

Plugin 2023

16ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos



REGULAMENTO DA 16ª MARATONA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS

A "Maratona de Desenvolvimento de Jogos da FACENS" é um evento técnico e cultural, que incentiva os participantes a demonstrarem suas capacidades voltadas para a criação e desenvolvimento de jogos digitais.

1. OBJETIVO

O objetivo da maratona é cativar os participantes a se aprofundar e aplicar os conhecimentos dados em sala de aula. Promover a comunicação e o trabalho entre equipes e desenvolver o as habilidades técnicas e interpessoais dos participantes.

2. PARTICIPANTES

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

3. INSCRIÇÕES

As inscrições poderão ser realizadas no site da FACENS (<https://plugin.facens.br/>). Se faz necessário que cada equipe preencha de forma correta os dados solicitados. Ao término as equipes que atenderam as necessidades serão contatadas para registro de sua participação.

4. ETAPAS DA COMPETIÇÃO

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

PRIMEIRA FASE

A primeira fase será realizada durante o Plugin, quando serão apresentados os projetos em formato de poster. Cada equipe deverá apresentar seu projeto, durante o processo avaliatório os finalistas para a segunda fase serão escolhidos por um comitê de professores e convidados. Ao total, serão selecionados 15 jogos finalistas por modalidade.

SEGUNDA FASE

Os grupos classificados receberão um comunicado (por e-mail) informando sua participação nesta etapa. Nesta fase a competição terá três categorias de jogos digitais que são:

- **Jogos Entretenimento:** São jogos que promovem a diversão com a abordagem em diferentes temas;

- **Jogos Educacionais:** São jogos que promovem a diversão e o aprendizado em alguma linha educacional;
- **Jogos Sustentáveis:** São jogos que promovem a diversão com foco em temas de sustentabilidade abordados na Agenda 2030;

Cada categoria terá sua premiação, contudo haverá um ranqueamento entre o projeto com a maior pontuação entre os avaliadores.

5. AVALIAÇÃO

Cada fase terá um sistema de avaliação, sendo que a primeira fase, irá avaliar os seguintes requisitos:

- **Arte;**
- **Animação;**
- **Programação;**
- **Som;**
- **Game Design;**
- **Entretenimento;**
- **Poster;**
- **Embasamento pedagógico (opcional);**
- **Abordagem a temas de sustentáveis da Agenda 2030 (opcional);**
- **Apresentação.**

As regras estabelecidas para a segunda fase serão comunicadas apenas para os participantes com as devidas inscrições realizadas. Esse comunicado será realizado por e-mail.

6. APRESENTAÇÕES

As apresentações da primeira fase serão realizadas dentro da Facens no saguão do prédio C, durante a semana do Plugin (dias 21, 22, 23 e 24 de novembro). Essas apresentações devem ser realizadas pela equipe e mediante do poster do seu projeto e de todos os integrantes da equipe. Durante o evento será disponibilizado a infraestrutura adequada para apresentação do projeto (mesa, placa de apoio ao poster, filtro de linha, pontos de energia e internet). Caso a equipe necessite de itens extras (notebook ou periféricos) deve ser avisando com 48 horas de antecedência da apresentação.

Os grupos deveram abordar em suas apresentações os seguintes pontos:

1. Nome do projeto;
2. Nome da equipe e seus integrantes;
3. Descrição do seu projeto;
4. Que tipo (gênero) de jogo;
5. Público-alvo e Classificação indicativa do jogo;

6. Inspirações para o projeto e diferenciais;
7. Ferramentas utilizadas para construção o projeto;
8. Demonstração do jogo (versão demonstrativa);
9. Conclusão.

O poster utilizado para a primeira fase é composto dos seguintes itens:

- Título do Projeto;
- Nome do grupo e integrantes;
- Introdução;
- Justificativa;
- Objetivos;
- Orçamentos;
- Resultados e validação;
- Conclusão;
- Perspectivas e
- Agradecimentos.

Cada item acima será avaliado pelo jurado durante as apresentações, o poster deve seguir o modelo distribuído pela Facens ([link de acesso ao poster](#))

As definições das apresentações para a segunda fase serão comunicadas apenas para os participantes com as devidas inscrições realizadas. Esse comunicado será realizado por e-mail.

7. 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.

8. SUBMISSÃO DOS JOGOS

Os alunos DEVERÃO submeter os jogos para a "Maratona de Desenvolvimento de Jogos da FACENS" através do site GAMEJOLT. Esse processo deve ser realizado pela equipe e deve seguir os seguintes pontos:

- ❖ Details: título do jogo, engine utilizada
- ❖ Description: resumo do jogo, requisitos mínimos, lista de controles de como jogar, nome e RA dos alunos 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>

9. DIREITO SOBRE OS JOGOS DA MARATONA

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

10. PREMIAÇÃO

A premiação da primeira fase será a classificação para a próxima fase e premiações que serão informados no decorrer do evento. As premiações para a segunda fase serão comunicadas apenas para os participantes com as devidas inscrições realizadas. Esse comunicado será realizado por e-mail.

11. EQUIPE ORGANIZADORA

A Maratona de Desenvolvimento de Jogos da FACENS será organizado por:

Coordenadores:

- ❖ Andréa Lúcia B. V. Rodrigues andrea.braga@facens.br
- ❖ Eliney Sabino eliney.sabino@facens.br

Professor:

- ❖ Wilson Roberto Marcondes de Oliveira Junior wilson.junior@facens.br

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

Para conhecimento de todos os interessados, o presente Regulamento, bem como seus documentos complementares serão divulgados pelo site do evento.

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