

INSCRIPCIÓN:
A la Primera Participación de tecnología en Cundinamarca
“APRENDER Y JUGAR EN CASA”

	<p>Secretaría de Tecnología de la Información y las Comunicaciones – TIC-</p>	
---	---	---

1. NOMBRES:		
2. APELLIDOS:		
3. DOCUMENTO DE IDENTIDAD:		
4. PROFESION:		
5. TELEFONO:		
6. DIRECCION:		
7. PERSONA:	NATURAL: <input type="text"/>	JURIDICA: <input type="text"/>
8. E-MAIL:		
9. NOMBRE DE LA APLICACIÓN (Describa brevemente el videojuego o su creación tecnológica de entretenimiento)		
10. FIRMA:		

Nota: Declaro que toda la información proporcionada es verdadera, completa, correcta, y puede ser verificada.

Aspectos Técnicos Del Video Juego:

CAMPO	DESCRIPCION
CONCEPTO	
Título	El título del juego, debe ser un nombre que capte la atención del jugador y del lector del documento. A grandes rasgos, debe de incluir el concepto del juego. El título debe ser algo memorable
Estudio / Diseñadores	El nombre del estudio y/o del diseñador o diseñadores del documento
Género	El género abarca que tipo de juego será. Simulación, FPS, Rol, etc.
Plataforma	Las plataformas que debe soportar en cuanto a computadoras personales será Mac y plataformas Microsoft, en cuanto a móviles debe soportar IOs y Android sobre las emitidas de 20015 en adelante
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	En uno o dos párrafos, describir la esencia de jugar el juego. Incluir un poco del contenido que tendrá, historia, personajes, objetivo, etc.
Licencia	Describir si el juego está basado en un libro o en una película. Si es original, se puede omitir este campo o describir el por qué puede convertirse en una franquicia.
Mecánica	Describir la jugabilidad y el control del juego. ¿Qué hace el jugador? ¿Qué usa para lograr sus objetivos?
Tecnología	El video juego deberá ser web y estar alojado en servidores ajenos a la gobernación, además de no requerir compromisos contractuales con la gobernación para su funcionamiento. Debe estar en capacidad de jugarse en un computador desktop y portátil, así como los celulares que posean plataforma IOs y Android. Se puede incluir el uso de los periféricos como lo es la cámara, el micrófono o el GPS Aunque no hay restricción en cuanto a lenguajes de programación, se sugiere tener en cuenta tecnologías como 3d Unity, java o javascript.
Público	Personas entre 5 y 14 años
VISION GENERAL DEL JUEGO	
Debe de establecer la visión y el enfoque del juego que guiará al proyecto hasta el final del proceso. El resumen debe mencionar lo más interesante, las ventajas y lo original del juego. ¿Por qué las personas jugarían este juego? La estructura de los párrafos es similar a un ensayo, una introducción debe de abarcar todos los aspectos importantes mientras que los párrafos subsecuentes deben detallar lo mencionado en la introducción. Al final, la conclusión debe dejar al lector entusiasmado y emocionado por jugar el juego.	
MECANICA DEL JUEGO	
Describe lo que el jugador puede hacer y cómo puede hacerlo. Describir las acciones del jugador, de preferencia en secuencia a cómo será en el juego	
Cámara	Se puede usar las 2 cámaras, 2D.
Periféricos	Los comandos se pueden usar como el mouse o teclado; para los Dispositivos móviles los sensores de movimiento y GPS
Guardar / Cargar	Se debe tener la opción de Cargar y guardar en caso de ser necesario la pausa de este
FICHA DE INSCRIPCION	
Título	El título del juego
Estudio / Diseñadores	El nombre del estudio y/o del diseñador o diseñadores del documento
Sinopsis de Jugabilidad y Contenido	En uno o dos párrafos, describir la esencia de jugar el juego. Incluir un poco del contenido que tendrá, historia, personajes, objetivo, etc.