



The Tech
Challenge

GAME ON!

REGLAS

CONOZCAN A LOS JUGADORES, HAGAN EL JUEGO

EL RETO: Diseñen, construyan y prueben un juego mecánico para un jugador de la vida real.

CRITERIOS DE DISEÑO PARA EL JUEGO

Movimiento mecánico

Hagan de los mecanismos físicos, con movimiento, una parte central de su juego.

Algunos ejemplos de mecanismos incluyen palancas, engranes, resortes, poleas y uniones.

Durable y confiable

Debe ser posible jugar el juego 3-5 veces sin que tengan que repararlo durante la Exhibición.

Comienzo rápido

Los jugadores deben poder usar el juego sin instrucciones detalladas.



Duración del juego
3 minutos o menos



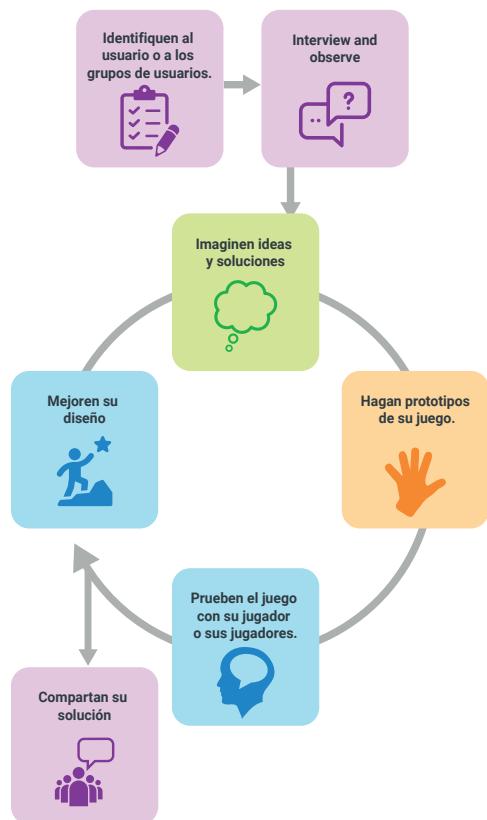
Número de jugadores
1-2 jugadores



Terminar el juego
Debe haber una forma de marcar puntos o tener éxito

DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO

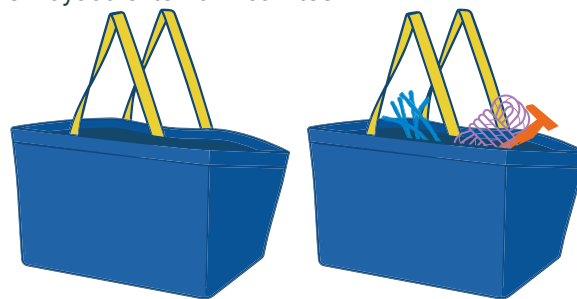
Planeen y construyan su juego pensando en un jugador específico o en más.



*Documenten su proceso en su diario del equipo.

RESTRICCIONES DE TAMAÑO

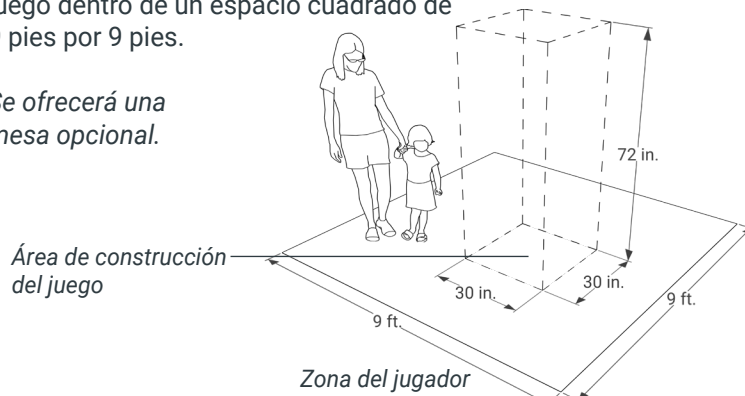
Todas las piezas del juego deben caber en 1-2 bolsas extragrandes (de 19 galones) y el equipo debe mover y armar su juego sin ayuda externa ni carritos.



Área de construcción del juego: Ya que esté armado, su juego debe caber dentro de un cuadrado de 30 pulgadas x 30 pulgadas y no ser más alto que 72 pulgadas.

Zona del jugador: La gente jugará con su juego dentro de un espacio cuadrado de 9 pies por 9 pies.

Se ofrecerá una mesa opcional.



REGLAS

**CONOZCAN A LOS JUGADORES,
HAGAN EL JUEGO**

EL RETO: Diseñen, construyan y prueben un juego mecánico para un jugador de la vida real.

PROCESO DE EXHIBICIÓN DE LA PRUEBA DEL JUEGO

 Instalación (10 minutos)	El equipo arma su juego
 Tutorial del juego (Grados 4-6 hasta 1 minuto) (Grados 7-12 hasta 30 segundos)	El equipo muestra a los jueces cómo jugar.
 Turno de los Jueces (3 minutos)	Los jueces juegan el juego sin ayuda del equipo.
 Demostración del equipo (4 minutos)	El equipo demuestra el juego, discute las decisiones de diseño y comparte el diseño del juego con los jueces.
 Prueba de juego del Visitante (10 minutos)	El equipo demuestra el juego a los visitantes e invitados para que jueguen.



Recuerden que este es un reto, **¡NO una competencia!** Trabajen juntos, busquen ideas creativas y tengan en cuenta que las fallas son una parte importante del proceso de aprendizaje. Su juego y su diario no necesitan ser perfectos para ser asombrosos.



¡Los animamos a que sean creativos!

Mezclen juegos ya existentes, pero asegúrense de agregar un toque único y mejorarlos.

EL DIARIO DEL EQUIPO DEBE INCLUIR

- ☒ Información sobre el jugador o los jugadores
- ☒ Descripción sobre cómo jugar
- ☒ Resultados de las pruebas del juego
- ☒ Lista de materiales

SEGURIDAD



Los jueces evaluarán los proyectiles.



No se permiten las pistolas de juguete ni las réplicas de armas.

No se les olvide leer las reglas completas en thetech.org/thetechchallenge/rules