



1. ORGANIZACION

El torneo PROCRAFT está organizado por el Departamento de Expresión Gráfica de la Escuela de Ingenierías industriales de la Universidad de Extremadura.

2. OBJETIVO DEL TORNEO PROCRAFT

El objetivo del torneo PROCRAFT es fomentar la capacidad de trabajo colaborativo en entornos digitales entre estudiantes de ingeniería, desarrollando conocimientos sobre ingeniería de proyectos, dirección de proyectos y modelización 3D. Para ello, cada equipo llevará a cabo el diseño y construcción virtual de un edificio industrial cuyas características y restricciones se indicarán al inicio de la prueba.

3. CANDIDATOS

Para poder participar en el torneo PROCRAFT debes ser estudiante de grado, máster o doctorado en cualquiera de las carreras de ingenierías que se imparten en la Universidad de Extremadura.

La participación se realizará en equipos compuestos por tres o cuatro integrantes, que trabajarán juntos para desarrollar un proyecto. La inscripción es gratuita y se realizará a través de un formulario online disponible hasta las 23:59 del día 20 de abril de 2021.



4. ETAPAS DEL TORNEO PROCRAFT

Las etapas para participar en el torneo PROCRAFT son las siguientes:

✦ Etapa 0: Inscripción

Un representante del equipo inscribirá al resto de componentes en el siguiente formulario y escogerá un nombre para su equipo.

Si no tienes equipo, insíbete y la Organización te pondrá en contacto con otros compañeros.

[Acceso al formulario](#)



Una vez que se solicite la inscripción, la Organización se pondrá en contacto con el representante del equipo a través de correo electrónico para proporcionarle información concreta sobre las pruebas. El número de inscritos estará limitado a 20 equipos.

✦ Etapa 1: El torneo PROCRAFT

El torneo se dividirá en dos fases: una fase previa eliminatoria y una fase final. En la fase final participaran los 4 mejores equipos de la fase previa y consistirá en el diseño y construcción de un proyecto industrial a través del videojuego *Minecraft Education Edition*. Para ello, será necesario que los participantes dispongan de la cuenta de Office 365.

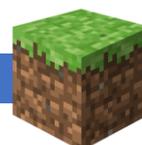
Los estudiantes de la Universidad de Extremadura pueden darse de alta de manera sencilla en el siguiente botón:



El tiempo máximo para la fase final será de 3 horas, dividiéndose en las siguientes cuatro actividades:

- 1) Presentación a los participantes de las características y restricciones del proyecto industrial sobre el que trabajarán.
- 2) Diseño y planificación del proyecto. Una vez situados en la zona habilitada para la construcción, el equipo dispondrá de 15 minutos para conocer las características de la parcela y los recursos disponibles para construir.

Los recursos y determinadas funcionalidades del videojuego estarán limitadas de acuerdo con determinados criterios que se expondrán al inicio de la prueba.



- 3) Construcción del complejo industrial. El tiempo restante será el dedicado para llevar a cabo la construcción, no pudiendo exceder de 3 horas contando con las dos actividades previas.
- 4) Ayudas a la construcción. Durante los últimos 45 minutos de la actividad de construcción, a uno de los miembros del equipo se le desbloqueará la funcionalidad de “volar”, para poder ver la evolución de la construcción y construir.

Si el número de equipos inscritos en el torneo es superior a 4, se realizará una fase eliminatoria previa. En el caso de que esta fase sea necesaria, se informará al responsable del equipo mediante un correo electrónico.

El tiempo máximo para la fase eliminatoria previa será de 45 minutos, durante el cual los equipos deberán replicar una construcción propuesta por el comité organizador al inicio de la prueba.

✦ Etapa 2: Valoración de construcciones

Un jurado formado por tres profesores del Área de Proyectos de Ingeniería y dos del Área de Expresión Gráfica en la Ingeniería, valorará los resultados alcanzados por cada equipo en la fase previa eliminatoria y fase final. Esta valoración se hará de acuerdo con criterios de funcionalidad de las instalaciones proyectadas, escala realista de los elementos, grado de definición y equipamiento, así como estética y acabados. En caso de empate, se premiará a aquel equipo que haya consumido menor cantidad de recursos materiales.

El jurado decidirá los 4 equipos que se clasificarán para la fase final y el primer y segundo puesto del presente torneo. El tercer premio se elegirá mediante votación popular online a través de un enlace que se habilitará tras la finalización de la fase final.

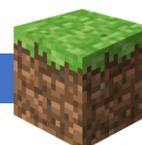
5. LUGAR Y FECHA

El torneo se realizará los días 26 (fase previa) y 27 (fase final) de abril de 2021 en horario de tarde en el aula de informática CAD-1 (B2.21) de la Escuela de Ingenierías Industriales de la Universidad de Extremadura. Además, la final se retransmitirá en directo a través del canal de YouTube de la EII.

6. NORMAS DEL TORNEO

Las normas generales del torneo son las siguientes:

- ✦ Queda prohibido destruir cualquier bloque de Minecraft de otro equipo y molestar durante la construcción.
- ✦ No pueden aprovecharse fallos del juego, *hacks*, *bugs*, etc.



- ✦ No pueden suministrarse los datos de acceso al servidor a ninguna persona, ni aunque afirme ser administrador o participante del torneo. Ningún miembro de la organización te pedirá los datos de tu cuenta Office 365.
- ✦ El nombre del equipo y de los participantes deberá ser apropiado.
- ✦ Queda prohibido hablar por el chat del juego. Los jugadores deberán comunicarse en persona.
- ✦ Durante el torneo queda prohibida la ayuda externa.

El incumplimiento de alguna de estas normas conllevará la eliminación directa del equipo que las infrinja.

7. PREMIOS DEL TORNEO PROCRAFT

A los tres primeros clasificados del torneo PROCRAFT se les otorgarán los siguientes premios según su posición:

- ✦ El primer premio (**1º**) consistirá en un diploma para los miembros del Equipo ganador y una dotación económica de **400 €**.
- ✦ El segundo premio (**2º**) consistirá en un diploma para los miembros del Equipo subcampeón y una dotación económica de **200 €**.
- ✦ El tercer premio (**3º**) se asignará por votación popular y consistirá en un diploma para los miembros del Equipo y una dotación económica de **100 €** en material escolar/de oficina.

8. ACEPTACION DE LAS BASES E INFORMACION GENERAL

La participación en el presente torneo implica la aceptación íntegra de sus bases, normas y la decisión del jurado. El Departamento de Expresión Gráfica se reserva el derecho de poder modificar las bases del torneo en cualquier momento, siempre que sea con una causa justificada. Asimismo, se reserva el derecho de anular el torneo en caso de que la situación sanitaria no lo permita o de detectar cualquier tipo de irregularidad o circunstancia no prevista. El incumplimiento de algunos de los puntos anteriores será motivo de exclusión de los participantes.

La participación en el torneo implica ceder al Departamento de Expresión Gráfica los derechos para retransmitir el torneo, la publicación de videos e imágenes obtenidas durante su realización.

9. COMITE ORGANIZADOR

El comité organizador del torneo está formado por los siguientes miembros:

- Botejara Antúnez, Manuel
- Camacho Lesmes, Antonio



- Canito Lobo, José Luis
- del Moral García, Francisco
- García Sanz-Calcedo, Justo
- Garrido Píriz, Pablo
- Giménez González, Antonio
- González Domínguez, Jaime
- López Rodríguez, Fernando
- Matamoros Pacheco, Manuel
- Mendoza Azores, Fermín
- Montes Cabrera, Begoña
- Reyes Rodríguez, Antonio M.
- Sánchez Ortega, Álvaro
- Sánchez-Barroso Moreno, Gonzalo

10. CONTACTO DE LA ORGANIZACION

Teléfono: 924 28 9600 (Ext. 86762)

Correo electrónico: concursominecrafeii@gmail.com

Dirección: Escuela de Ingenierías Industriales / Despacho B2.20

COLABORAN:



COPITIBA
Colegio Oficial de
Peritos e Ingenieros Técnicos
Industriales de Badajoz



**INGENIEROS
INDUSTRIALES**
COLEGIO OFICIAL EXTREMADURA



Departamento de
Expresión Gráfica

Área de Proyectos
de Ingeniería

