

# TecnoFacens 2020

13ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos



## **REGULAMENTO DA 13ª MARATONA DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS**

### **1. NATUREZA DO CONCURSO**

A "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 alunos regularmente matriculados na FACENS e universidades convidadas e ex-alunos da FACENS. A inscrição deve ser feita em equipes com até 3 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 alunos regularmente matriculados.

### **4. INSCRIÇÕES**

As inscrições poderão ser realizadas através do site da TecnoFacens

### **5. INÍCIO DAS COMPETIÇÕES**

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

#### **PRIMEIRA FASE**

A primeira fase será realizada durante a Tecno Facens (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). Ao total, serão selecionados 15 jogos finalistas por modalidade.

**SEGUNDA FASE – MODALIDADE:** Jogos de Entretenimento

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 de forma remota pelo link do zoom disponibilizado pelo e-mail dos participantes.

**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 alunos DEVERÃO submeter os jogos para a "13ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos da FACENS" através do site GAME JOLT. Os grupos deverão realizarem as submissões no endereço indicado no e-mail que indicará como será realizada sua apresentação.

Os jogos submetidos a "13ª 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 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>

## 10. 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.

## 11. PREMIAÇÃO

A premiação será somente para os grupos classificados para a segunda fase. Serão dois prêmios, sendo um para a modalidade: Jogos de Entretenimento e outro para a Modalidade Jogos Educacionais.

## 12. EQUIPE ORGANIZADORA

A 13ª Maratona de Desenvolvimento de Jogos da FACENS será organizado por **pelos coordenadores de curso:**

Andréa Lúcia B. V. Rodrigues: [andrea.braga@facens.br](mailto:andrea.braga@facens.br)

Eliney Sabino: [eliney.sabino@facens.br](mailto:eliney.sabino@facens.br)

**Professor:**

Wilson Roberto Marcondes de Oliveira Junior [wilson.junior@facens.br](mailto:wilson.junior@facens.br)

**Equipe:**

LIGA [liga@facens.br](mailto:liga@facens.br)

### 13. DISPOSIÇÕES FINAIS

A inscrição na TecnoFacens implica a aceitação plena das normas estabelecidas no Regulamento Geral da TecnoFacens 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 Centro Universitário Facens.

Os casos omissos serão resolvidos pela Comissão Organizadora da TecnoFacens, Coordenação de Cursos e Diretoria do Centro Universitário Facens.