

Plugin: Competições 2022

15ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos



Regulamento da 15ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos

1. NATUREZA DO CONCURSO

A "15ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos da Facens" é um evento técnico e cultural, que busca incentivar a internacionalização e o aprofundamento no desenvolvimento de jogos para diversas plataformas, alinhando com a aplicação do conteúdo passado em sala de aula.

2. MODALIDADES DOS JOGOS

Os jogos serão divididos em duas modalidades, sendo elas "Modalidade Jogos de Entretenimento" e "Modalidade Jogos Educacionais".

Modalidade Jogos de Entretenimento: O júri levará em consideração os seguintes critérios:

- Arte;
- Animação;
- Programação;
- Som;
- Game Design;
- Entretenimento;
- Apresentação.

Modalidade Jogos Educacionais: O júri levará em consideração os seguintes critérios:

- Embasamento pedagógico
- Arte;
- Animação;
- Programação;
- Som;
- Game Design;
- Entretenimento;
- Apresentação.

3. PARTICIPANTES

A Maratona é aberto a todos os estudantes regularmente matriculados na Facens e universidades convidadas e ex-alunos da Facens. A inscrição deve ser feita em equipes com até 5 participantes. É proibido um participante fazer parte de mais de uma equipe. Ex-alunos e convidados poderão realizar a inscrição para a apresentação de seus jogos, porém, não concorrerão à premiação, sendo apenas e exclusivamente para estudantes regularmente matriculados.

4. INSCRIÇÕES

As inscrições poderão ser realizadas através do site: <https://plugin.facens.br/>

5. INÍCIO DAS COMPETIÇÕES

A maratona será composta por duas fases (nominadas primeira e segunda fase).

5.1. PRIMEIRA FASE

A primeira fase será realizada durante a Plugin: Competições (para ambas as modalidades), quando serão apresentados os jogos de forma remota para os convidados. Cada equipe deverá apresentar seu projeto, os convidados por sua vez irão avaliar essas apresentações, as notas dos convidados irão ranquear os participantes para uma classificação prévia para a segunda fase do evento. Os finalistas para a segunda fase serão escolhidos por um comitê de professores (as notas atribuídas pelos convidados serão levadas em conta nesse momento).

5.2. SEGUNDA FASE

Os grupos classificados receberão um comunicado (por e-mail) com as datas das apresentações e como se dará esse momento.

6. OBJETIVO DA COMPETIÇÃO

O objetivo da maratona é cativar os participantes a se aprofundar e aplicar os conhecimentos dados em sala de aula, criar jogos para um melhor aprendizado, trabalhar em equipe e estimular o seu espírito empreendedor.

7. APRESENTAÇÕES

Na primeira fase, os inscritos nas duas modalidades deverão apresentar seus jogos por meio de vídeos gravados e disponibilizados na plataforma YOUTUBE. Contudo todos os projetos deverão estar submetidos na plataforma de publicação de jogos GAMEJOLT.

8. RECURSOS PERMITIDOS

Os recursos utilizados no desenvolvimento do jogo serão divididos em duas categorias: código e conteúdo.

O conteúdo (imagens, sons, animações etc.) deve ser de propriedade dos desenvolvedores, comprados ou de distribuição livre. Todo conteúdo que não for de propriedade do autor deve ser indicado no momento da entrega e no momento da apresentação para os jurados. A nota atribuída para a avaliação de conteúdo comprado ou de livre distribuição, será menor que a nota atribuída para conteúdo de criação própria da equipe, levando em consideração a qualidade do produto final. Cuidado na utilização, por parte de uma equipe, de um recurso que viole as leis de direitos autorais implica em sua desclassificação imediata.

O código e o desenvolvimento dos jogos poderão ser feitos em qualquer *engine* disponível no mercado. A utilização de conteúdo que viole direitos resultará na desclassificação da equipe.

9. SUBMISSÃO DOS JOGOS

Os estudantes DEVERÃO submeter os jogos para a "Maratona de Desenvolvimento de Jogos da Facens" através do site GAMEJOLT. Os grupos deverão realizarem as submissões e enviar o link de acesso.

Os jogos submetidos a "Maratona de Desenvolvimento de Jogos da Facens" deverão conter em cada item:

- † Details: título do jogo, engine utilizada
- † Description: resumo do jogo, requisitos mínimos, lista de controles de como jogar, nome e RA dos estudantes participantes e a hashtag:
- † Thumbnail: imagem ou gif do jogo ou logo
- † Header: capa do jogo contendo arte promocional
- † Media: screenshots e vídeo do jogo (trailer ou gameplay)

† Package: Build do jogo

Página de Exemplo 1: <https://gamejolt.com/games/sackrush/271368>

Página de Exemplo 2: <https://gamejolt.com/games/heartattack/271369>

10. DIREITO SOBRE OS JOGOS DA MARATONA

Ao fim da Maratona, a Facens se reserva o direito de utilização dos jogos desenvolvido e dos vídeos produzidos para fins de apresentação e divulgação da universidade, a titularidade dos projetos permanece de seus autores.

11. PREMIAÇÃO

A premiação será somente para os grupos classificados para a segunda fase. Serão para os três melhores colocados.

12. EQUIPE ORGANIZADORA

A Maratona de Desenvolvimento de Jogos da Facens será organizado por **pelos coordenadores de curso:**

Andréa Lúcia B. V. Rodrigues: andrea.braga@facens.br

Eliney Sabino: eliney.sabino@facens.br

Professores:

WILSON ROBERTO M. DE OLIVEIRA JUNIOR: wilson.junior@facens.br

KLEBER DIAS: kleber.dias@facens.br

FABIO RODRIGO COLOMBINI: fabio.colombini@facens.br

Equipe:

DANIEL D. AKIRA DE SA PIMENTEL OHATA: daniel.ohata@facens.br

13. DISPOSIÇÕES FINAIS

Os participantes, desde já, autorizam os organizadores do evento a divulgarem os seus nomes e imagem, por qualquer meio, a qualquer tempo.

Serão desclassificadas as equipes que não obedecerem estritamente aos termos deste regulamento.

A inscrição no Plugin: Competições implica a aceitação plena das normas estabelecidas no Regulamento Geral do Plugin: Competições e nos Regulamentos Específicos das Competições.

Para conhecimento de todos os interessados, o presente Regulamento, bem como seus documentos complementares serão divulgados pelo site: <https://plugin.facens.br/>

Quaisquer situações não previstas neste regulamento, a comissão organizadora reserva-se o direito de definir a melhor solução, considerando critérios éticos e técnicos.