

# kuxtal



## Convocatoria

Concurso de Video Juegos Móviles  
Tecnológico de Monterrey - CADENA, A.C. - CENAPRED





El Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey - Campus Querétaro (Tecnológico de Monterrey), CADENA A.C. y CENAPRED, convocan a alumnos, exalumnos y profesionistas interesados en el desarrollo de videojuegos a participar en KUXTAL Video Juegos 2016 Concurso de Video Juegos Móviles.

## I. OBJETIVO

El objetivo del concurso es crear video juegos para enseñar habilidades de supervivencia a niños entre 6 y 10 años de edad que estén expuestos al impacto de un fenómeno natural como sismos, huracanes, lluvias, incendios entre otros. Los temas o guías se basan en las publicaciones del CENAPRED.

## II. CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL CONCURSO

- El premio será de \$20,000.00 para el equipo en primer lugar.
- Todos los participantes que lleguen a la final recibirán diploma de reconocimiento de las instituciones.
- El juego ganador y los juegos seleccionados por los jueces, se distribuirán a través de CENAPRED <http://www.cenapred.gob.mx/es/> y CADENA A.C. <http://www.cadena.org.mx/>
- Durante el concurso se entregarán avances que se publicarán en línea para que los participantes puedan comparar y compartir su trabajo.

## III. CONCURSANTES

- El concurso es abierto, dirigido a cualquier persona (profesionista o estudiante) que tenga experiencia en el desarrollo de video juegos.
- Los equipos se conforman de entre 1 y 4 personas.
- Cupo limitado a 30 equipos.

## IV. INSCRIPCIÓN

- La inscripción de los proyectos se llevará a cabo a partir del día 1 septiembre 2015 en la forma de inscripción en: <http://kuxtalvideojuegos.weebly.com/> La fecha límite de inscripción es el 1 de noviembre de 2015 a las 23:50 hrs. (Hora centro del país).
- Para cada equipo se requieren los datos completos de cada uno de los integrantes del equipo (institución o despacho, nombre, email, teléfono).
- La fecha límite para entregar la propuesta del video juego es el 1 de noviembre de 2015 a las 23:59 hrs. (Hora centro del país).

## V. REQUISITOS DEL CONCURSO

La plataforma de desarrollo debe ser compatible con dispositivos móviles Android (celulares y tabletas). Se debe subir a Google Play y al descargarse del sitio debe funcionar sin errores.

La clasificación de los entregables debe ser, de acuerdo con el ESRB Ratings Guide: EVERYONE “Content is generally suitable for all ages. May contain minimal cartoon, fantasy or mild violence and/or infrequent use of mild language.”

Los trabajos deben ser desarrollados enteramente por los concursantes sin colaboración de terceros.



El juego debe de registrarse bajo una licencia de software libre GNU GLP, que permita su distribución y uso de forma gratuita.

Todos los elementos del trabajo (código, imágenes, sonido, video) deberán ser originales y creados por los concursantes. En caso de utilizar elementos de terceros, deberá documentarse la fuente y el tipo de licencia que hace posible su uso.

El video juego entregado debe de funcionar sin errores. Si el juego llegara a presentar un error de cualquier tipo el equipo, será automáticamente descalificado.

El juego no debe de depender de una conexión a internet para su correcto funcionamiento (se puede descargar de internet pero no debe requerir de conexión mientras se juega).

Las habilidades de resistencia o supervivencia a una situación de emergencia, se deben basar en las publicaciones del CENAPRED disponibles en [http://www.cenapred.gob.mx/PublicacionesWeb/busca\\_disponibles](http://www.cenapred.gob.mx/PublicacionesWeb/busca_disponibles) .

## VI. APOYO

Durante el concurso se impartirán 2 talleres de apoyo en el Tecnológico de Monterrey Campus Querétaro (el 21 de septiembre y el 14 de octubre) donde se explicará cómo diseñar un video juego que enseñe habilidades (serious game) y cómo extraer habilidades a enseñar a partir de las publicaciones del CENAPRED o fuentes similares, sin costo alguno. Los contenidos de los talleres son los mismos. También se contará con la presencia de rescatistas para explicar las situaciones con las que se enfrentan y como los video juegos que desarrollen pueden ayudar a salvar vidas. Dado que el taller es práctico, es recomendable que asistan de forma presencial, en caso de no ser posible esto, se grabará un taller y se pondrá en línea para aquellos que no puedan asistir de forma presencial.

Adicionalmente en <http://kuxtalvideojuegos.weebly.com/> se presentará un video juego ejemplo así como la documentación elaborada del video juego para que sirva de guía a los participantes. También en el portal podrán acceder a las temáticas del video juegos extraídos de las publicaciones del CENAPRED.

En el sitio se presentarán formatos para los entregables. Así como el material utilizado en los talleres en caso de que los equipos no puedan asistir.

## VII. ENTREGABLES

### Propuesta:

El día 1 noviembre es la fecha límite para entregar la propuesta del juego. La propuesta debe incluir:

- Un documento .pdf con las siguientes secciones: Título del juego, Descripción breve, Objetivo, Fuente, Género, Plataforma, Escenarios, Personajes, Resumen de Historia, Mecánicas del juego.
- 3 imágenes .jpg con bosquejos iniciales del arte conceptual y que reflejen la mecánica del juego.

La propuesta se utilizará para seleccionar a los equipos participantes en caso de haber sobrecupo, se le dará prioridad a las propuestas más avanzadas y desarrolladas con mejor calidad.



La propuesta debe ser enviada a [bvaldesa@itesm.mx](mailto:bvaldesa@itesm.mx) con el asunto “**kuxtal2016 <equipo - propuesta>**” ejemplo: kuxtal2016 los 3 amigos – propuesta.

La semana del 9 al 13 de diciembre se enviará retroalimentación a cada equipo sobre su propuesta y se darán a conocer en <http://kuxtalvideojuegos.weebly.com/> las propuestas aceptadas.

### **Avance 1:**

El día 20 de diciembre, cada equipo deberá enviar la propuesta corregida en .pdf (con cambios si se sugirieron). Adicionalmente deberán enviar evidencia para presumir el avance de su video juego. La evidencia puede ser 3 imágenes en formato .jpg o subir un video a youtube o vimeo. La propuesta corregida, las imágenes y/o el link al video se deben enviar a [bvaldesa@itesm.mx](mailto:bvaldesa@itesm.mx) con el asunto “**kuxtal2016 <equipo – avance 1>**” (ejemplo kuxtal2016 los 3 amigos – avance 1). Las fotos o el video deben de mostrar un prototipo básico del juego (jugable) y los contenidos del mismo.

### **Avance 2:**

El día 20 de enero, cada equipo deberá subir un video a youtube o vimeo a [bvaldesa@itesm.mx](mailto:bvaldesa@itesm.mx) con el asunto “**kuxtal2016 <equipo – avance 2>**” (ejemplo kuxtal2016 los 3 amigos – avance 2). El segundo avance debe mostrar el prototipo funcionando en un 70%.

### **Entrega final:**

El límite para la entrega final del video juego es el 27 de febrero de 2016 a las 23:59 hrs. (Hora Centro). Cada equipo participante deberá entregar por medio electrónico:

- Liga del juego en Google Play: el juego se debe de poder descargar desde Google Play y funcionar en cualquier dispositivo Android. El juego se puede publicar desde cualquier cuenta a la que tengan acceso los participantes del equipo.
- Liga a Prototipo Funcional: link a un repositorio abierto (dropbox) de donde se pueda descargar una carpeta .zip con archivos del ejecutable del video juego y la documentación solicitada. El zip deberá contener todo lo necesario para poder instalarlos en un celular y jugarlos.
- La carpeta en formato .zip debe contener:
  - El juego, ejecutable y fuentes (con licencia GNU GLP en los fuentes).
  - Copia de la licencia GNU GLP
  - Poster publicitario del video juego en medida 60x90 en .jpg y .psd
  - 5 screenshots del juego mostrando el Gameplay en .jpg a 300 dpi
  - Documentación del juego (Game Design Document) en archivo .pdf que incluya:
    - Story board.
    - Descripción del juego que exponga el concepto y la historia detrás del mismo y cómo se evalúa
    - Descripción pedagógica del juego: especificación de la habilidad que enseña, fuentes oficiales (CENAPRED) de dónde sacaron el material y cómo se evalúa la habilidad.
    - Créditos música.
    - Créditos imágenes.
    - Otros créditos necesarios.
    - Manual de usuario.

En caso de no estar presentes, no funcionar o presentar alguna irregularidad algunos de los elementos solicitados, el equipo será descalificado.



## General:

Todas las entregas se deben de enviar a [bvaldesa@itesm.mx](mailto:bvaldesa@itesm.mx) con “**kuxtal2016 <equipo> <entrega>**” (ejemplo kuxtal2016 los 3 amigos – Entrega Final) al inicio del asunto.

Todos los entregables deben ser originales y, cuando aplique, ser publicados bajo licencias que permitan su libre distribución sin costo alguno (software libre). En la página del sitio se encontrarán instrucciones sobre cómo registrar sus programabas bajo GNU GLP.

## VIII. EVALUACIÓN

El jurado calificará bajo 3 enfoques:

1. experiencia de juego para niños de 6 a 10 años,
  - a. Diseño del juego (mecánica).
  - b. Calidad de arte.
  - c. Implantación técnica (gameplay).
  - d. Diversión.
2. desarrollo pedagógico (que realmente enseñe una habilidad o conocimiento),
  - a. Retención de la habilidad enseñada.
  - b. Diseño del contenido pedagógico.
3. mejor utilidad de contenido (que la habilidad o conocimiento sea útil).
  - a. Utilidad de la habilidad enseñada.

El jurado final estará compuesto por:

- Personal de asociaciones de rescate y protección civil.
- Pedagogos con experiencia en el desarrollo de video juegos serios.
- Niños pequeños de entre 6 y 10 años que jugarán los juegos.

La decisión del jurado será definitiva e inapelable.

## IX. PREMIACIÓN Y PUBLICACIÓN DE RESULTADOS

**El ganador del concurso se dará a conocer de manera presencial el día 10 de marzo de 2015 en las instalaciones de Tecnológico de Monterrey Campus Querétaro, ubicadas en Epigmenio González #500, Santiago de Querétaro, Querétaro. En caso de no estar presente ningún miembro del equipo ganador, se descalificará al equipo y se concederá el premio al siguiente equipo finalista que presente el mayor puntaje.** Los participantes deberán acreditarse a través de documento oficial vigente una hora antes del inicio del evento. Así mismo, los resultados del concurso y la premiación se harán públicos en el sitio del CONCURSO a partir del 20 de marzo de 2016.

Los ganadores autorizan expresamente al Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED a difundir en los medios que estos lo consideren convenientes, cualquiera que ellos fueren, su nombre y apellidos, su voz e imagen, así como todos aquellos datos que pudieren requerirse con motivo de la difusión del CONCURSO según disponga el Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED, y sin derecho a compensación alguna.



## X. RESTRICCIONES PARA LA APLICABILIDAD DEL PRESENTE CONCURSO Y RECLAMACIÓN DEL PREMIO

No se considerará como ganador a aquel participante que no haya cumplido con la MECÁNICA Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN (sobre-posición de imagen, fraude en el sistema, utilizar un producto pirata o no original, hacking o similar), reservándose el Tecnológico de Monterrey y CADENA A.C. el derecho de eliminar su registro del concurso.

El ganador se hará responsable para recoger su premio en las condiciones que CADENA A.C. lo señale.

Los ganadores del primer lugar tendrán que presentar identificación oficial (IFE o Pasaporte) vigente en el momento que se comuniquen la decisión del jurado, de lo contrario el premio será para el siguiente participante que cumpla con los requisitos.

### NOTA IMPORTANTE

El Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED podrán descalificar a cualquier participante cuando se demuestre que éste está intentando dañar la operación del CONCURSO, está incumpliendo o incumplió con la MECÁNICA Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN, está haciendo o hizo trampa, está cometiendo o cometió prácticas ilícitas o ilegales; o cuándo a juicio del Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED o de las personas designadas por éstos, esté intentando molestar, abusar, amenazar o acosar a cualquier tercero o a sus representantes. De igual forma, el Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED se reservan el derecho de rechazar de manera discrecional a cualquier participante que no cumpla con el objetivo del CONCURSO o que muestre contenidos que, a juicio del Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED o de las personas designadas por éstos, sean de contenido sexual, violento, obsceno u ofensivo.

El Tecnológico de Monterrey y CADENA A.C. se reservan el derecho de modificar total o parcialmente los TÉRMINOS Y CONDICIONES del CONCURSO o de la MECÁNICA Y CONDICIONES DE PARTICIPACIÓN (incluyendo el monto o valor de los premios) sin previo aviso y sin derecho de reclamo alguno por los participantes. De igual forma, se podrá suspender o cancelar el CONCURSO por causas de fuerza mayor, caso fortuito o por cualquier otra causa que a juicio del Tecnológico de Monterrey y CADENA A.C. o de las personas designadas por éstos, sea razonable, en cualquier momento sin que ningún participante o ningún tercero pueda reclamar compensación alguna por tales modificaciones o cancelación. En el supuesto de que el CONCURSO sea suspendido, cancelado o modificado, se informará al público dentro de los cinco días siguientes a cualquiera de los eventos antes mencionados.

Los participantes garantizan su condición de autor del trabajo presentado, y que en su elaboración no se ha infringido la propiedad intelectual e industrial de terceros. Por lo anterior, CADENA A.C., sus empresas filiales o subsidiarias, y los empleados de estas quedan exentos de toda responsabilidad por los probables daños y perjuicios que se causen a terceros, debiendo asumir la responsabilidad exclusivamente el participante. En virtud de lo anterior, los organizadores, patrocinadores y jurado, no se hacen responsables en el caso de que las obras o propuestas participantes no sean auténticas o involucren los derechos de terceros, de presentarse tal circunstancia, tendría como consecuencia la inmediata exclusión de los trabajos involucrados, reservándose los organizadores el derecho de ejercer una acción legal en su contra por falsa representación. La participación en el CONCURSO implica que los participantes declaran sus programas como software libre bajo el tipo de licencia “GNU General Public License” o GNU GPL, siguiendo las instrucciones que se presentan en <http://kuxtalvideojuegos.weebly.com/> en la sección de formularios: “instrucciones para registrar programa como GNU GPL”.



El participante está de acuerdo que mediante su participación en el CONCURSO consiente que sus datos personales tales como: nombre, correo electrónico, nombre de usuario, sean tratados de conformidad con la política de privacidad y el aviso de privacidad del Tecnológico de Monterrey, CADENA A.C. y CENAPRED. La participación en el CONCURSO implica la autorización expresa para el tratamiento de datos personales de los participantes.