

# UP! STEAM CHALLENGE

## BASES



Participa con tu colegio en el desafío de **programación de videojuegos**.

Un programa educativo del Consejo Social de la UPV para estudiantes de **primaria, primer y segundo ciclo de ESO** de centros no universitarios de la provincia de Valencia.

El desafío consiste en **inventar, diseñar y programar un videojuego** relacionado con una de las cuatro misiones propuestas: Salud del agua, cadena alimenticia sostenible, eliminar la contaminación y economía circular.

Cada colegio puede presentar un equipo por misión como máximo compuesto por jóvenes de 10 a 16 años. Cada equipo debe tener **al menos un 50% de representación femenina**.

El objetivo es introducir a los equipos en el mundo en la programación y nuevas tecnologías.

Durante el desarrollo de los videojuegos todos los equipos se podrán comunicar entre sí a través de nuestra plataforma de comunicación on-line creando una comunidad.

Una vez terminados los videojuegos, se enviarán a nuestra plataforma y nosotros los subiremos para que se puedan jugar por todo el mundo.

Para aumentar la participación y la comunicación entre los equipos, habrá un facilitador en la comunidad on-line durante toda la duración del torneo que vaya proponiendo retos y juegos que estimulen a los equipos a relacionarse entre ellos.

### NORMATIVA

Cada equipo definirá el objetivo, misiones, diseño y características de su videojuego que tendrá que seguir los siguientes requisitos:

- **Escoger una de las cuatro misiones propuestas enfocadas en los ODS y el Pacto Verde Europeo:**

1. Salud de los océanos, mares, aguas costeras y continentales, nuestra Albufera.
2. De la granja a la mesa: formas de garantizar una cadena alimenticia mas sostenible.
3. Eliminar la contaminación: medidas para reducir la contaminación de manera rápida y eficiente.
4. Fomentar la economía circular en tu entorno.

- **Diseñar y programar un videojuego:** El lenguaje de programación recomendado es Scratch 3.0. Scratch es un lenguaje de programación gratuito que cuenta con una comunidad on-line donde se puede crear historias interactivas, juegos y animaciones.

Sin embargo, se puede realizar la programación en cualquier otra plataforma de creación de videojuegos (por ejemplo, GameMaker) o lenguaje de programación, siempre que permita su exportación a HTML5 para ser ejecutado en un navegador web compatible con Chrome.

- **Participar activamente en la plataforma de comunicación** habilitada para los equipos durante la duración del desafío. Los equipos con mayor participación y que demuestren una mayor colaboración con otros equipos serán recompensados en la final.
- **Enviar el videojuego a nuestra plataforma** para ser subidos y que pueda ser jugado por toda la comunidad. Fecha límite de presentación de videojuegos: 30 de mayo

## OBJETIVOS DIDÁCTICOS

- **Promover la innovación y el pensamiento creativo** a través de la metodología learning by doing, aprender haciendo.
- **Crear un ambiente inclusivo e igualitario** entre los participantes.
- **Aumentar el interés de los jóvenes valencianos**, en especial el de las mujeres por este tipo de disciplinas científico-tecnológicas.
- **Potenciar la participación femenina**, valorando el talento, la creatividad y las destrezas de los estudiantes sin distinción de género.
- **Fomentar el trabajo colaborativo**, la comunicación y la resolución de problemas, entendiéndolas como características fundamentales del futuro digital.

## ¿A QUIEN ESTA DIRIGIDO?

**Up! Steam Challenge** está dirigido a estudiantes valencianos de 10 a 16 años matriculados en un centro no universitario de la provincia de Valencia y que cuenten con la autorización de sus padres y tutores.

## ¿COMO PARTICIPAR?

La participación de los estudiantes valencianos será en equipo y siempre dentro del centro educativo dónde estén matriculados.

Los equipos se formarán siguiendo las siguientes premisas:

- **Cada centro puede presentar un equipo por misión.** Por lo que un centro no puede presentar más de cuatro equipos en total.
- **Los equipos tendrán un número de integrantes limitado**, entre 3 y 8 estudiantes elegidos por los responsables designados por el centro para liderar el proyecto.
- **La participación femenina deberá ser de, al menos, el 50%** en cada equipo.
- **Se elegirá una representante por cada equipo, que será mujer.**
- **Cada equipo se identificará durante todo el concurso, con un nombre** que será elegido por sus miembros.

## FASES

- Jornada informativa y apertura de **Up! Steam Challenge**.
- Plazo de inscripción de los centros interesados en participar.
- **Fase I.** Desarrollo del videojuego: Desde que el equipo se inscribe en la plataforma hasta que sube su videojuego.
- **Fase II.** Participación en la comunidad on-line: Desde que un equipo se inscribe en la plataforma tendrá acceso a la comunidad on-line en la que se irán subiendo retos y desafíos para potenciar la comunicación y participación de los estudiantes entre ellos.
- **Fase III.** Kedada: Se va a realizar una kedada de todos los equipos en las instalaciones de la UPV con el objetivo de conocerse, mejorar los videojuegos y jugar entre todos. Se invitarán a estudios profesionales de videojuegos a la kedada para que los CEOs de las empresas, programadores profesionales y diseñadores vean la evolución de los juegos de los equipos y puedan dar su opinión y sugerencias que les ayude a mejorar.
- **Fase IV.** Final del plazo para entregar el videojuego y subirlo a la plataforma: 30 de mayo.
- **Fase V.** Tiempo para testear y jugar a todos los videojuegos publicados será de una semana.
- **Fase VI.** Selección de los finalistas y final del desafío: Los finalistas serán seleccionados en base a la jugabilidad del juego creado, la calidad del videojuego, dificultad técnica y creatividad.

Los 10 videojuegos finalistas pasarán a la final donde un jurado especializado determinará el equipo ganador.

## TUTORES

**Cada centro participante designará un tutor de su centro**, preferiblemente un profesor de tecnología, como interlocutor, apoyo de los jóvenes participantes y representante.

Los profesores designados por cada centro se asegurarán de que los menores que aparezcan en cualquier material audiovisual y de comunicación **tengan consentimiento de sus tutores** para participar en el desafío.

**Los equipos pueden contar con asesoramiento profesional** durante todo el periodo de desarrollo de videojuegos.

## PREMIOS

Los premios se darán a conocer en la primera Kedada que tendrá lugar el **1 de abril, miércoles, a las 18 horas**, Salón de Actos del Cubo Azul de la UPV (3ª planta).