

REGULAMENTO DESAFIO GAMEJAM 2026

O Desafio GameJam 2026 é um desafio promovido pelo departamento International Outreach da universidade Full Sail University, o ORGANIZADOR.

1. CARACTERÍSTICAS E OBJETIVOS

- 1.1. O Desafio GameJam 2026 ("Desafio") visa reconhecer projetos, apoiados por seus professores(as), que deverão propor ideia de jogos digitais e apresentá-las em um vídeo de "pitching". O propósito é dar visibilidade e premiar iniciativas que estimulam o protagonismo dos(as) estudantes no Brasil.
- 1.2. O Desafio consiste na realização de um vídeo com um tempo máximo de até 3 (três) minutos, em que as equipes deverão propor ideias de jogos, jogos esses que serão avaliados de acordo com a rubrica de avaliação do desafio.
- 1.3. As equipes deverão ter o número de 1 (um) 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.
- 1.4. Para o desenvolvimento do projeto, as equipes deverão contar com a orientação de um(a) professor(a), que deverá ser da mesma escola dos alunos da equipe. Professores poderão orientar mais de um grupo e grupos de mais de uma escola, desde que trabalhem na(s) mesma(s).
- 1.5. Para participar do Desafio, o(a) professor(a) deverá inscrever-se como sponsor através do site <https://fs-courses.com/gamejam/2026> dentro do prazo descrito para a edição desse ano.
- 1.6. A participação é voluntária e gratuita, não sendo cobrada qualquer quantia ou exigido que se adquira ou use qualquer produto, bem ou serviço.
- 1.7. 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.
- 1.8. O período de divulgação, inscrição, seleção e premiação do Desafio deverá ser seguido de acordo com o calendário da edição desse ano.
- 1.9. Os vídeos deverão ser realizados exclusivamente em inglês.
- 1.10. O calendário publicado na página virtual do projeto será utilizado para a edição do ano atual, e não permitirá exceções.
- 1.11. Os alunos não têm a obrigatoriedade de assistir as mentorias online.
- 1.12. Os links para acesso do Opening Announcement e Award Ceremony ao vivo serão fornecidos aos alunos e professores 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, que devem ser orientados por seu(sua) professor(a). Os(as) integrantes da equipe deverão pertencer à mesma escola, bem como o professor.
 - 2.1.2. Cada equipe deverá ter um(a) professor(a), que desempenhará o papel de tutor (sponsor) e orientará e apoiará os alunos na realização do Desafio.
 - 2.1.3. As equipes deverão ser formadas por 1 (um) 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.
 - 2.1.4. O professor(a) orientador(a) deverá ser da mesma escola dos estudantes da equipe.
- 2.2. Como se inscrever?
 - 2.2.1. As inscrições deverão ser realizadas através do site do Desafio <https://fs-courses.com/gamejam/2026/>
 - 2.2.2. Os formulários de inscrição reunirão informações de identificação dos alunos, dos professores mentores (sponsors) e da escola. O responsável pelo projeto na escola deverá cadastrar a escola e fornecer seus dados de contato. Os professores mentores deverão então fazer seus cadastros, fornecendo também 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 e-mail 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 e professores), 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. Não serão aceitos projetos de equipes com mais de 5 alunos.
 - 2.2.8. Aqueles que tiverem dificuldade para preencher o formulário de inscrição poderão entrar em contato pelo telefone [55.11.97086.9545].

2.2.9. Após efetuar a inscrição, o(a) professor(a) e os estudantes inscritos receberão um e-mail 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 digitais gravadas, 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 e mentores 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 de cada grupo através da plataforma digital. Juntamente com o link do vídeo, o aluno deverá também submeter um texto com até 1000 caracteres (sem contar espaços), com uma explicação sobre o projeto. Alunos que não postarem o link do projeto na plataforma serão desconsiderados para emissão de certificado e premiação.

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 deve incluir quaisquer nomes / logotipos de marcas registradas ou com direitos autorais a não ser a marca da Full Sail University e da própria escola sendo representada pelos alunos. 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 no 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 criatividade, clareza e o seu potencial de transformação social.

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

- 20% da nota levará em conta o contexto de negócios apresentado no projeto
- 20% da nota levará em conta a solução de negócios apresentada no projeto
- 15% da nota levará em conta a criatividade e originalidade do roteiro do projeto
- 15% da nota levará em conta a criatividade e originalidade dos personagens do projeto
- 15% da nota levará em conta a criatividade e originalidade dos cenários do projeto
- 15% da nota levará em conta a criatividade e originalidade da estrutura dos níveis e equilíbrio do projeto

3.1.2. Os jurados avaliarão cada inscrição e selecionarão as 6 (seis) primeiras inscrições com base nos critérios estabelecidos. A inscrição que receber a pontuação mais alta será designada como vencedora. As demais 5 (cinco) inscrições de maior pontuação serão designadas como menções honrosas. Segundo e terceiro lugar podem ser selecionados de acordo com o volume de participantes da edição e de projetos entregues.

3.1.3. Todas as decisões dos jurados são finais e vinculativas para todas as inscrições.

3.1.4. O vencedor e as menções honrosas serão revelados em cerimônia de premiação virtual (Award Ceremony) para a qual todos os participantes do Desafio e mentores dos grupos 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. As entregas de prêmios e certificados serão agendadas com o responsável por cada escola premiada.

3.2. Quais são as premiações do Desafio?

Haverá 1 (uma) equipe regional vencedora (WINNER) e 5 (cinco) equipes que receberão menção honrosa no Brasil. Segundo e terceiro lugar podem ser selecionados de acordo com o volume de participantes da edição e de projetos entregues.

3.2.1. Prêmios das equipes ganhadoras de menção honrosa (esses mesmos prêmios serão oferecidos também para segundo e terceiro lugar, caso a edição comporte essa premiação extra):

- 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 mentor do grupo vencedor da menção honrosa

- Presente da Full Sail University para cada aluno e mentor 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 mentor do grupo vencedor
- Prêmio da Full Sail University conforme site da edição da competição do ano para cada aluno e mentor do grupo vencedor da menção honrosa

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. Comunicação

4.1. Canal Oficial

A comunicação oficial entre a organização da GameJam 2026 e os participantes será realizada através de um grupo no aplicativo WhatsApp. Esse grupo terá a participação de alunos inscritos e seus professores mentores, servindo exclusivamente para o envio de dúvidas e lembretes sobre o desafio.

4.2. Idioma e Regras de Participação

O grupo será conduzido integralmente em inglês, e todos os participantes deverão seguir as seguintes regras de conduta:

- Utilizar somente inglês para interações dentro do grupo;
- Escrever de forma cordial e respeitosa com a organização e demais participantes;
- Não iniciar ou contribuir com conversas que não sejam diretamente relacionadas ao desafio;
- Contribuir de maneira construtiva, sempre que possível, ajudando outros participantes.

4.3. Convite e Acesso ao Grupo

Os alunos e professores mentores receberão um e-mail com o link para ingressar no grupo após a inscrição no desafio. Além disso, um dia antes do início do desafio, todos os inscritos receberão um lembrete via WhatsApp, reforçando a importância de estarem no grupo para garantir um acesso direto à organização.

4.4. Gestão do Grupo

O grupo será inicialmente aberto para que todos os participantes possam postar mensagens. No entanto, a organização se reserva o direito de restringir essa função, caso seja necessário bloquear o envio de mensagens por participantes, garantindo a ordem e o bom funcionamento da comunicação.

4.5. Importante: Cadastro Correto do Telefone

Os convites para ingressar no grupo de WhatsApp serão enviados exclusivamente para o número de telefone informado no momento da inscrição. Não é recomendado o uso do telefone da escola no cadastro dos alunos, pois isso impedirá o recebimento do convite e o acesso ao grupo.

4.6. Consequências de Comportamento Inadequado

Mensagens consideradas impróprias, desrespeitosas ou que violem os princípios de ética e bom comportamento digital serão reportadas imediatamente à escola do participante.

5. DIVULGAÇÃO

5.1. 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.

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

5.3. 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. 5.4. A autorização descrita acima não implica o pagamento de qualquer quantia por parte do ORGANIZADOR.

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://fs-courses.com/gamejam/2026/>. 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. Eventuais dúvidas ou casos omissos serão resolvidos pelo ORGANIZADOR.

São Paulo, 01 de janeiro de 2026
Full Sail University
GameJam Team