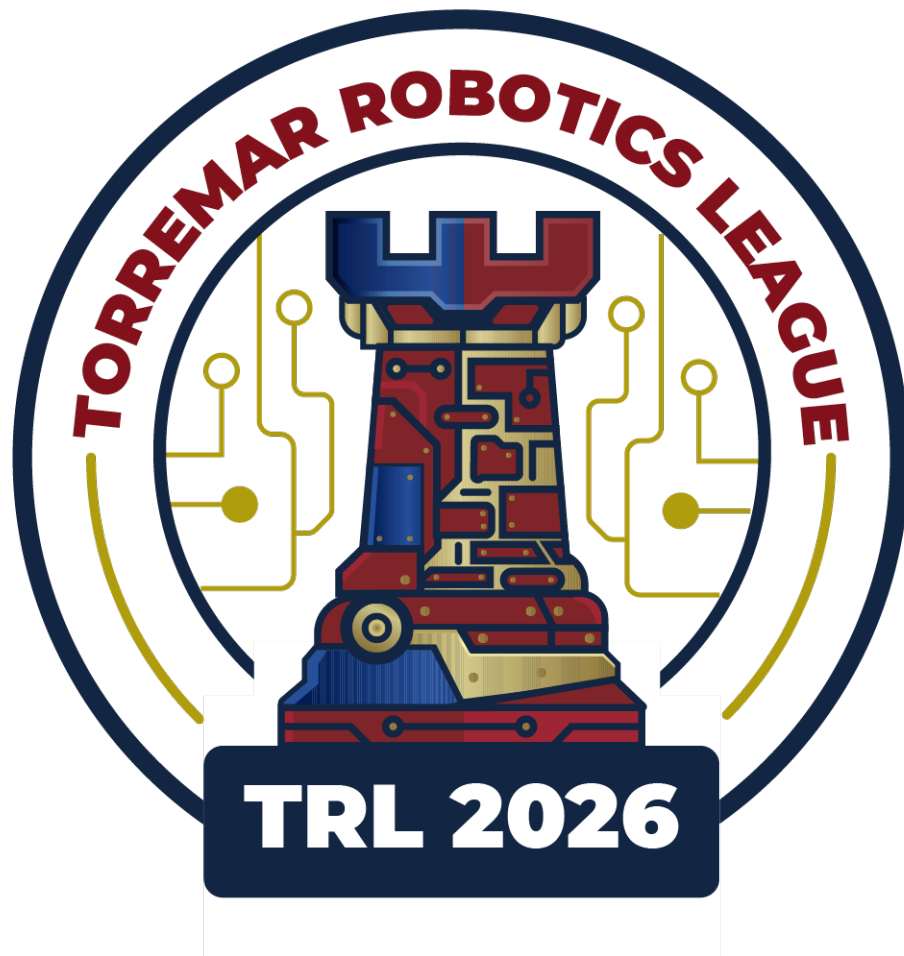


CATEGORÍA: HACKATON SCRATCH



“La robótica no solo construye robots, construye mentes capaces de cambiar el futuro.”

Comité Organizador

cfranco@torremar.edu.ec

0997277652

La categoría Hackathon Scratch consiste en la creación de un video juego, historia interactiva o aplicación educativa.

Artículo 1.1. Podrá inscribirse un estudiante por equipo en esta categoría.

Artículo 1.2. El jurado calificador podrá aplicar en cualquier circunstancia el presente reglamento, en caso de que se produzcan problemas durante la competencia como:

Errores graves en el software que impida continuar con la competencia.

Problemas de conexión

El jurado tendrá las atribuciones necesarias para decidir cualquier aspecto o eventualidad que no esté contemplada en el mismo.

Artículo 1.3. Todos los participantes deberán acogerse a lo estipulado en el Reglamento General en cuanto a inscripciones, participación y penalizaciones generales.

Artículo 1.4. El presente reglamento es una evolución sujeta a mejoras continuas, que toma como referencia reglamentos presentados por las universidades anfitrionas en eventos anteriores y concursos realizados a nivel mundial.

BASES DE LA COMPETENCIA

Artículo 2.1. El videojuego sólo debe crearse con la herramienta Scratch.

Artículo 2.2. Todos los videojuegos deben ser de elaboración propia, pero puede inspirarse en otros videojuegos más no utilizar sus partes u objetos.

Artículo 2.3. El video juego deberá cumplir todas las especificaciones indicadas por el jurado calificador.

CARACTERÍSTICAS DEL ÁREA DE TRABAJO

Artículo 3.1. El software por utilizar en la competencia es "Scratch". El video juego debe ser creado con la herramienta en línea Scratch <https://scratch.mit.edu>.

Artículo 3.2. El área de competencia comprende el computador que otorgue la organización para el desarrollo del concurso.

DESARROLLO DE LA COMPETENCIA

Durante el desarrollo de la competencia, los equipos participantes deberán tener en cuenta los siguientes aspectos que serán respetados sin excepción, caso contrario serán eliminados:

Artículo 4.1. La categoría Hackathon Scratch consiste en crear un video juego, historia interactiva o aplicación educativa el día de la competencia, durante las horas de la competencia, con las características previamente descritas por el jurado calificador.

Artículo 4.2. El reto será planteado por el jurado calificador el día de la competencia y será socializado a todos los equipos participantes.

Artículo 4.3. La competencia se realizará en un solo día y los participantes deberán presentarse 15 minutos antes para asignar el usuario de Scratch y que puedan iniciar sesión en la clase asignada.

Artículo 4.4. El video juego se creará única y exclusivamente en el computador de trabajo, con el usuario asignado y durante el tiempo dado por el jurado calificador.

Artículo 4.5. El video juego no deberá tener escenarios, objetos, videos y audios obscenos que atenten contra la moral.

Artículo 4.6. El video juego sólo podrá ser realizado con la herramienta online Scratch. Se prohíbe el uso de otras herramientas o exportar videojuegos similares.

Artículo 4.7. El participante siempre deberá permanecer en su puesto de trabajo. Si el jurado calificador observa que esto no se cumple, el equipo recibirá una amonestación y se reducirá el puntaje respectivo.

Artículo 4.8. Será considerado como sanción y eliminación del evento si alguno de los participantes cometiera las siguientes actitudes:

- Insultar verbal, gestual o físicamente al oponente, juez, miembros de la organización o algún espectador.
- Alegar de manera agresiva u ofensiva a un juez o a un miembro de la organización.
- Insertar dispositivos de almacenamiento sin la supervisión del

juez o miembros del staff.

Artículo 4.9. Solo los participantes podrán ingresar al área de trabajo establecida para la competencia. Si alguna persona ajena al equipo es sorprendida dialogando con los participantes sin autorización previa del jurado calificador el equipo implicado será amonestado y se reducirá el puntaje respectivo.

DETERMINACIÓN DEL GANADOR DE LA COMPETENCIA

Una vez culminado el tiempo establecido para la competencia, el equipo participante tendrá que presentar su video juego al jurado calificador para su respectiva revisión. Si un equipo no está en su puesto de trabajo al momento de la revisión, el juez realizará el llamado y se esperará 3 minutos, en caso de que no esté en el tiempo el equipo quedará eliminado.

Artículo 5.1. Durante la fase de revisión, los participantes no podrán modificar el video juego. Si esto ocurre, el equipo recibirá una amonestación.

Artículo 5.2. El video juego será evaluado por el jurado calificador en vista y presencia de todos los equipos.

Artículo 5.3. Estas puntuaciones serán tomadas de manera individual por cada uno de los jueces y luego serán promediadas. Los aspectos considerados para la calificación de esta categoría se muestran en la tabla 1 y en la rúbrica de calificaciones del anexo 1:

Anexo 1. Rúbrica de evaluación Hackathon SCRATCH

Equipo/participante: _____

Institución: _____

CRITERIOS	EXCELENTE	BUENO	ACEPTABLE	BASICO	INSATISFACTORIO	TOTAL
Vídeo juego completo con todas las especificaciones indicadas	60 puntos El video juego funciona a la perfección y supera todas las expectativas. Se han abordado y superado todos los problemas técnicos y la solución es innovadora y eficaz.	59 – 45 puntos El video juego funciona bien y cumple con la mayoría de los requisitos de características solicitadas. Se han resuelto problemas técnicos y la solución es eficiente y confiable.	44 – 31 puntos El video juego cumple con las funciones principales de manera adecuada. Presenta algunos detalles menores faltantes, existen áreas para mejorar.	30 – 16 puntos El video juego realiza algunas funciones esperadas, pero con limitaciones significativas. Se observan deficiencias en el diseño o programación, se ve afectado el rendimiento general.	15 – 0 puntos Video juego con rendimiento muy limitado o no funciona de acuerdo con las expectativas. Se evidencian múltiples problemas de diseño y programación que afectan significativamente su desempeño.	
Creatividad, originalidad y estética	15 puntos El video juego presenta creatividad y originalidad únicas y excepcionales. La estética es sobresaliente (interna y externa), creando una excelente experiencia visual gráfica. Se implementan innovaciones de vanguardia.	14 – 11 puntos El diseño es creativo y original, destacándose en varios aspectos. Gráficos y estética son atractivos y contribuye positivamente a la experiencia global. Se implementa de manera efectiva los elementos innovadores en el diseño.	10 – 7 puntos El diseño muestra creatividad y originalidad en ciertos aspectos. Hay una atención aceptable a la estética, aunque algunos detalles pueden mejorar. Se incorporan elementos innovadores, pero no de manera consistente.	6 – 3 puntos Hay algunos elementos creativos en el diseño gráfico, pero son limitados. La originalidad es modesta, y la estética es funcional pero no impresionante. Falta de coherencia en la presentación estética.	2 – 0 puntos Falta de creatividad y originalidad en el diseño. La estética del video juego es descuidada o no se ha considerado los aspectos básicos. No se ha implementado elementos innovadores en el diseño.	
Estilo de programación y detalles	15 puntos Código limpio, bien documentado y estructurado. Uso eficiente de técnicas avanzadas. Muy pocos o ningún bug.	14 – 11 puntos Código claro y bien estructurado, con documentación adecuada. Algunos bugs menores.	10 – 7 puntos Código comprensible, pero con problemas de estructura o documentación. Varios bugs presentes.	6 – 3 puntos Código desorganizado, poca o ninguna documentación. Numerosos bugs y problemas de rendimiento.	2 – 0 puntos Código confuso y mal estructurado, sin documentación. El juego es inestable y no funciona.	
Presentación ante los jueces	10 puntos Presentación clara, bien estructurada, con confianza y manejo perfecto del tema. Se muestra que los miembros del equipo están altamente preparados. Se demuestra el juego en detalle.	9 – 7 puntos Presentación clara y estructurada, manejo adecuado del tema. Demostración del juego es efectiva.	6 – 4 puntos Presentación comprensible, pero con algunos problemas de estructura o manejo del tema. Demostración del juego es básica.	3 – 2 puntos Presentación con varios problemas de claridad, estructura o manejo del tema. Demostración del juego es limitada.	1 – 0 puntos Presentación confusa, desorganizada y con pobre manejo del tema. Demostración de juego es inexistente o fallida.	
				<i>Amonestaciones (hasta -5 puntos) :</i>		
				TOTAL GLOBAL:		

Tabla 1. Puntuaciones generales

Aspectos	Valoración
Vídeo juego completo en todas las especificaciones indicadas	60
Creatividad, originalidad y estética	15
Estilo de programación y detalles	15
Presentación ante los jueces	10
Amonestaciones	-5

Artículo 5.4. En cuanto al desempeño del equipo dentro del área de trabajo, los participantes deberán estar prestos para responder al jurado calificador dos preguntas que se les efectuará durante el transcurso de la competencia.

Artículo 5.5. En caso de que exista un empate entre equipos, se tomará en cuenta cuál de ellos obtuvo el mayor puntaje de acuerdo con lo presentado en la Tabla 1 y la rúbrica de evaluación.
JUECES

Artículo 6.1. La figura del juez o los jueces es importante en la competencia, él será el encargado de que las reglas y normas establecidas por el comité organizador en esta categoría sean cumplidas.

Artículo 6.2. Los jueces para esta competencia serán designados por el comité organizador.

Artículo 6.3. Los participantes pueden presentar sus objeciones al juez encargado de la categoría antes de que acabe la competencia.

Artículo 6.4. En caso de duda en la aplicación de las normas, la última palabra la tiene siempre el juez o los jueces encargados.

En caso de existir una controversia ante la decisión del juez o los jueces, se puede presentar una inconformidad verbal a los organizadores del evento o ante el Consejo de Jueces una vez terminada la competencia, se evaluarán los argumentos presentados y se tomara decisión al respecto. Esta decisión es inapelable.

DISPOSICIONES TRANSITORIAS

Los reglamentos están sujetos a modificaciones a fin de mejorar el desempeño de los participantes. Todos aquellos sucesos que no se contemplen dentro del presente reglamento, durante la competencia serán resueltos por el Comité Organizador en conjunto con los Jueces sin derecho de apelación.

De no contar con mínimo de 3 equipos participantes, la categoría será considerada únicamente como exhibición.

Las llaves de cada categoría serán organizadas el día del evento según la decisión del juez asignado y en conjunto con los Coach de equipos.