

Bases
HISTORIAS
VIRTUALES
2021

Contexto

Existe una alta demanda de profesionales capacitados en áreas creativas y tecnológicas innovadoras en Latinoamérica. Son muy pocos los desarrolladores de realidad virtual especializados en técnicas de gamificación, a diferencia de países desarrollados como Estados Unidos, Reino Unido, Australia, entre otros.

Es por eso que queremos potenciar la formación de esas habilidades en Honduras y que más jóvenes contribuyan a generar un alto impacto no solo en el entretenimiento, si no en la educación.

En PIXDEA creamos experiencias educativas en realidad virtual que potencian el aprendizaje de los estudiantes desde su formación primaria y que les permite divertirse mientras aprenden. Queremos vincular a jóvenes artistas y creativos con nuestra misión de transformar la educación en Latinoamérica, disminuir los índices de deserción escolar y elevar la competitividad de nuestros niños al nivel de otros alumnos que están en países más desarrollados que tienen acceso a este tipo de herramientas educativas.

El alcance esperado de Historias Virtuales, a través de las giras educativas, es que más de 16,000 estudiantes de escuelas públicas a nivel nacional puedan experimentar el uso de realidad virtual por primera vez.

¿En qué consiste la competencia?

Los participantes deberán crear una historia educativa en realidad virtual para estudiantes que debe incluir el guion de la experiencia, ambientación 3D y las dinámicas de aprendizaje.

Las tres mejores historias serán programadas por el equipo de PIXDEA y se presentarán en las giras educativas realizadas en escuelas públicas de Honduras, en colaboración con nuestros patrocinadores.

Participación

¿Quiénes pueden participar en Historias Virtuales?

El concurso está abierto para artistas digitales a nivel nacional egresados o pasantes de Animación Digital, Diseño Gráfico, Comunicación y/o carreras afines, que cuenten con las habilidades requeridas para el proyecto.

Detalles de Participación

- Se pueden inscribir en pareja o en grupos de un máximo de 4 personas.
- Los participantes deben ser egresados o pasantes de las siguientes licenciaturas: Animación Digital y Diseño Interactivo, Diseño Gráfico Comunicación Audiovisual y Publicitaria o carreras afines, o bien que cuenten con conocimientos autodidactas básicos de las áreas creativas antes mencionadas.

Nota: El único requisito es que mínimo uno de los participantes debe tener conocimientos básicos de modelado 3D y deberá tener acceso a una PC que cuente con los requerimientos necesarios para ejecutar Unreal Engine 4.

Entregables del Concurso

- **Guión completo de la experiencia:** deberá incluir la historia completa del tema seleccionado, descripción clara de dinámicas a realizar por el usuario y el guión de las locuciones de la experiencia.
- **Inventario de assets creados para el entorno:** deberán presentar el proceso de creación de cada uno de los objetos 3D que realicen. Podrán utilizar assets no propios que se adecuen bien al proyecto, sin embargo, como mínimo el 30% del inventario deberá ser de creación propia de cada equipo.
- **Proyecto de Unreal Engine 4 (versión 4.24):** con el entorno completamente ambientado con assets 3D decorativos y los que sean requeridos para las dinámicas (sin programación).

Inscripción

Beneficios de la participación

- Todos los participantes podrán formar parte de una serie de talleres para poder crear sus proyectos en realidad virtual. Los temas de las formaciones son los siguientes:

i. VR Education: Webinar sobre cómo crear módulos gamificados y el guion de desarrollo para su proyecto.

ii. VR Assets: Webinar sobre cómo crear assets 3D y texturas optimizadas para ser utilizadas en realidad virtual.

iii. UE4 Basics: Webinar sobre cómo ambientar tu entorno dentro de Unreal Engine - cómo colocar assets y validar que estos estén optimizados para el empaquetado final.

iv. VR Programming: Webinar para aprender a realizar programación básica dentro de Unreal Engine, sin necesidad de utilizar ninguna línea de código.

- Además de esa formación especial para desarrollar sus proyectos, a los participantes se les estará asesorando a lo largo del camino para que todos los proyectos estén optimizados y listos para realizar la programación final en caso de ser seleccionados como ganadores.

Detalle de Inscripción

Los participantes deberán llenar el formulario de inscripción en la plataforma, que estará habilitado del 1 de marzo hasta el 19 de abril del 2021, a las 11:59pm (CST). No se aceptarán aplicaciones que no estén registradas en el formulario.

[Inscríbete aquí.](#)

Los equipos se considerarán sólo si cumplen con los criterios de evaluación y los requisitos descritos en el punto “Detalles de Participación”.

Premio

Detalles del Premio

- Los equipos de los primeros tres lugares recibirán un premio en efectivo de L10,000.
- Los participantes de tres equipos podrán realizar una pasantía de tres a seis meses en las oficinas de PIXDEA en San José, Costa Rica. Donde seguirán creando experiencias en realidad virtual.
- Los proyectos seleccionados serán programados por PIXDEA y completados para ser utilizados en giras educativas en escuelas públicas seleccionadas en Honduras y estarán disponibles al público en un museo nacional.

¿Cuáles son los criterios de evaluación?

La evaluación de esta fase correrá por cuenta de un equipo de evaluadores convocado por PIXDEA que incluirá profesionales del desarrollo de este tipo de tecnologías, representantes de los patrocinadores del concurso, referentes en innovación en el país, profesionales en gamificación, entre otros. El jurado luego de revisar la información suministrada, asignará un puntaje a las soluciones de 1 a 5 en relación con 5 criterios.

Los criterios para evaluar son los siguientes:

Criterios	Valor	Definición
Contenido	20%	El contenido de la historia y su narrativa está bien desarrollada e incluye todos los detalles presentados en el brief, lo que demuestra el compromiso del equipo.
Creatividad	25%	Demuestra creatividad y singularidad en el diseño de la ambientación del entorno.
Originalidad	20%	Originalidad de ejecución de las dinámicas de aprendizaje. El entorno usa la gamificación y el modelo Octalysis para afianzar el aprendizaje del contenido.
Calidad	35%	La calidad y nivel de optimización de los assets 3D, texturas y elementos creados son óptimos para su uso en realidad virtual.

Concurso

Cronograma

Etapa	Inscripción	Desarrollo del Concurso	Selección de ganadores	Desarrollo Final	Inicio de Giras Educativas
Fecha	1 de marzo - 19 de abril	abril - julio	agosto	septiembre	octubre

Lineamientos

- Al momento de inscribirse los equipos deberán indicar cuál de los temas educativos propuestos prefieren desarrollar. La primera opción indicada será la considerada, en caso de que 2 o más equipos seleccionen la misma opción, el tema será asignado al equipo que llenó el formulario primero. A cada equipo se le enviará el brief de la experiencia a desarrollar durante la cuarta semana de abril.
- En las últimas semanas de abril se dará a conocer el cronograma de los webinars y los demás deadlines de los entregables concurso.
- PIXDEA se reserva el derecho de extender la fecha límite de presentación final, desarrollo e inicio de las giras educativas.

Reglas y Regulaciones

- PIXDEA se reserva el derecho de eliminar a los participantes en cualquier parte del proceso si estos no cumplen con los procesos de formación.
- PIXDEA se reserva el derecho de cancelar o posponer la competencia en cualquier momento, si no existiera la cantidad de equipos requeridos.
- Los participantes que envíen contenido que sea ofensivo, ilegal y aquellos que desprecian a la empresa u otros patrocinadores serán eliminados.
- Los participantes deben certificar que el envío es original y que no están infringiendo ningún derecho de autor u otra propiedad intelectual. Cualquier infracción de este tipo puede resultar en la descalificación.

Concurso

Reglas y Regulaciones (cont.)

- PIXDEA se reserva el derecho de difundir o compartir la identidad de los solicitantes y cualquier otra información que considere pertinente. Estos términos y condiciones pueden actualizarse en cualquier momento y estarán disponibles en línea para todos los participantes.

Nota: Al inscribirse los participantes reconocen que han leído y aceptado las Reglas y Regulaciones del concurso descritas anteriormente.

Preguntas

Para preguntas sobre la inscripción, puedes enviar un correo a: talento@pixdea.com o zohar@pixdea.com

¡Gracias por participar en el concurso!

Historias Virtuales es una iniciativa de PIXDEA.

Encuentranos en redes sociales como @PIXDEA