



## IV Concurs Escolar de **Disseny de Videojocs Científics** de Catalunya

---

### Bases

---

#### 1 Objecte

L'objecte d'aquest concurs és promoure la creativitat, el treball multidisciplinar, per projectes i en equip, així com fomentar el coneixement de la ciència i les científiques i els científics mitjançant el disseny d'un videojoc inèdit basat en una persona investigadora catalana.

El concurs vol posar el focus en la contribució de les científiques catalanes a la ciència. Per aquest motiu, el personatge científic escollit ha de ser femení i, preferentment, que es trobi en actiu.

#### 2 Organització

Aquest concurs està organitzat per la Direcció General de Recerca del Departament d'Empresa i Coneixement de la Generalitat de Catalunya.

#### 3 Modalitats

Hi haurà una única modalitat adreçada als alumnes de 5è de Primària.

#### 4 Participants

La participació al concurs s'ha de fer en nom de l'escola. Hi poden participar totes les escoles públiques, concertades i privades de Catalunya que imparteixin 5è de Primària durant el curs escolar 2020-2021.

Hi podran participar un màxim de 25 escoles. El criteri de selecció, sempre que es compleixin els requisits per participar en el concurs, serà l'ordre d'inscripció. Només s'admetrà una candidatura per escola, és a dir, una única proposta de videojoc per centre, tret de casos excepcionals que s'hauran de valorar individualment.

Les escoles participants hauran de designar un interlocutor amb qui s'intercanviarà tota la informació necessària per al bon funcionament del concurs. Aquesta informació es transmetrà per correu electrònic o mitjançant formularis web.

## 5 Llengua

Tota la documentació relativa al projecte ha d'estar redactada en llengua catalana

## 6 Funcionament del concurs

El funcionament del concurs es basa en el manual sobre com dissenyar un videojoc, que posem a disposició de tots els participants al web del concurs ([www.cientificsenjoc.cat](http://www.cientificsenjoc.cat)). En aquest manual es defineixen les diferents fases del procés de disseny d'un videojoc. Científiks en Joc té dos lliuraments obligatoris, un al principi del concurs i un altre al final. Els participants que desitgin rebre comentaris i suggeriments sobre l'avenç de la seva proposta disposaran de lliuraments intermedis d'acord amb el calendari que es detalla a continuació:

### Inscripcions

Les inscripcions es faran mitjançant el formulari habilitat al web del concurs o bé a través de l'adreça [projectes@nusus.coop](mailto:projectes@nusus.coop)

**La data límit d'inscripció és el divendres 30 d'octubre de 2020 a les 23.59 h.**

El centre educatiu farà arribar una carta de motivació on exposarà els motius pels quals vol participar al concurs i rebrà un correu de confirmació de la inscripció.

### A. Lliurament inicial (obligatori)

Anàlisi dels jocs existents, tria del personatge i inici del *Game Proposal* (descripció general del joc).

#### • Anàlisi dels jocs existents

Amb l'objectiu de reflexionar sobre el concepte de *videojoc*, la primera fase del concurs consistirà a analitzar els jocs del projecte *Personatges en joc*. Més concretament, tant l'alumnat com el professorat hauran de jugar als jocs i respondre preguntes a través de formularis web, que seran diferents per a alumnes i docents.

Cada escola participant haurà d'analitzar com a mínim 2 jocs d'un total de 7. En el moment del veredictes es valorarà positivament l'alta participació d'alumnes i docents en aquesta fase, així com l'anàlisi de més de 2 jocs. Tal com s'indicarà en els formularis que es trobaran al web del concurs durant aquesta fase, els aspectes que s'hauran de valorar de cada joc són:

#### **El context històric del joc**

*La història i el guió són coherents? El joc et fa endinsar en la història del personatge?  
I en el seu context històric?*

#### **La mecànica del joc**

*Quin tipus de joc és? Com s'hi juga? Els controls són clars i responen bé? La dificultat és adequada? S'interacciona amb altres personatges? Aquesta interacció és lineal?*

#### **L'estètica del joc**

*En general, m'agrada l'estètica? Quin estat d'ànim em transmet aquesta estètica?  
M'agrada el disseny del personatge? M'agrada el disseny de l'escenari?*

#### **L'aprenentatge experimentat durant el joc**

*Què és el més destacat que he après jugant a aquest joc? Quin crec que era l'objectiu didàctic del joc? Què és el que més m'ha cridat l'atenció? Aquest joc em sembla adequat per aprendre?*

**La data límit per omplir els formularis serà el divendres 04 de desembre de 2020 a les 23.59 h.**

### • Tria del personatge i inici del *Game Proposal* (descripció general del joc)

Cada escola participant ha de triar el personatge sobre el qual es basarà el seu joc i notificar-ho a l'organització del concurs, juntament amb una breu descripció de la idea de videojoc que desenvoluparà. Es valorarà especialment la tria de personatges rellevants en l'àmbit local de l'escola.

Caldrà lliurar, doncs, una fitxa amb una breu descripció del personatge escollit i una altra amb el títol, el concepte i una breu descripció del videojoc. En aquesta fase, els participants podran iniciar el contacte amb la persona investigadora que hagin escollit per tal de desenvolupar el joc amb la seva col·laboració. Els participants hauran d'omplir les **plantilles facilitades en el document *Proposta de disseny de videojoc***. La documentació s'haurà d'entregar per **correu electrònic** a l'adreça **projectes@nusus.coop**.

**La data límit per lliurar aquesta documentació és el divendres 04 de desembre de 2020 a les 23.59 h.**

---

### B. Lliurament final (obligatori)

---

La narrativa del joc, accions del joc i objectius d'aprenentatge.

Les escoles participants només tindran l'obligació de presentar el document final de proposta de disseny de videojoc en un sol enviament. El document es troba convenientment pautat per facilitar treballar-hi.

**La data límit per lliurar aquesta documentació és el divendres 30 d'abril de 2021 a les 23.59 h.**

Per a aquest segon lliurament caldrà omplir les plantilles corresponents als aspectes següents:

#### • Personatges, espais, història i trencaclosques

Ompliu les fitxes següents:

*Fitxes de personatge*

*Fitxes d'escenari*

*Mapa d'espais*

*Història*

*Fitxes de trencaclosques*

#### • Aprenentatge experimentat durant el joc

Ompliu la fitxa d'aprenentatge elaborada durant el joc.

#### • Regles del joc

Ompliu la fitxa d'accions del joc.

#### • Disseny

Ompliu la fitxa amb la descripció del disseny i el *mood board*.

Les escoles que vulguin rebre comentaris sobre el desenvolupament de la seva proposta disposaran dels dos **lliuraments opcionals** que es detallen a continuació:

#### • Fins al 12 de març de 2021:

La narrativa del joc (I): desenvolupament dels personatges, escenaris i mapa d'espais.

#### • Fins al 16 d'abril de 2021:

La narrativa del joc (II): desenvolupament de la història i trencaclosques, accions del joc i objectius d'aprenentatge.

---

## C. Resum del calendari del concurs

---

- **Fins al 30 d'octubre de 2020:** inscripció.
- **Fins al 4 de desembre de 2020 (lliurament obligatori):** anàlisi dels jocs existents, tria del personatge i inici del *Game Proposal* (descripció general del joc).
- **Fins al 12 de març de 2021 (lliurament opcional):** La narrativa del joc (I): desenvolupament dels personatges, escenaris i mapa d'espais.
- **Fins al 16 d'abril de 2021 (lliurament opcional):** La narrativa del joc (II): desenvolupament de la història i trencaclosques, accions del joc i objectius d'aprenentatge.
- **Fins al 30 d'abril de 2021 (lliurament obligatori):** document amb la proposta final de disseny del videojoc.
- **Divendres 4 de juny de 2021:** celebració de la gala de lliurament de premis.

### 7 Selecció del videojoc guanyador

Un jurat format per professionals de la indústria del videojoc i experts en educació, ciència i tecnologia valorarà les propostes de videojoc presentades i escollirà la guanyadora. El jurat estarà integrat per:

- *Un membre de la Direcció General de Recerca del Departament d'Empresa i Coneixement de la Generalitat de Catalunya (presidència del jurat)*
- *Un membre de la coordinació del programa Científiks en Joc (secretaria del jurat)*
- *Un expert de la indústria del videojoc en l'àmbit narratiu*
- *Un expert de la indústria del videojoc en l'àmbit artístic*
- *Un expert en educació i divulgació científica*
- *Un expert en TIC i educació*

El **veredict del jurat serà inapel·lable** i es farà públic el mes de juny de 2021

### 8 Premis i gala de lliurament

El premi a la millor proposta de videojoc presentada consistirà en la programació del videojoc per part dels estudiants del Centre de la Imatge i la Tecnologia Multimèdia de la Universitat Politècnica de Catalunya de Terrassa. Un cop desenvolupat, el joc es publicarà al web [www.personatgesenjoc.cat](http://www.personatgesenjoc.cat), de manera que sigui d'accés públic.

A més del premi al millor videojoc, hi haurà tres mencions especials:

- *Menció especial a la millor història*
- *Menció especial a la millor estètica*
- *Menció especial al millor trencaclosques*

El premi a la millor proposta de videojoc, així com les mencions especials, es lliuraran públicament en una gala que se celebrarà el dia 4 de juny de 2021.

### 9 Autoria i propietat de les obres

Els drets de la propietat intel·lectual, tant morals com d'explotació, sobre els videojocs premiats pertanyen exclusivament als seus autors, que inclouen els programadors en un 50%, en cas que es desenvolupi el joc.

## 10 Reserva dels drets de reproducció

La Direcció General de Recerca del Departament d'Empresa i Coneixement de la Generalitat de Catalunya tindran el dret no exclusiu de programar i reproduir els videojocs premiats en l'àmbit de les seves activitats pròpies i sense ànim de lucre, fent constar sempre el *copyright* corresponent amb el nom de l'escola i els autors.

## 11 Acceptació de les bases

La participació en aquest concurs implica l'acceptació de les bases. Qualsevol dubte sobre la interpretació d'aquestes bases, qualsevol incidència que es produeixi durant la convocatòria, així com qualsevol aspecte no regulat per les bases, ha de ser resolt pel jurat del concurs les decisions del qual són inapel·lables.

L'organització es reserva el dret a canviar aquestes bases en qualsevol moment i, en aquest cas, les bases modificades seran publicades de nou al web del concurs, i entraran en vigor el dia de la seva publicació.

En el supòsit del paràgraf anterior, si les escoles participants no es retiren del concurs, s'entendrà que accepten les noves bases. En cas contrari, si alguna escola participant no accepta les noves condicions, podrà retirar-se del concurs en qualsevol moment adreçant-se mitjançant un correu electrònic a [projectes@nusus.coop](mailto:projectes@nusus.coop)

## 12 Protecció de dades

D'acord amb la Llei orgànica 3/2018, de 5 de desembre, de protecció de dades personals i garantia dels drets digitals, Nusos Cooperativa, entitat coordinadora de la IV Edició del concurs, es compromet a fer un ús adequat de les dades personals dels participants que s'aportin amb motiu d'aquest concurs, així com a respondre als drets d'accés, cancel·lació i/o rectificació que sol·liciti l'afectat, el qual n'informarà mitjançant un escrit dirigit a l'adreça electrònica [projectes@nusus.coop](mailto:projectes@nusus.coop)

Organitza:



Generalitat de Catalunya  
Departament d'Empresa i Coneixement  
Secretaria d'Universitats i Recerca

Idea Original:



eduscopi

Coordina:

NUSOS