

▶▶▶ APRENDE A TRAVÉS DE **MINECRAFT**

GAMIFICACIÓN EN EL AULA, VIDEOJUEGOS COMO SALIDA PROFESIONAL Y USO RESPONSABLE.

+ + +
+ + +
+ + +
+ + +

CÓRDOBA A TRAVÉS DE **MINECRAFT**

+ + +
+ + +
+ + +
+ + +

WWW.MINECRAFTCORDOBA.ES

BASES DEL II TORNEO MINECRAFT EDUCATION EDITION

“Córdova a través de Minecraft: La Córdoba Romana”

Curso 2023-2024

1. Objeto

La Fundación Universitaria para el Desarrollo de la Provincia de Córdoba (FUNDECOR), convoca la segunda edición del concurso “Córdoba a través de Minecraft” dirigido a los Centros Educativos de Enseñanza Secundaria, de Formación Profesional, y Centros Universitarios de la provincia de Córdoba.

El propósito de esta edición del concurso es recrear la ciudad de Córdoba en su época romana, enfocándose en la recreación de enclaves históricos.

2. Participantes

Podrá participar el alumnado de Córdoba capital, que durante el curso 2023-2024 se encuentre cursando cualquier nivel de educación secundaria obligatoria, bachillerato, ciclos formativos de grado medio y superior, o educación universitaria de los centros participantes en cualquier taller o seminario del proyecto.

Los estudiantes deberán formar equipos de 2 a 4 miembros del mismo centro, nivel educativo y clase.

En todo caso, serán los Centros Educativos los que formalicen las solicitudes de participación, así como los que se responsabilizarán de contar con las necesarias autorizaciones para posibilitar dicha participación, especialmente en el caso de que los participantes sean menores de edad.

Los equipos deberán inscribirse en: <https://minecraftcordoba.es/> proporcionando los datos solicitados en la hoja de inscripción.

Cada centro educativo recibirá un máximo de 30 claves gratuitas para acceder al Minecraft Education Mode.

Las plazas son limitadas hasta completar el aforo de participación.

3. Ámbito y duración

El concurso se llevará a cabo de forma independiente en cada centro participante, donde cada equipo diseñará su construcción según las pautas dadas por la organización. El concurso dará inicio el **23 de enero de 2024 y finalizará el 23 de febrero de 2024**. Todos los centros tendrán el mismo período de tiempo para desarrollar sus creaciones.

4. Formato y técnica

Las construcciones deberán realizarse en la aplicación MICROSOFT MINECRAFT EDUCATION EDITION, utilizando un mundo personalizado con el modo creativo activado para todos los participantes. Los equipos reproducirán/recrearán un espacio de Córdoba, priorizando elementos emblemáticos de la ciudad, en su contexto romano,

empleando los recursos de construcción del juego base, sin recurrir a modos o comandos adicionales.

5. Propiedad y difusión de contenido

FUNDECOR se reserva el derecho a grabar en audio, vídeo y fotografiar todas las actividades derivadas del concurso, incluyendo la entrega de premios, exposiciones o eventos relacionados. Los participantes ceden gratuitamente a FUNDECOR los derechos de comunicación pública, reproducción, difusión y transformación de sus trabajos para actividades promocionales y educativas, sin fines lucrativos.

La inscripción en este concurso implica la aceptación expresa de esta cesión gratuita.

6. Fechas importantes

19 de diciembre de 2023: Apertura inscripciones

19 de enero de 2023: Cierre de inscripciones

23 de enero de 2024: Inicio del concurso.

23 de febrero de 2024: Fin del concurso.

26 de febrero de 2024: Evaluación de las obras por parte del jurado.

27-29 de febrero de 2024: Anuncio de los ganadores.

11-13 de marzo de 2024: Disfrute del premio.

7. Categorías

Se establecen dos categorías:

- Categoría 1: Estudiantes de 1º a 4º de la ESO.
- Categoría 2: Estudiantes de Bachillerato, Universidad y Ciclo Formativo.

8. Forma de presentación

Los centros educativos y estudiantes interesados en participar se pondrán en contacto con la organización del concurso dentro del plazo de inscripción establecido a través de la página <https://minecraftcordoba.es/> o mediante el correo electrónico **proyectos.fundecor@uco.es** o llamando al teléfono 957 21 31 57 para recibir orientación sobre el proceso de inscripción. La información requerida incluirá:

- Nombre del centro.
- Nombre del equipo.
- Número de integrantes.
- Nombres completos de los integrantes del equipo.

- Nombre del responsable del centro, junto con un teléfono y una dirección de correo.

Tras verificar la información, la organización del concurso enviará un correo electrónico confirmando la participación en el evento.

9. Entregables

Dentro del período del concurso y al finalizar la obra, cada equipo participante deberá preparar el material que se entregará a la organización para la evaluación final. Los elementos a entregar serán:

- De 2 a 3 imágenes de referencia utilizadas para la construcción.
- De 3 a 4 imágenes del proceso de construcción.
- De 4 a 8 imágenes desde distintos ángulos de la versión final de la construcción dentro del juego.
- Un video breve que recorra la construcción.
- Una descripción breve del proyecto, definiendo qué se ha reproducido o reinventado.

10. Criterios de valoración de los proyectos

El jurado, compuesto por profesionales de los videojuegos, deliberará sobre el mejor proyecto presentado en función de los siguientes aspectos:

- Número de proyectos entregados con respecto al número de claves enviadas al centro, con un máximo de 10 puntos si se han presentado el mismo número de proyectos que claves entregadas.
- Complejidad del diseño, siendo 10 la puntuación otorgada a la composición más compleja entre las presentadas, y decreciendo en relación a dicha puntuación.
- Fidelidad del espacio representado con respecto a la imagen real, con 10 puntos si la fidelidad presta especial atención a los detalles del espacio.
- Calidad de los detalles, con un máximo de 10 puntos si se han utilizado materiales parecidos a los utilizados en la realidad.
- Fidelidad del proyecto a las bases del concurso, con 10 puntos si se han respetado las bases del proyecto respecto al contenido del proyecto presentado.
- Número de integrantes del grupo, con 10 puntos si los integrantes del grupo son entre 2 y 4, y decreciendo si hay más integrantes.
- Descripción detallada de los pasos seguidos durante la construcción del proyecto, siendo 10 puntos el máximo obtenido si el proyecto está descrito paso a paso.
- Originalidad del espacio seleccionado para su representación, siendo 10 puntos si la propuesta no ha sido presentada por ningún otro grupo, y decreciendo en función del número de grupos que han presentado una propuesta similar. Para calcular este criterio se suma la totalidad de grupos que han presentado una propuesta similar y se divide la puntuación máxima entre ellos.
- Presentación final y video, teniendo 10 puntos el video y escenografía de mayor calidad.

11. Premios

El equipo ganador de cada categoría disfrutará de una excursión al Parque Multiaventuras de Hornachuelos en una fecha a convenir durante la primera quincena de marzo de 2024.

Deberán ser acompañados por un responsable destinado por el Centro Educativo que realizó la inscripción de dicho equipo.

El premio incluye desplazamiento y entrada del parque.

*La entidad se reserva el derecho de poder ampliar el número de alumnos beneficiados de los dos centros educativos ganadores.

12. Protección de datos

Los datos recopilados serán tratados por FUNDECOR de acuerdo con la normativa vigente en materia de protección de datos personales, con la finalidad de gestionar el concurso. Los datos serán comunicados únicamente para llevar a cabo los trámites necesarios para el desarrollo del concurso y para justificar ante las autoridades pertinentes el destino de las ayudas concedidas. Los participantes tienen derechos de acceso, rectificación, supresión, portabilidad, limitación y oposición al tratamiento de sus datos.

13. Observaciones

FUNDECOR se reserva el derecho de resolver cualquier contingencia no prevista en las bases. La participación en este concurso implica la total aceptación de las bases establecidas.

ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN DE LAS BASES 15/12/2023