

# Prueba sorpresa: Desarrollador por un día

## GRAN MOVIDA 2026

### PRUEBA SORPRESA: DESARROLLADOR POR UN DÍA

**Modalidad:** Online

**Duración máxima:** Antes de las 12:00 del día 29.

**Herramienta obligatoria:** Construct 3

**Participación:** Abierta a los integrantes de cada equipo

**Entrega:** Mediante el sistema indicado por la organización

---

## 1. OBJETO DE LA PRUEBA

Cada equipo deberá desarrollar un videojuego original, jugable y funcional en un plazo máximo.

El videojuego deberá realizarse exclusivamente con **Construct 3** y utilizando los recursos gráficos facilitados por la organización en la página web oficial de la Gran Movida.

La prueba valorará principalmente:

- El cumplimiento de todos los elementos obligatorios.
- El funcionamiento real del videojuego.
- La independencia y originalidad del proyecto respecto a los demás equipos.
- La entrega correcta dentro del plazo establecido.
- La hora de entrega en caso de igualdad.

No se exigirá un acabado profesional, pero sí un videojuego completo, viable y reconocible como una fase terminada.

---

## 2. HERRAMIENTA OBLIGATORIA

Todos los videojuegos deberán desarrollarse exclusivamente con **Construct 3**.

Construct 3 es una herramienta de creación de videojuegos basada en programación visual, sin necesidad de utilizar código tradicional.

No estará permitido utilizar:

- Unity.
- Unreal Engine.
- Godot.
- GDevelop.
- Scratch.
- Flowlab.
- Motores propios.
- Programas de programación tradicional.
- Cualquier otra herramienta distinta de Construct 3.

El uso de otra plataforma o motor supondrá la descalificación del proyecto.

---

## 3. DURACIÓN DE LA PRUEBA

La prueba comenzará en el momento de su publicación oficial por parte de la organización.

La hora oficial será la registrada por la plataforma web de la Gran Movida.

No se admitirán entregas realizadas después de la hora límite, independientemente del motivo.

---

## 4. MATERIAL FACILITADO

Solo podréis usar los recursos gráficos que encontrais en la carpeta:

<https://we.tl/t-aeQmvoXnvGKOxH20>

- Sprite del personaje principal.
- Sprites de enemigos.
- Fondos y escenarios.

- Plataformas.
- Objetos.
- Elementos decorativos.
- Elementos de interfaz.
- Logotipos.
- Otros recursos necesarios para el desarrollo.

Los equipos deberán trabajar con el material facilitado por la organización.

Pueden usar photoshop para modificar ,si fuera necesario, el material que se entrega.

---

## 5. USO DE RECURSOS

Los elementos gráficos principales del videojuego deberán proceder del paquete oficial publicado por la Gran Movida.

No estará permitido sustituirlos por paquetes de sprites, personajes o escenarios descargados de Internet.

Sí estará permitido:

- Cambiar el tamaño de los recursos.
- Recortarlos.
- Girarlos.
- Duplicarlos.
- Cambiar su color.
- Combinarlos.
- Añadir textos.
- Incorporar las caras de los integrantes.
- Crear composiciones nuevas a partir de los recursos entregados.
- Modificar la distribución de escenarios, enemigos y plataformas.

El objetivo es que todos los equipos partan de los mismos materiales, pero creen videojuegos claramente diferentes entre sí.

---

## 6. REQUISITOS OBLIGATORIOS DEL VIDEOJUEGO

Para que el proyecto sea considerado completo, deberá incluir todos los siguientes elementos.

---

### 6.1. Pantalla de inicio

El videojuego deberá disponer de una pantalla inicial que incluya:

- Título del videojuego.
  - Nombre del equipo.
  - Botón o mecanismo para comenzar.
  - Instrucciones básicas de control.
- 

### 6.2. Personaje principal

El videojuego deberá incluir un personaje principal controlable.

El personaje deberá poder:

- Caminar o desplazarse.
- Saltar.
- Disparar o realizar un ataque.
- Recibir daño.
- Perder energía o vida.
- Ser derrotado cuando su energía llegue a cero.

Los controles deberán responder correctamente y permitir completar la fase.

---

### 6.3. Movimiento

El personaje principal deberá poder desplazarse por el escenario.

El movimiento deberá permitir, como mínimo:

- Avanzar.
- Retroceder.

- Recorrer la fase.
  - Alcanzar las diferentes zonas del nivel.
- 

## 6.4. Salto

El personaje deberá disponer de una mecánica de salto funcional.

El salto deberá servir para:

- Superar plataformas.
- Evitar obstáculos.
- Esquivar enemigos.
- Avanzar por el recorrido.

No será suficiente incluir únicamente una animación de salto sin utilidad real dentro de la fase.

---

## 6.5. Disparo o ataque

El personaje deberá poder disparar o realizar un ataque.

El ataque deberá:

- Activarse mediante un control.
- Tener un efecto visible.
- Poder alcanzar a los enemigos.
- Producir una consecuencia real.

El ataque podrá:

- Eliminar enemigos.
- Reducir su energía.
- Apartarlos.
- Activar algún mecanismo.
- Permitir avanzar en la fase.

No será válido incluir únicamente una animación que no produzca ningún efecto.

---

## 6.6. Sistema de energía o vida

El personaje principal deberá disponer de un sistema de energía, salud o vidas.

Este sistema podrá representarse mediante:

- Barra de energía.
- Corazones.
- Puntos de vida.
- Contador.
- Vidas.
- Cualquier otro sistema claramente comprensible.

Cuando el personaje reciba daño, la energía deberá disminuir.

Cuando la energía llegue a cero, deberá activarse una condición de derrota.

---

## 6.7. Daño al personaje

Los enemigos deberán poder herir al personaje principal.

El daño deberá producir una consecuencia real, como:

- Pérdida de energía.
- Pérdida de una vida.
- Retroceso.
- Reinicio desde una zona.
- Derrota del personaje.

No será válido que los enemigos atraviesen o toquen al personaje sin que ocurra nada.

---

## 6.8. Enemigos

El videojuego deberá incluir, como mínimo, **tres enemigos**.

Los enemigos deberán:

- Estar presentes dentro de la fase.
- Interactuar con el personaje.

- Representar una amenaza.
- Poder causar daño.
- Tener algún tipo de movimiento o comportamiento.
- Poder ser derrotados, esquivados o superados.

No será suficiente colocar tres imágenes inmóviles sin interacción.

---

## 6.9. Personalización obligatoria de los enemigos

La organización facilitará sprites de enemigos sin rostro.

Será obligatorio que, al menos, tres enemigos incorporen la cara reconocible de **tres integrantes distintos del propio equipo**.

No será válido:

- Utilizar tres veces la cara de la misma persona.
- Colocar las caras únicamente en los créditos.
- Utilizarlas solo en la pantalla inicial.
- Incorporarlas en personajes que no sean enemigos.
- Colocarlas como simples elementos decorativos.

Las tres caras deberán aparecer en enemigos reales dentro de la fase.

---

## 6.10. Inicio de la fase

La fase deberá tener un punto de inicio claramente definido.

El personaje deberá comenzar desde ese punto al iniciar o reiniciar la partida.

El inicio deberá permitir identificar claramente dónde comienza el recorrido.

---

## 6.11. Desarrollo de la fase

El videojuego deberá incluir una fase completa y jugable.

La fase deberá contener:

- Un recorrido.
- Plataformas.
- Obstáculos.

- Enemigos.
- Zonas en las que sea necesario caminar.
- Zonas en las que sea necesario saltar.
- Situaciones en las que sea necesario disparar, atacar o esquivar.

La fase deberá tener una duración suficiente para ser considerada un nivel completo y no únicamente una pantalla de prueba.

---

## **6.12. Final de la fase**

Deberá existir un punto final claramente identificable.

El jugador deberá poder alcanzar ese punto después de superar el recorrido.

Cuando llegue al final, deberá activarse una condición de victoria.

---

## **6.13. Condición de victoria**

El videojuego deberá indicar claramente que la fase ha sido completada.

La victoria podrá mostrarse mediante:

- Una pantalla final.
  - Un mensaje.
  - Una animación.
  - Un cambio de escenario.
  - Un marcador.
  - Cualquier señal evidente.
- 

## **6.14. Condición de derrota**

El videojuego deberá disponer de una condición de derrota.

La derrota podrá producirse cuando:

- El personaje pierda toda su energía.
- Caiga fuera del escenario.
- Sea eliminado por un enemigo.
- Pierda todas sus vidas.

- Se cumpla otra condición claramente establecida.
- 

## 6.15. Reinicio

Después de ganar o perder, el videojuego deberá permitir:

- Reiniciar la fase.
  - Volver a la pantalla inicial.
  - Jugar de nuevo.
- 

## 6.16. Créditos

El videojuego deberá incluir una pantalla o apartado de créditos con:

- Nombre del equipo.
- Nombre de los integrantes.
- Referencia a Gran Movida 2026.
- Nombre de la prueba: "Desarrollador por un día".

# 7. ORIGINALIDAD E INDEPENDENCIA DEL PROYECTO

Cada equipo deberá presentar un videojuego propio y claramente diferente al de los demás equipos.

No podrán entregarse proyectos que sean esencialmente el mismo videojuego con cambios mínimos.

Los videojuegos deberán diferenciarse de forma evidente en elementos como:

- Diseño de la fase.
- Distribución de plataformas.
- Posición de los enemigos.
- Comportamiento de los enemigos.
- Recorrido.
- Obstáculos.
- Dificultad.

- Estructura.
  - Ambientación.
  - Forma de alcanzar la meta.
  - Mecánicas adicionales.
  - Orden de aparición de los peligros.
- 

## 7.1. Proyectos clónicos

Se considerará proyecto clónico aquel que reproduzca claramente:

- La misma fase.
- La misma disposición de plataformas.
- La misma estructura de eventos.
- El mismo comportamiento de enemigos.
- El mismo recorrido.
- La misma lógica de juego.
- La misma plantilla editable.
- El mismo proyecto base.

Cuando dos o más equipos presenten videojuegos prácticamente idénticos, la organización podrá:

- Revisar sus archivos editables.
- Comparar las hojas de eventos.
- Analizar la estructura del proyecto.
- Solicitar explicaciones.
- Revisar las evidencias del proceso.
- Pedir una modificación sencilla en directo.

Si se acredita que dos equipos han compartido el proyecto o han presentado versiones clónicas, ambos podrán ser descalificados.

---

# 8. AUTORÍA

El videojuego deberá ser desarrollado durante la duración de la prueba.

No estará permitido:

---

## 8.1. Comprobación de autoría

La organización podrá solicitar:

- Apertura del proyecto editable.
- Explicación de las hojas de eventos.
- Explicación de los comportamientos.
- Demostración de las mecánicas.
- Modificación sencilla en directo.
- Evidencias del proceso.
- Identificación de las funciones realizadas por los integrantes.

La incapacidad para explicar el funcionamiento básico del proyecto podrá generar dudas sobre su autoría.

---

## 9. REGISTRO DEL PROCESO

Cada equipo deberá conservar evidencias de la creación del videojuego.

Estas evidencias podrán incluir:

- Capturas de pantalla.
- Fotografías del equipo trabajando.
- Imágenes del proyecto en diferentes fases.
- Capturas de las hojas de eventos.
- Versiones guardadas durante el desarrollo.

La organización podrá solicitar varias evidencias tomadas en momentos distintos.

---

## 10. ENTREGA

La entrega del videojuego se realizará **exclusivamente** a través de la plataforma oficial de la Gran Movida:

**[www.granmovida.com](http://www.granmovida.com)**

No se admitirán entregas por:

- Correo electrónico.
- WhatsApp.
- Telegram.
- Google Drive.
- WeTransfer.
- Memorias USB.
- Cualquier otro medio distinto de la plataforma oficial.

Cada equipo deberá subir, antes de las **23:59 horas**, toda la documentación solicitada por la organización.

La entrega solo se considerará válida cuando todos los archivos hayan sido correctamente enviados y registrados en la plataforma.

## DOCUMENTACIÓN A ENTREGAR

Cada equipo deberá subir:

- El proyecto editable de Construct 3.
- La versión jugable o exportada del videojuego.

La organización podrá solicitar posteriormente el proyecto editable o información adicional si fuera necesario para verificar la autoría.

---

## HORA OFICIAL DE ENTREGA

La única hora válida será la registrada automáticamente por la plataforma **[www.granmovida.com](http://www.granmovida.com)**.

La hora registrada por otros dispositivos o aplicaciones no será tenida en cuenta.

Una vez alcanzadas las **12:00 horas**, el sistema cerrará el plazo de recepción.

Los proyectos enviados posteriormente no serán evaluados.

---

# 11. FUNCIONAMIENTO DEL PROYECTO

Será responsabilidad de cada equipo comprobar que el videojuego:

- Se abre correctamente.
- Carga.
- Puede iniciarse.
- Permite controlar al personaje.
- Permite caminar.
- Permite saltar.
- Permite disparar o atacar.
- Incluye enemigos.
- Permite recibir daño.
- Muestra la energía.
- Incluye una condición de derrota.
- Incluye una condición de victoria.
- Permite alcanzar el final.
- Permite reiniciar.

Un videojuego que no pueda abrirse o ejecutarse podrá considerarse no entregado.

---

# 12. EVALUACIÓN

La evaluación será principalmente objetiva.

El jurado comprobará qué elementos obligatorios están realmente terminados y funcionando.

Cada requisito podrá considerarse:

- Completado.
- Completado parcialmente.
- No completado.
- No funcional.

La apariencia gráfica no compensará la ausencia de una mecánica obligatoria.

---

## 12.1. Lista de comprobación

El jurado revisará, como mínimo, los siguientes elementos:

| Elemento                                         | Carácter    |
|--------------------------------------------------|-------------|
| Proyecto desarrollado en Construct 3             | Obligatorio |
| Pantalla inicial                                 | Obligatorio |
| Título del videojuego                            | Obligatorio |
| Nombre del equipo                                | Obligatorio |
| Personaje controlable                            | Obligatorio |
| Movimiento lateral                               | Obligatorio |
| Salto funcional                                  | Obligatorio |
| Disparo o ataque funcional                       | Obligatorio |
| Sistema de energía o vida                        | Obligatorio |
| Al menos tres enemigos                           | Obligatorio |
| Tres enemigos con caras de integrantes distintos | Obligatorio |
| El personaje recibe daño                         | Obligatorio |
| La energía disminuye                             | Obligatorio |
| El personaje puede ser derrotado                 | Obligatorio |
| Los enemigos interactúan con el personaje        | Obligatorio |
| Los enemigos pueden causar daño                  | Obligatorio |
| Inicio de fase identificado                      | Obligatorio |
| Recorrido completo                               | Obligatorio |
| Plataformas u obstáculos                         | Obligatorio |
| Final de fase identificado                       | Obligatorio |
| Condición de victoria                            | Obligatorio |
| Condición de derrota                             | Obligatorio |
| Sistema de reinicio                              | Obligatorio |
| Créditos                                         | Obligatorio |
| Archivo editable                                 | Obligatorio |
| Versión jugable                                  | Obligatorio |

| Elemento                                 | Carácter    |
|------------------------------------------|-------------|
| Evidencias del proceso                   | Obligatorio |
| Proyecto claramente distinto a los demás | Obligatorio |

## 13. SISTEMA DE CLASIFICACIÓN

La clasificación se establecerá siguiendo el siguiente orden:

### 1.º Cumplimiento de los requisitos obligatorios

Obtendrá mejor clasificación el videojuego que incluya correctamente un mayor número de elementos obligatorios establecidos en estas bases.

### 2.º Originalidad del proyecto

El videojuego deberá ser claramente diferente al del resto de equipos.

No podrán presentarse videojuegos prácticamente idénticos, ni proyectos que únicamente cambien aspectos superficiales como el nombre, los colores o las caras de los personajes.

La organización podrá revisar los proyectos para comprobar su independencia.

### 3.º Entrega dentro del plazo

Solo serán clasificados los proyectos entregados correctamente antes de las **12:00 horas** a través de la plataforma oficial.

Los proyectos enviados fuera de plazo quedarán automáticamente excluidos de la prueba.

## 14. PROYECTOS INCOMPLETOS

Los proyectos incompletos podrán ser evaluados siempre que:

- Se entreguen dentro del plazo.
- Puedan abrirse.
- Sean jugables.
- Incluyan una fase reconocible.
- Incluyan el archivo editable.

Se clasificarán en función del número de requisitos obligatorios que hayan completado.

Podrán quedar fuera de la clasificación los proyectos que:

- No puedan ejecutarse.
  - No permitan controlar al personaje.
  - No contengan una fase jugable.
  - No estén realizados en Construct 3.
  - No incluyan el archivo editable.
  - Hayan sido entregados fuera de plazo.
- 

## 15. USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Podrá utilizarse inteligencia artificial únicamente como herramienta de consulta y aprendizaje.

Podrá emplearse para:

- Resolver dudas sobre Construct 3.
  - Comprender eventos.
  - Buscar soluciones a errores.
  - Consultar cómo crear una mecánica.
  - Recibir explicaciones.
- 

## 16. PROHIBICIONES

No estará permitido:

- Utilizar otra herramienta distinta de Construct 3.
- Presentar un proyecto iniciado antes de la prueba.
- Presentar un videojuego descargado.
- Compartir archivos editables entre equipos.
- Presentar proyectos clónicos.

- Manipular las evidencias.
  - Entregar fuera de plazo.
  - Utilizar recursos externos que sustituyan los materiales principales.
  - Impedir la revisión del archivo editable.
- 

## 17. CAUSAS DE PENALIZACIÓN

La organización podrá penalizar:

- Falta de requisitos.
  - Mecánicas incompletas.
  - Elementos no funcionales.
  - Falta de alguna cara obligatoria.
  - Escasa diferenciación respecto a otros proyectos.
  - Entrega incompleta.
  - Falta de evidencias.
  - Fallos graves.
  - Incumplimientos menores de las instrucciones.
- 

## 18. CAUSAS DE DESCALIFICACIÓN

Podrá suponer la descalificación:

- Utilizar un programa distinto de Construct 3.
- Presentar un videojuego iniciado antes del comienzo de la prueba.
- Utilizar recursos principales ajenos a los facilitados por la organización.
- Presentar un proyecto clónico o copiado de otro equipo.
- Compartir el proyecto editable con otro equipo.
- Entregar el proyecto fuera de plazo.
- No realizar la entrega mediante la plataforma oficial **[www.granmovida.com](http://www.granmovida.com)**.

- Manipular la información o intentar alterar el sistema de entrega.
  - Incumplir gravemente cualquiera de las presentes normas.
- 

## 19. PUNTUACIÓN PARA LA CLASIFICACIÓN GENERAL

La clasificación final otorgará los siguientes puntos:

| Posición | Puntos |
|----------|--------|
| 1.º      | 10     |
| 2.º      | 9      |
| 3.º      | 8      |
| 4.º      | 7      |
| 5.º      | 6      |
| 6.º      | 5      |
| 7.º      | 4      |
| 8.º      | 3      |
| 9.º      | 2      |
| 10.º     | 1      |

Los proyectos descalificados o no admitidos no obtendrán puntuación.

---

## 20. DISPOSICIONES FINALES

La participación en la prueba implica la aceptación íntegra de estas normas.

La organización podrá revisar los proyectos, solicitar aclaraciones y resolver cualquier situación no prevista.

Las decisiones adoptadas por la organización en relación con:

- La validez de la entrega.
- El cumplimiento de los requisitos.
- La originalidad.

- La existencia de proyectos clónicos.
- La aplicación de penalizaciones.

serán definitivas.

En todo lo no previsto en estas bases será de aplicación el Reglamento General de la **Gran Movida 2026**.