

REGULAMENTO DESAFIO GAMEJAM 2024

O Desafio GAMEJAM 2024 é um desafio promovido pelo departamento International Outreach da universidade Full Sail University, o ORGANIZADOR.

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS

1.1. O Desafio GAMEJAM 2024 (“Desafio”) visa reconhecer projetos de jogos digitais tanto no aspecto criativo do jogo em si como no aspecto do plano de monetização do jogo proposto.

1.2. O Desafio consiste na realização de um vídeo com um tempo máximo de até 3 (três) minutos, em que as equipes deverão apresentar uma ideia para um jogo digital bem como seus principais aspectos de monetização.

1.3. Os projetos podem ser desenvolvidos individualmente ou em equipes de até 5 (cinco) alunos, entre 13 (treze) e 18 (dezoito) anos, podendo ser de anos letivos e idades diferentes, sendo que todos os alunos da equipe deverão ser da mesma escola. Cada aluno somente poderá integrar um grupo. Caso seja observada a presença de um aluno em mais de um grupo, o mesmo deverá optar, até a data limite do calendário dessa edição por somente um grupo em que permanecerá. A não opção gerará desclassificação do aluno em todos os grupos em que ele esteja inscrito. Cada projeto submetido deverá estar ligado a um professor orientador da escola (sponsor). Sponsors podem orientar mais de um grupo da mesma escola, mas alunos somente podem participar com um trabalho por edição.

1.4. Para participar do Desafio, o responsável pela escola deverá inscrever-se primeiro através do site <https://www.fs-courses.com/gamejam/2024/> dentro do prazo descrito para a edição desse ano.

1.5. A participação é voluntária e gratuita, não sendo cobrada qualquer quantia ou exigido que se adquira ou use qualquer produto, bem ou serviço.

1.6. Ao se inscrever no Desafio, os participantes declaram que LERAM, COMPREENDERAM e ACEITARAM todos os itens deste regulamento, estando sujeitos às suas regras e condições.

1.7. O período de divulgação, inscrição, seleção e premiação do Desafio deverá ser seguido de acordo com o calendário da edição desse ano.

1.8. Os vídeos, bem como as mentorias, deverão ser realizados exclusivamente em inglês.

1.9. O calendário abaixo será utilizado para a edição do ano atual, e não permitirá exceções:

- 22/abril: início das inscrições de escolas e alunos a partir das 10am horário de Brasília.
- 7/maio: término do prazo das inscrições de escolas e alunos às 5pm horário de Brasília.
- 8/maio: Abertura da competição as 5:30pm horário de Brasília com o Opening announcement, uma apresentação online que pode ser assistida ao vivo pelos participantes.
- 9/maio: A partir das 10am horário de Brasília: liberação das mentorias online através da plataforma da Full Sail University.
- 18/maio: Encerramento do prazo de entrega dos projetos através da Plataforma da Full Sail University às 11:59pm horário de Brasília.
- 22/maio: Encerramento da competição e anúncio dos projetos vencedores as 5:30pm horário de Brasília com o Award Ceremony, uma apresentação online que pode ser assistida ao vivo pelos participantes.

1.10. Os alunos não têm a obrigatoriedade de assistir as mentorias online.

1.11. Os links para acesso do Opening Announcement e Award Ceremony ao vivo serão fornecidos aos alunos participantes através de email, whatsapp e da plataforma digital da Full Sail University.

2. COMO PARTICIPAR 2.1. Quem pode participar?

2.1.1. Poderão participar equipes formadas por estudantes de todas as escolas inscritas no DESAFIO. Os(as) integrantes da equipe deverão pertencer à mesma escola.

2.1.2. Os projetos podem ser desenvolvidos individualmente ou em equipes de até 5 (cinco) estudantes entre 13 (treze) e 18 (dezoito) anos, podendo ser formadas equipes mistas, envolvendo estudantes de diferentes faixas etárias, desde que regularmente matriculados e cursando ano letivo em escola inscrita na competição.

2.2. Como se inscrever?

2.2.1. As inscrições deverão ser realizadas através do site do Desafio

<https://www.fs-courses.com/gamejam/2024/>

2.2.2. Os formulários de inscrição reunirão informações de identificação dos alunos e da escola. O responsável pelo projeto na escola deverá cadastrar a escola e fornecer seus dados de contato. Os alunos poderão então fazer seus cadastros de forma individual através do link de inscrição de alunos e fornecer seus dados de contato, inclusive confirmando que seus responsáveis legais estão informados sobre sua participação na competição e concordam com a mesma.

2.2.3. Os formulários de inscrição deverão ser integralmente preenchidos. O não preenchimento de qualquer um dos campos obrigatórios dos formulários de inscrição implicará na desclassificação do aluno. O preenchimento com dados não verdadeiros ou contatos genéricos de email e /ou telefone da própria escola ao invés de dados pessoais dos participantes (alunos) também implicará na desclassificação do aluno.

2.2.4. Os formulários de inscrição deverão sempre ser preenchidos pelo próprio interessado em participar da competição (alunos), não devendo a escola cadastrar os alunos sem seu conhecimento, tampouco fornecer dados dos alunos sob pena de infração na lei geral de proteção de dados.

2.2.5. O formulário de inscrição somente estará disponível para preenchimento online.

2.2.6. O período de inscrição deverá respeitar o calendário da competição desse ano.

2.2.7. Aqueles que tiverem dificuldade para preencher o formulário de inscrição poderão entrar em contato pelo telefone [55.11.97086.9545].

2.2.8. Após efetuar a inscrição, os estudantes inscritos pela inscrição receberão um email de confirmação.

2.3. Quais recursos estão disponíveis para apoiar os estudantes na realização dos projetos?

2.3.1. Para orientar e apoiar os estudantes na realização dos projetos, estarão disponíveis mentorias, que poderão ser acessadas online.

2.3.2. As mentorias serão fornecidas em formato de vídeo, em inglês, sem legenda, e poderão ser acessadas pelos alunos a partir do dia seguinte ao dia do Opening Announcement. As mentorias ficarão disponíveis na plataforma digital da Full Sail University até o dia limite para submissão dos projetos, de acordo com o calendário da edição desse ano.

2.3.3. Os projetos deverão ser entregues dentro da data estipulada no calendário da edição desse ano, em formato de vídeo.

2.3.4. Os vídeos devem ter uma duração máxima de 3 (três) minutos. A entrega dos vídeos deve ser feita através da submissão de um link com a publicação do vídeo em modo público no YouTube ou GoogleDrive. A postagem do projeto na plataforma digital da competição deverá ser feita por cada integrante do grupo (o mesmo link deverá ser

postado por cada aluno). Juntamente com o link do vídeo, o participante deverá submeter um texto com até 1000 caracteres (sem contar espaços), com uma explicação sobre o projeto, incluindo os objetivos de desenvolvimento sustentável que estão sendo tratados pelo projeto e qual a solução que está sendo proposta no vídeo. No caso de projetos feitos em grupo, cada aluno deverá postar na plataforma digital, utilizando seu login e senha, o mesmo texto explicativo de até 1000 caracteres sobre o projeto.

2.3.5. Vídeos enviados fora do prazo, com duração acima de 3 (três) minutos, links enviados sem acesso público ao vídeo e projetos que não venham acompanhados de texto explicando os itens acima mencionados serão desclassificados.

2.3.6. Qualquer comentário que não seja em inglês no vídeo deve ser acompanhado de legendas em inglês. As inscrições que requerem licença ou direitos de uso de terceiros não serão aceitas. O vídeo não pode incluir quaisquer nomes / logotipos de marcas registradas ou com direitos autorais. O vídeo não pode difamar ou invadir os direitos ou privacidade de qualquer pessoa ou de qualquer outra forma infringir os direitos pessoais, de propriedade ou intelectuais de terceiros. O vídeo não pode conter material ilegal ou ilícito e não deve promover intolerância, racismo ou discriminação. O vídeo deve ser adequado para públicos de todas as idades. Os vídeos que, a critério exclusivo dos juízes, contenham qualquer tipo de vulgaridade ou conteúdo questionável serão desqualificados. Os vídeos que não atenderem aos critérios acima serão desclassificados.

2.3.7. Ao enviar um vídeo, os membros da equipe concordam em indenizar e isentar de responsabilidade o ORGANIZADOR, suas afiliadas e/ou qualquer de seus respectivos representantes envolvidos neste Desafio de todas e quaisquer reivindicações, danos, despesas, custos (incluindo honorários advocatícios razoáveis) e responsabilidades (incluindo acordos), resultantes ou relacionados ao material produzido pela equipe, ou qualquer informação fornecida pelos membros da equipe na âmbito do Desafio.

3. AVALIAÇÃO, SELEÇÃO E PREMIAÇÃO 3.1. Como serão avaliados os projetos?

3.1.1. Os projetos serão avaliados por uma equipe de jurados considerando a ideia criada para o jogo digital bem como a proposta de monetização do jogo.

3.1.2. Os projetos serão julgados em uma escala de cem (100) pontos com base nos seguintes critérios:

(20%): Proposta de monetização do jogo

(15%): Originalidade e criatividade da história do game

(15%): Originalidade e criatividade dos personagens

(15%): Originalidade e criatividade dos cenários

(15%): Estrutura e balanço dos níveis propostos

(20%): Solução de negócios proposta pelo time, incluindo pitch, dados sobre a audiência, precificação, plataformas em que o jogo poderá ser jogado, campanha de marketing e rentabilidade esperada.

3.1.3. Os jurados avaliarão cada inscrição e selecionarão os 06 melhores projetos com base nos critérios estabelecidos. Uma segunda equipe de jurados definirá, dentro dos 06 melhores projetos, quais serão as menções honrosas e quem serão os vencedores.

3.1.4. Todas as decisões dos jurados são finais e vinculativas para todas as inscrições. Em caso de empate, a inscrição com a pontuação mais alta último critério de avaliação será utilizada para desempate. Se ainda houver empate, serão considerados os seguintes critérios para o desempate: originalidade da história, dos personagens e do cenário proposto.

3.1.5. O vencedor e as menções honrosas serão revelados em cerimônia de premiação virtual (Award Ceremony) para a qual todos os participantes da GameJam serão convidados. O evento será transmitido por meio da plataforma Zoom, ao vivo e ficará disponível para acesso em gravação 24 horas após o término do evento ao vivo.

3.2. Quais são as premiações da GameJam?

Haverá 1 (uma) equipe regional vencedora (WINNER) e 5 (cinco) equipes que receberão menção honrosa no Brasil.

3.2.1. Prêmios das equipes ganhadoras de menção honrosa:

- Troféu para escola que o grupo vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o grupo vencedor da menção honrosa está representando
- Certificado impresso em formato A4 para cada aluno e professor orientador do grupo vencedor da menção honrosa
- Presente da Full Sail University para cada aluno e professor orientador do grupo vencedor da menção honrosa

3.2.2. Prêmios da equipe ganhadora regional (WINNER):

- Troféu de winner para escola que o grupo vencedor está representando
- Certificado com moldura em formato A3 para escola que o grupo vencedor está representando
- Certificado impresso em formato A4 para cada aluno e professore orientador do grupo vencedor
- Kit gamer contendo teclado, fone e mouse para cada aluno e professore orientador do grupo vencedor

3.2.3. Como condição da participação no Desafio, cada participante concede ao ORGANIZADOR uma licença exclusiva perpétua, irrevogável, livre de royalties, totalmente sublicenciável e transferível em todo o mundo e permissão para usar, reproduzir, editar, modificar e exibir, criar trabalhos derivados, transmitir, distribuir, e exibir o vídeo em todos e quaisquer formatos de mídia, sejam agora conhecidos ou desenvolvidos posteriormente. Com relação a equipe vencedora e as equipes de menção honrosa, se solicitado pelo ORGANIZADOR, o participante cede ainda todos os direitos, títulos e interesses em relação vídeo à ORGANIZADOR, incluindo o direito exclusivo de garantir registros de marca registrada e direitos autorais e outros direitos relativos ao vídeo em qualquer parte do mundo, o direito exclusivo de licenciar, explorar, vender, ceder ou de outra forma dispor do vídeo ou de qualquer um dos referidos direitos nele incluídos para qualquer finalidade que o ORGANIZADOR possa considerar adequado. O participante não terá direito a compensação, crédito ou atribuição, ou aprovação sobre qualquer uso do vídeo pelo ORGANIZADOR. O ORGANIZADOR tem o direito, mas não a obrigação, de publicar qualquer vídeo para visualização mundial na internet. Os participantes renunciam e renunciam para sempre a todos os chamados “direitos morais (droit moral)” agora ou no futuro reconhecidos em relação a qualquer vídeo. Os participantes concordam em não fazer qualquer publicidade relativa ao ORGANIZADOR.

4. DIVULGAÇÃO

4.1 O ORGANIZADOR divulgará o Desafio através das escolas participantes e redes sociais na internet, mas também poderão ser utilizados para divulgação em outros meios de comunicação.

4.2 A divulgação tem por objetivo não só estimular a participação no Desafio como também a disseminação das iniciativas realizadas pelas equipes participantes.

4.3 Ao participar do Desafio, os(as) participantes (estudantes e professor(a)) autorizam a utilização gratuita de seus nomes, imagens e vozes em materiais relacionados ao Desafio, sem restrição de frequência e por período indeterminado.

4.4 A autorização descrita acima não implica o pagamento de qualquer quantia por parte do ORGANIZADOR.

5. SOBRE AS RESPONSABILIDADES DAS PARTES

5.1. Cabe ao ORGANIZADOR honrar as especificações do presente contrato, oferecendo uma plataforma digital para execução da competição bem como links de Zoom para os eventos que serão oferecidos ao vivo. O ORGANIZADOR entende que o ponto de contato com os participantes da competição são os responsáveis das escolas que os participantes estão representando no evento.

5.2. Cabe às ESCOLAS inscritas repassar toda e qualquer informação aos seus alunos participantes, bem como instruir os alunos para que tenham comportamento apropriado nas plataformas digitais tais como, mas não limitadas a plataforma digital da Full Sail University, ambientes de Zoom (chats e Q&A), conteúdo do próprio projeto apresentado pelo aluno e grupos de whatsapp e emails criados para troca de comunicações.

5.3. Cabe aos ALUNOS inscritos o bom comportamento e o atendimento a normas éticas durante todo o desenvolvimento da competição. Atitudes que possam transmitir qualquer comportamento racista, preconceituoso, sexista, homofóbico ou afins serão punidos com a desclassificação do aluno e a comunicação do ocorrido a sua escola e família.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1 As decisões do ORGANIZADOR serão soberanas, sendo vedado o questionamento ou a apresentação de recursos contra suas decisões.

6.2. O ORGANIZADOR poderá, a qualquer momento durante o período do Desafio, solicitar informações adicionais dos projetos que se façam necessárias para a avaliação dos mesmos. As equipes deverão atender às solicitações no prazo determinado, respondendo ao email enviado pelo ORGANIZADOR. Caso não atendam, os projetos poderão ser desclassificados.

6.3. Eventuais irregularidades relacionadas aos requisitos de participação ou o não envio de informações adicionais, como mencionado no item anterior, significarão a desclassificação da equipe.

6.4. Este regulamento está disponível no site do Desafio <https://fsu.com/gamajam/2024>. O ORGANIZADOR reserva-se o direito, a seu exclusivo e absoluto critério, de modificar, cancelar ou suspender este Desafio, ou de alterar as regras a qualquer momento, sem aviso prévio individual, caso algum fator interfira na

administração ou segurança deste Desafio. Se por qualquer motivo o ORGANIZADOR for impedido de continuar com este Desafio, ou a integridade e/ou viabilidade do Desafio for severamente prejudicada por qualquer evento, incluindo, mas não se limitando a incêndio, inundação, epidemia, doença generalizada, terremoto, explosão ou greve, caso fortuito ou força maior, falha de equipamento, tumulto ou distúrbio civil, guerra (declarada ou não), ameaça ou atividade terrorista, ou qualquer lei, ordem ou regulamento federal, estadual ou local do governo, ordem de qualquer tribunal ou jurisdição, o ORGANIZADOR terá o direito, a seu exclusivo critério, de abreviar, modificar, suspender, cancelar ou encerrar o Desafio sem outras obrigações.

6.5. Eventuais dúvidas ou casos omissos serão resolvidos pelo ORGANIZADOR.

São Paulo, 01 de janeiro de 2024

Full Sail University

GameJam Team