de edad e identificado con CC# _____ como padre o tutor del niño _____ identificado con TI# _____, autorizo su participación en el **Gran Concurso programa tu videojuego con Scratch**, el cual es organizado por La red Colombiana de Robótica Educativa – **RedColRE®**, **Scratch Colombia®**, Fundación Despertar – **Fundespol®** y **MakerSchool®**.

Entiendo y estoy consciente de que los datos, información, registros filmicos y fotográficos realizados en el proceso solo tienen un fin educativo y son de carácter no comercial. Acepto que los organizadores y patrocinadores del concurso no se hacen responsables del uso de esta información fuera de los parámetros estipulados en las bases del concurso.



ParqueSoft
Sucre



Adicionalmente, declaro que tanto yo como mi hijo (a) hemos leído y conocemos el Reglamento para Competidores que se aplicará en este torneo y estamos de acuerdo con la totalidad del mismo.

Firma del padre o tutor

* No se permitirá la participación de ningún menor de edad que no cuente con el presente formato debidamente completado y firmado.