

# EDITAL GAME JAM

## 1. SOBRE A GAME JAM

Na área da computação, Game Jam's são competições que envolvem a criação de um jogo em um curto intervalo de tempo.

Game Jam's são oportunidades únicas para fazer networking, testar suas habilidades técnicas e emocionais, além de sair da inércia e colocar a mão à obra.

## 2. SOBRE A COMPETIÇÃO

A competição ocorrerá do dia 07 de setembro de 2019 às 14h00 até dia 08 de setembro de 2019 às 18h00 e sendo possível enviar o jogo até às 21h00 do dia 08 de setembro de 2019 pelo site <https://gamso.itch.io/>.

O tema do jogo será liberado após a declaração de início, no dia 07 de setembro de 2019 às 14h00.

O jogo deverá possuir os arquivos do jogo e um arquivo de instrução para rodá-lo (especificar SO, instruções, etc).

### 2.1. Equipes

Os participantes poderão competir em equipes formadas por até 4 pessoas, e com no mínimo 2 pessoas, sendo que cada competidor pode participar apenas de uma única equipe durante toda a competição.

### 2.2. Inscrições

Para realizar sua inscrição, o participante deve estar **obrigatoriamente** inscrito na X SECOMP.

As inscrições para a competição serão realizadas por meio de um formulário disponibilizado no seguinte link ([https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfbN20cDaWeGCGRL8wyyik8sjgHltvTOAuNSh\\_FvqOEw-PUEQ/viewform](https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfbN20cDaWeGCGRL8wyyik8sjgHltvTOAuNSh_FvqOEw-PUEQ/viewform)) a partir do dia 25 de agosto e estarão abertas até o início da competição. Para cada equipe, somente um dos membros deverá fazer a inscrição da equipe completa no formulário, no qual deverá ser preenchido de acordo com as instruções contidas mesmo.

Caso o participante ainda não pertença a um grupo, o mesmo poderá se inscrever normalmente, a fim de garantir sua vaga no evento, e no dia da competição terá a chance de encontrar presencialmente outros participantes que ainda não pertencem a um grupo, ou grupos que ainda não tenham o número máximo de integrantes. É obrigatório que os grupos tenham no mínimo 2 integrantes.

Não há restrição de engines/frameworks/softwarewares para desenvolvimento do jogo, desde que previamente avisado no próprio formulário.

As vagas são limitadas a **40 pessoas no total**.

### 2.3. Critérios de Avaliação

Os jogos serão avaliados pelos seguintes critérios:

- Fidelidade ao tema (jogos não relacionados ao tema serão automaticamente desclassificados).
- Progressão do jogo (início, meio e fim).
- Criatividade (auto explicativo).
- Ambientação (jogos que se importam em ser coerente no visual, para que fique fácil de jogar ou que proporcionem certa imersão ao jogo, como clima propício, etc).

### 2.4. Avaliação

A avaliação será realizada por bancas avaliadoras e pelo público, sendo dividida em pesos, como mostra a seguir:

- **Peso 3:** Banca avaliadora de professores do Departamento de Computação;
- **Peso 2:** Banca avaliadora do GAMSo (Game, Art, Music and Software);
- **Peso 1:** Público que poderá jogar e avaliar os jogos durante certo período na game night, que ocorrerá no dia 10 de setembro de 2019.

### 2.5. Premiação

As duas equipes que desenvolverem o melhor jogo serão premiadas com:

- **Primeiro lugar:** Ingresso de um dia (domingo, 13 de outubro de 2019) para todos os integrantes da equipe para a Brasil Game Show 2019 (BGS 2019).
- **Segundo lugar:** Cupom de R\$300,00 (trezentos reais) em compras em loja de produtos geek.

A cerimônia de premiação ocorrerá dia 13 de setembro de 2019.

### 2.6. Avisos

É expressamente proibido, acarretando a desclassificação da equipe, os seguintes itens:

- Jogo que apresente conteúdo homofóbico/racista/sexista ou que promova qualquer tipo de discriminação, a ser julgado pela organização do evento;
- Inclusão de quaisquer membros da comissão organizadora do evento na equipe.

\*Entende-se por comissão organizadora: membros da SECOMP e do GAMSo que participaram da organização da Game Jam e obtiveram informações privilegiadas, os demais membros que não fizeram parte da elaboração poderão participar normalmente.

### **3. DISPOSIÇÕES LEGAIS**

Os participantes inscritos na competição concordam com este edital em sua integridade.

Quaisquer descumprimentos em relação ao estabelecido neste edital acarretará nas devidas providências legais, que serão tomadas pela AASECOMP UFSCar. As equipes inscritas permitem o uso e divulgação de suas imagens, para eventuais registros na semana, e programas submetidos pela AASECOMP UFSCar.

São Carlos, 25 de agosto de 2019