



## Bases que regulan la participación y competición en el reto Flappy Bird de la Hora del Código Internacional promovida por los Centros de Arte, Cultura y Turismo del Cabildo de Lanzarote

Los Centros de Arte, Cultura y Turismo del Cabildo de Lanzarote, en adelante, CACT Lanzarote, con CIF Q3500356E y domicilio a los efectos oportunos en Calle Triana, 38 – 35500 Arrecife, convocan un reto de creación de un juego Flappy Bird entre los participantes de la hora del código internacional promovida por CACT Lanzarote.

La Hora del Código, es un movimiento global promovido por la asociación sin ánimo de lucro **Code.org**.

Esta asociación promueve la introducción de *una hora de programación* en los centros educativos, con el objetivo de difundir la programación como parte de la educación básica de los jóvenes y demostrando que todo el mundo puede aprender a programar.

CACT Lanzarote se sumará al movimiento Code.org organizando sesiones de Una Hora de Código en la semana del 28 de noviembre al 1 de diciembre.

Para ello, se realizarán 3 sesiones, orientadas a introducir a la programación mediante **código de bloques**, a alumn@s de colegios de la isla comprendidos en los cursos de 4º a 6º de Primaria.

Adicionalmente y como sesión final, se realizará un reto, en el que participarán tod@s l@s alumn@s que hayan realizado la sesión previa de la hora del código. El reto consistirá en la creación de un juego Flappy Game en una hora de tiempo.

### Bases del reto Flappy Game

1. **Requisitos de participación.** Solo podrán participar l@s alumn@s que:
  - a. hayan realizado la sesión de Hora del Código previa al reto habiendo entregado correctamente la autorización paterna/materna. Sesiones previas:
    - i. Miércoles 28/11/2018 con alumnos y alumnas de 4º de primaria
    - ii. Jueves 29/11/2018 con alumnos y alumnas de 5º de primaria
    - iii. Viernes 30/11/2018 con alumnos y alumnas de 6º de primaria



- b. Se hayan registrado correctamente mediante una cuenta de correo electrónico como estudiante en code.org
    - c. Que traigan el día del reto una Tablet o un ordenador con su cargador correspondiente
2. **Formación de los equipos.** Al inicio de la jornada del reto, se dividirán a l@s alumn@s en equipos:
  - a. los equipos estarán formados entre 4 y 6 alumnos/as obligatoriamente de distintas edades (4º-5º-6º Primaria)
3. **Dinámica del reto.**
  - a. **A cada equipo se le asignará un espacio de trabajo** dentro del Centro de Innovación Espacio 48, situado en C/Triana 48, Arrecife.
  - b. **A cada equipo se le asignará un mentor/a.** El mentor/a será un/a adulto/a y su misión será la de dar soporte a los equipos. En ningún caso el/la mentor/a deberá realizar el juego, si esto ocurriese, el equipo quedaría descalificado.
  - c. **Cada equipo deberá elegir un/a portavoz de entre sus miembros.** El/la portavoz será el/la que gestione mediante su cuenta de estudiante en “La Hora del Código” el proyecto del juego a entregar a la organización y que será el evaluado para la elección del juego y equipo ganador del reto.
  - d. Una vez confeccionados los equipos y situados en sus espacios de trabajo, dispondrán de una hora para la realización del juego, para ello, deberán acceder a la sesión Flappy Bird a través del siguiente enlace:  
<https://studio.code.org/flappy/1>
  - e. **Entrega del juego.** Antes de la finalización del reto, cada equipo deberá hacer entrega de su Flappy Game a CACT Lanzarote. La entrega se realizará mediante la sección de proyectos dentro de la cuenta de estudiante de “La Hora del Código” del/la portavoz del equipo.
    - i. Cada equipo podrá crear tantos proyectos como quiera dentro de la hora en la que se establece el tiempo de competición. Cada equipo, elegirá antes de la finalización del reto el juego que quiera presentar al jurado.



- ii. El/la portavoz del equipo será el/la encargado/a de enviar a través de su cuenta de estudiante La Hora del Código el juego definitivo. Para ello:
    - 1. A través de su cuenta de estudiante, añadirá a su sección de proyectos el juego seleccionado como definitivo.
    - 2. El nombre del proyecto final deberá ser: “Reto Flappy Game – Nombre del equipo”**
    - 3. La entrega del juego deberá ser dentro del tiempo establecido de la competición.
    - 4. Los proyectos creados o enviados fuera de tiempo, o con un nombre en formato diferente al indicado en las bases, no serán evaluados por el jurado y por tanto no podrán ser elegidos como juego y equipo ganador del reto.
  - f. Una vez pasada la hora de la competición, cada equipo dispondrá de 5 minutos para explicar y mostrar el juego creado.
    - i. Para ello, se utilizará un ordenador que la organización pondrá a la disposición de todos los equipos para la exposición
    - ii. En este ordenador, estarán los juegos que hayan sido entregados correctamente por los/las portavoces de los equipos.
    - iii. El orden de exposición será empezando por el equipo número uno y terminando con el último equipo confeccionado.
    - iv. Cada equipo en su exposición deberá explicar la historia que envuelva al juego, para ello, se propone que la explicación se base en:
      - 1. Motivo de elección del personaje principal
      - 2. Motivo de elección de los espacios, velocidad, escena, obstáculos...
      - 3. Explicación de las reglas del juego
      - 4. Cuando se anota un punto
      - 5. Cuantos puntos se consiguen por superar cada obstáculo
      - 6. Cuando finaliza el juego
    - v. Por último, cada equipo jugará una partida a su juego para mostrar al público asistente y al jurado cómo funciona
4. **Selección del equipo ganador.** Una vez que todos los equipos hayan expuesto sus trabajos, el jurado tendrá un máximo de 15 minutos para seleccionar al equipo ganador del reto Flappy Game.
- a. Para ello, puntuarán cada juego con un mínimo de 0 puntos y un máximo de 10 puntos.
  - b. El equipo con mayor puntuación gana el reto.



- c. En caso de empate, el jurado desempatará.

Dadas las variantes posibles que el juego Flappy Game ofrece en su programación, se evaluará al equipo ganador en función de la **historia del juego y la funcionalidad:**

- a. **Historia.** En este apartado se evaluará también la creatividad de cada equipo. Se darán un máximo de 5 puntos:
  - i. Se evaluará para cada equipo la historia que envuelva al juego. Para ello, durante la exposición cada equipo deberá explicar como mínimo: la historia del juego, personaje elegido, espacio, obstáculos, reglas del juego: cuando se anota un punto, y cuando finaliza el juego. Se evaluará también la propia exposición realizada por cada equipo: organización de la presentación, exposición clara de las ideas, etc.
- b. En cuanto a **funcionalidad** del juego, se darán un máximo 5 puntos. Se evaluará el correcto funcionamiento del juego:
  - ii. Para ello, el juego deberá permitir: desplazarse (avanzar), sortear obstáculos, anotar puntos, finalizar el juego, etc

**5. CACT Lanzarote no se hace responsable de los problemas técnicos que se puedan originar por causas externas a la organización durante la realización del reto, tales como:**

- a. Caídas de conexión a internet
- b. Cierre de pestañas de navegación donde el equipo esté trabajando en el juego
- c. Errores en las entregas del email por parte de los equipos participantes
- d. Errores de la página web de code.org

**6. Jurado**

El jurado estará conformado por:

- José Juan Lorenzo Rodríguez - CEO CACT Lanzarote
- Aránzazu Pérez García - Departamento Transformación Digital CACT Lanzarote



Centros de Arte,  
Cultura y Turismo  
Cabildo de Lanzarote

- Fernando Posada Prieto - Asesor de Tecnologías Educativas del Centro del Profesorado de Lanzarote
- Esperanza Martínez Riquelme - Asesora de Tecnologías Educativas del Centro del Profesorado de Lanzarote

## 7. Premio

**Se obsequiará a cada participante del equipo ganador con un Robot programable: Clementoni Evolution Robot.**