

## LA SECRETARÍA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO

A través de la Subsecretaría de Educación Básica, la Dirección General de Programas Estratégicos, la Dirección de Articulación de Programas Estratégicos y la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales.

### CONVOCAN A:

### ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN PRIMARIA Y SECUNDARIA DE ESCUELAS PÚBLICAS Y PARTICULARES DEL ESTADO DE JALISCO A PARTICIPAR EN EL “CONCURSO DE CREACIÓN DE VIDEOJUEGOS STEAM PLAY, 2024” BAJO LAS SIGUIENTES,

#### BASES:

Cuando en la presente convocatoria se mencione de manera genérica a los estudiantes, participantes y ganadores, se considerará dentro de la misma, a las y los estudiantes, a las y los participantes y a las y los ganadores; por lo que estas menciones plasmadas en un género se refieren, sin distinción alguna, a todas las personas físicas de todos los géneros, sin preferencia ni discriminación alguna.

**PRIMERA. – Del objetivo del concurso:** fomentar en los estudiantes distintas fortalezas mentales como el pensamiento crítico, creativo, lógico, artístico y tecnológico, así como la resolución de problemas de manera optimizada y eficiente, que se desarrollan con un enfoque divertido e interactivo al crear un videojuego.

**SEGUNDA. – De los participantes:** podrán participar todos los estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de educación primaria y los tres grados de educación secundaria de todos los municipios del Estado de Jalisco, inscritos en escuelas públicas o particulares que cuenten con autorización para impartir educación básica durante el ciclo escolar 2023-2024. Se recomienda que los estudiantes tengan aptitudes para la programación y los videojuegos, aunque no es necesario saberlo pues se administrarán herramientas de fácil aprendizaje para la realización de este concurso.

**TERCERA. – De la modalidad:** en línea, en equipos de 2 participantes.

**CUARTA. – De las categorías:** son las siguientes

- Categoría A: estudiantes de 4°, 5° y 6° grado de primaria.
- Categoría B: estudiantes de secundaria.

**QUINTA. – Del registro:** se realizará en línea a través del siguiente link [bit.ly/RegistroSTEAMPlay2024](https://bit.ly/RegistroSTEAMPlay2024). Será en equipos de dos participantes, los cuales no necesariamente tendrán que pertenecer a una misma escuela ni al mismo grado académico, pero sí a una misma categoría del concurso de acuerdo a la base CUARTA. Cada estudiante podrá registrarse en solamente un equipo.

También es necesario que los estudiantes y algún profesor se unan al canal oficial de Telegram® de STEAM Play 2024, a través del cual se comunicará información importante del concurso. El enlace para unirse es el siguiente: [bit.ly/TelegramSTEAMPlay2024](https://bit.ly/TelegramSTEAMPlay2024).

La fecha límite de registro será el lunes 29 de abril del 2024. El concurso no tiene costo alguno para los participantes.

**SEXTA. – Del concurso:** los participantes realizarán un proyecto de un videojuego cuya temática principal sea “Mundos fantásticos”, lo cual se refiere a que deberá contener aventuras en tierras imaginativas, elementos sobrenaturales, criaturas mitológicas y/o magia.

La plataforma donde deberán programar su proyecto será Scratch®: <https://scratch.mit.edu>. Scratch permite la creación de animaciones y videojuegos de una manera gráfica, sencilla y básica, por lo que es de fácil acceso para aquellos que apenas comienzan a programar y de forma gratuita, además de que contiene muchos tutoriales para aprender a crear tu propia obra. En la siguiente carpeta de Google Drive® los participantes podrán consultar recursos bibliográficos sobre programación y diseño de videojuegos: <http://bit.ly/RecursosSTEAMPlay>. Además, habrá breves talleres que serán anunciados a través de la plataforma de Telegram.

**SÉPTIMA. – De las etapas:** el concurso contempla dos etapas: prototipo y proyecto final.

*1ª Etapa - Prototipo:* Los equipos tendrán que realizar una primera versión del proyecto donde mostrarán su idea de manera breve (aproximadamente entre 5 y 10 minutos de juego). Los prototipos deberán ser de autoría propia y serán revisados con base en los siguientes rubros:

- Experiencia de juego: que el videojuego sea entretenido y divertido.
- Creatividad e innovación: que el concepto del videojuego sea único e ingenioso.
- Claridad y apartado gráfico: que sea intuitivo y agradable visualmente.
- Fiel al tema estipulado: que el tema del videojuego se adecúe a la temática requerida.
- Funcionamiento adecuado: que el videojuego corra con la menor cantidad de errores posible.

La fecha límite para la entrega del prototipo es el lunes 13 de mayo. Se compartirá la rúbrica y la forma de entrega a través del canal de Telegram® del concurso. Con base en su puntaje, los 15 mejores prototipos por categoría pasarán a la siguiente etapa, los cuáles serán anunciados también por el canal de Telegram®.

*2ª Etapa - Proyecto final:* Acompañados por un asesor del Programa STEAM de la Dirección de Ciencias Exactas y

Habilidades Mentales, los equipos trabajarán en mejorar y extender su prototipo para entregar un proyecto final cuya experiencia de juego debe durar entre 30 minutos y 1 hora.

Además, deberán generar un documento en PDF en el que se redacte una descripción del videojuego, su visión, su género, su historia, su relación con la temática estipulada y la audiencia a la que está dirigida. Es importante que dicho documento contenga el link a la página donde se puede probar la versión jugable del proyecto.

Por último, cada equipo deberá asistir a una entrevista programada después de la entrega para exponer su proyecto.

Los participantes tendrán hasta el domingo 16 de junio para enviar su proyecto final y su documento. Posteriormente serán revisados con base en los siguientes rubros:

- Experiencia de juego: que el videojuego sea entretenido y divertido con un objetivo claro y satisfactorio de conseguir.
- Creatividad e innovación: que el concepto del videojuego sea único e ingenioso.
- Balance: qué tan justa es la progresión de dificultad con el jugador.
- Claridad: que sea intuitivo jugarlo y que los elementos comuniquen efectivamente su función.
- Apartado gráfico: que sea agradable visualmente con un estilo uniforme y único.
- Fiel al tema estipulado: que el tema del videojuego se adecúe a la temática requerida.
- Funcionamiento adecuado: que el videojuego corra con la menor cantidad de errores posible.
- Documento de apoyo: que el archivo enviado sea claro, presentable y con los elementos necesarios.
- Entrevista: que los integrantes del equipo conozcan a profundidad su proyecto, así como los desafíos a los que se enfrentaron durante su realización.

Cada rubro será ponderado con base en una rúbrica que será informada a través del canal de Telegram® y de igual manera por este medio se informará el método de entrega del proyecto.

**OCTAVA. – De los resultados:** los resultados de ambas etapas serán comunicados en el canal de Telegram® durante la segunda semana posterior a la fecha límite de entrega de cada una.

**NOVENA. – De los ganadores:** Con base en los puntajes de la 2ª etapa, se seleccionarán a los mejores proyectos en cada categoría por separado y serán galardonados con un reconocimiento, una medalla y un premio en efectivo de la siguiente forma según su puntaje.

Lugar	Número de equipos ganadores por categoría	Monto de premio por integrante del equipo	Total de ganadores de la competencia
Primero	2	\$3,500.00	8 (4 por categoría)

Segundo	3	\$2,500.00	12 (6 por categoría)
Tercero	5	\$1,500.00	20 (10 por categoría)

Los equipos que hayan entregado su proyecto en la 2ª etapa pero que no hayan resultado ganadores de lugar serán acreedores de *mención honorífica* y se les otorgará un reconocimiento.

Además, los ganadores de lugar y los acreedores de mención honorífica tendrán la oportunidad de ser parte de la red Recrea Talento y se les invitará a participar en eventos y concursos nacionales e internacionales en el área de informática, ciencias, artes y matemáticas en los que participa la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco.

**DÉCIMA. – De la descalificación:** Serán motivo de descalificación las siguientes acciones:

- Su proyecto incurre en plagio, es decir, toma trabajo ajeno sin dar correspondiente crédito o es una copia de otro proyecto o videojuego.
- Su proyecto no cumple la temática estipulada.
- El equipo no cuenta con exactamente dos integrantes.
- No se realiza la entrega del documento de apoyo en la 2ª etapa.
- El equipo no se presenta a la entrevista de la 2ª etapa sin justificación.
- El nombre del equipo, del proyecto o el contenido del anterior es inapropiado para todas las edades e incluye alguna forma de violencia gráfica, obscenidades, discriminación, o que sea de naturaleza ofensiva o ilegal.
- Alguno de los integrantes del equipo comete una falta de respeto hacia los demás participantes o al comité organizador, lo cual incluye lenguaje ofensivo, discriminatorio o inapropiado.

En caso de que alguno de los miembros del equipo no pueda seguir participando en el concurso, el otro integrante deberá notificar la situación al comité organizador y encontrar a un sustituto para completar el equipo (sin importar el avance del proyecto). Esto se deberá realizar antes del domingo 2 de junio y a partir de esa fecha no se podrán hacer cambios en el equipo, de lo contrario será descalificado.

**DÉCIMA PRIMERA. – Del Comité Organizador:** es el que dará fe y legalidad de la selección de los ganadores de acuerdo a la base NOVENA y estará integrado por:

- Un representante de la Dirección General de Programas Estratégicos;
- Un representante de la Dirección de Articulación de Programas Estratégicos;
- Un representante de la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales;
- Un representante de la Coordinación de SMAR; y
- Un representante de la Coordinación de STEAM;

Cualquier situación no contemplada en la presente convocatoria será resuelta por el Comité Organizador.

Para cualquier duda o aclaración respecto al contenido de esta convocatoria comunicarse a la Dirección de Ciencias Exactas y Habilidades Mentales, ubicada en Prol. Alcalde No. 1351, Edificio B, Torre de Educación, Décimo Piso, colonia Miraflores, Guadalajara, Jalisco, a los teléfonos 33 38 19 27 00 y 33 30 30 75 00 ext. 57675; correo electrónico: [cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx](mailto:cienciasexactas.sej@jalisco.gob.mx)

**DÉCIMA SEGUNDA. - Aviso de privacidad:** los datos personales recabados serán protegidos, incorporados y tratados en la base de datos correspondiente, de conformidad con lo dispuesto por la Ley de Protección de Datos Personales en Posesión de Sujetos Obligados del Estado de Jalisco y sus Municipios, y de acuerdo al aviso de privacidad, que se puede consultar en el siguiente link: [https://recrea.jalisco.gob.mx/wp-content/uploads/2023/09/AP\\_CGEDS\\_SEJ\\_Agosto\\_2023\\_Simplificado.pdf](https://recrea.jalisco.gob.mx/wp-content/uploads/2023/09/AP_CGEDS_SEJ_Agosto_2023_Simplificado.pdf)

Los datos personales que sean recabados con motivo de la presente convocatoria, ya sea de manera directa o indirecta, serán utilizados única y exclusivamente para los fines y objetivos por los que fueron entregados por su titular a la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco.

**DÉCIMA TERCERA. – Equidad y no discriminación:** la selección de personas destinatarias de las convocatorias emitidas por la Secretaría de Educación del Estado de Jalisco se realiza mediante procedimientos competitivos, eficientes, equitativos, transparentes y públicos, sustentados en méritos y calidad y se obliga a no discriminar a los proponentes por ningún motivo o condición social o física. La Secretaría de Educación del

Estado de Jalisco deberá observar en la selección de personas en la presente convocatoria, los principios de equidad y no discriminación, particularmente cuidando la equidad de género.

**DÉCIMA CUARTA. – Vigencia:** la presente convocatoria tendrá vigencia desde su publicación y hasta el lunes 29 de abril de 2024.

**DÉCIMA QUINTA. – Quejas y denuncias:** cualquier aspirante tendrá derecho a presentar quejas y denuncias que puedan dar lugar al establecimiento de responsabilidades administrativas, civiles y/o penales, ante las instancias correspondientes, ya sea por el incumplimiento de las disposiciones contenidas en la presente convocatoria o ante la presunción de la realización de conductas contrarias a la normatividad que resulte aplicable.

Podrá realizar dicha queja o denuncia de forma directa (oral y/o escrita) ante la Contraloría del Estado, teléfonos 800 4663786, 333 668 16 13 ext. 50704, 50709 y 50712. Correo electrónico: [quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx](mailto:quejasydenunciasce@jalisco.gob.mx). Domicilio: Av. Vallarta No. 1252, esquina Atenas, col. Americana, Guadalajara, Jalisco, C.P. 45160.

**Esta convocatoria es pública, ajena a cualquier partido político. Queda prohibido el uso para fines distintos a los establecidos en la convocatoria.** Quien haga uso indebido de los recursos de esta convocatoria deberá ser denunciado y sancionado de acuerdo con la ley aplicable y ante la autoridad competente.

#### ATENTAMENTE

Guadalajara, Jalisco, a 21 de febrero del 2024

**"2024, Año del Bicentenario del Nacimiento del Federalismo Mexicano, así como de la Libertad y Soberanía de los Estados"**

**JUAN CARLOS FLORES MIRAMONTES  
SECRETARIO DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE JALISCO**