



FESTIVAL O M E N by 

ISMAI LEGENDS

REGULAMENTO TECHBOX GAMEJAM

REGULAMENTO TECHBOX GAMEJAM BY LCD

1. INTRODUÇÃO E OBJETIVO

- a. A GameJam é uma iniciativa do ISMAI LEGENDS, tendo em vista a concepção, desenvolvimento e design de ideias prototipadas em videojogos.
- b. Procura-se com esta iniciativa fomentar a criação de protótipos de videojogos, dinâmicos, e de interação para com o utilizador, de modo que respondam ao desafio lançado pela organização e jurados. Todos os protótipos devem integrar e abranger a utilização e diversão, e se distinguir pelas suas características, mecânicas aplicadas, ao nível de funcionalidade, usabilidade e viabilidade.

2. ORGANIZAÇÃO

- a. A GameJam é organizada em parceria pelo ISMAI LEGENDS e o Laboratório de Criação Digital

3. INSTALAÇÕES E INFRAESTRUTURAS

- a. A GameJam será realizada no Instituto Universitário da Maia (ISMAI), com início às 18 horas do dia 7 de julho de 2017, e duração prevista de quarenta e oito horas, tendo trinta e nove horas reservadas ao desenvolvimento de jogos.
- b. A organização do ISMAI LEGENDS reserva-se o direito de alterar o local do evento por questões logísticas.
- c. Os participantes aceitam que as instalações e infraestrutura da GameJam apenas poderão ser utilizadas em exclusivo no âmbito do evento.
- d. A organização assegurará a infraestrutura técnica adequada aos objetivos do evento, nomeadamente cobertura wi-fi e acesso web.
- e. Os participantes devem providenciar os seus próprios equipamentos, de índole tecnológica ou outros, bem como o software e materiais que julgarem necessários ao desenvolvimento das suas ideias/videojogos a concurso. (ex.: computadores portáteis, telemóveis, mesas digitais, etc).
- f. A organização assegurará as refeições principais (jantar do dia 7 de julho; almoço e jantar do dia 8 de julho; ceia e almoço do dia 9 de julho) para todos os participantes durante as trinta e nove horas do evento.

4. CANDIDATURAS

- a. Esta iniciativa tem como destinatários indivíduos maiores de 15 anos.
- b. A inscrição poderá ser individual ou em equipa, a qual terá um mínimo de três elementos e um máximo de cinco elementos.
- c. Os participantes inscritos individualmente deverão formar equipa no início do evento com outros participantes individuais.
- d. A candidatura deverá ser formalizada no site do evento <http://legends.ismai.pt/techbox.html>, fornecendo a informação solicitada, nos modos ali exigidos.
- e. O período para registro de candidaturas inicia-se às 13:00 do dia 15 de junho de 2017 e termina às 23:59 do dia 30 de junho de 2017.
- f. Todas as candidaturas serão analisadas por uma equipa da organização da GameJam e os participantes serão inscritos com base na informação fornecida.
- g. A confirmação da participação no evento GameJam será comunicada aos candidatos após o fecho das candidaturas.
- h. A informação fornecida pelos candidatos na fase de candidaturas permanece confidencial, sendo apenas consultada por uma equipa reduzida da organização e pelos membros do Júri.

5. FORMATO DE COMPETIÇÃO

- a. A GameJam é uma competição para a conceção e desenvolvimento de ideias relacionadas com um desafio/tema, traduzidas em protótipos funcionais/videojogos.
- b. No caso do desenvolvimento dos protótipos funcionais/videojogos poderão ser desenvolvidos para sistemas operativos Android, iOS, Windows Phone, Mac e Windows.
- c. A competição realiza-se em formato de maratona de 39 horas.
- d. Requisitos técnicos adicionais poderão ser eventualmente divulgados aos participantes no início da maratona.
- e. A divulgação do desafio/tema será feita pelos membros do Júri no dia do evento após formação das equipas com os elementos individuais.
- f. Após o período referido das trinta e nove horas, seguir-se-á a apresentação dos protótipos funcionais/videojogos aos participantes do evento e Júri.

g. Efetuada a apresentação ao Júri, este reunir-se-á para apreciação e deliberação de acordo com os critérios referidos na cláusula 7.1. abaixo, para a seleção dos vencedores do prémio do Júri.

h. O evento concluir-se-á com a divulgação dos três protótipos funcionais/videojogos premiados e a entrega dos respetivos prémios.

6. JÚRI

a. O Júri será constituído por docentes do ISMAI/ IPMAIA, organizadores do evento e convidados, e será anunciado até uma semana antes da Game Jam, através do site do evento.

b. Um dos elementos do Júri será designado Presidente do Júri, tendo a responsabilidade de coordenar o trabalho do Júri, e a atribuição específica referida no ponto 6.3.

c. As decisões do Júri serão tomadas por maioria simples, cabendo ao Presidente do Júri o voto de desempate, em caso de necessidade.

7. SELEÇÃO DOS PROTÓTIPOS FUNCIONAIS/VIDEOJOGOS VENCEDORES

a. Para a escolha pelo Júri do vencedor, os critérios de avaliação dos protótipos funcionais/videojogos são:

a.1 Funcionalidade: executável e funcional

a.2 Sofisticação: design, arte e usabilidade

a.3 Adesão ao tema lançado no evento

a.4 Jogabilidade: mecânicas aplicadas e modos de interação

a.5 Áudio: existência e adequação dos efeitos sonoros

8. PRÉMIOS

a. Os prémios a atribuir serão anunciados até uma semana antes da Game Jam, através do site do evento.

b. O pagamento de quaisquer impostos, taxas, encargos ou contribuições respeitantes aos prémios, se aplicável, é da inteira responsabilidade da entidade organizadora.

c. A entrega dos prémios ocorrerá no final da GameJam, na sequência do anúncio dos vencedores. Se os vencedores não estiverem presentes nesse momento do evento, a organização irá notificá-los (por telefone ou correio eletrónico) e comunicará o procedimento alternativo de entrega do prémio.

d. Os vencedores perderão o direito aos respectivos prémios se não os tiverem reclamado até 14 de julho de 2017, não havendo lugar a qualquer tipo de compensação alternativa.

9. TERMOS E CONDIÇÕES

a. A candidatura à participação na GameJam implica a aceitação integral do presente Regulamento.

b. Os participantes concordam com as seguintes condições para a candidatura e participação nesta iniciativa:

b.1 Os protótipos funcionais/videojogos a apresentar não devem constar quaisquer referências sexuais explícitas ou sugestivas, violentas ou depreciativas para qualquer grupo étnico, racial, religioso, profissional ou de idade, ou conteúdo pornográfico.

b.2 Os protótipos funcionais/videojogos a apresentar não podem promover drogas ilegais ou armas de fogo (ou o uso de qualquer um dos anteriores), ou qualquer atividade que possa ter mensagens inseguras ou perigosas, ou políticas.

b.3 Os protótipos funcionais/videojogos a apresentar não podem ser obscenos ou ofensivos, ou apoiar qualquer forma de ódio ou ódio de grupo ou comentários depreciativos sobre a organização ou seus produtos ou serviços, ou de outras pessoas, produtos ou empresas.

b.4 Os protótipos funcionais/videojogos a apresentar não podem conter marcas registadas ou logotipos de propriedade de terceiros ou anunciar ou promover qualquer marca ou produto de qualquer tipo.

b.5 Os protótipos funcionais/videojogos a apresentar não podem conter materiais protegidos por direitos de autor ou propriedade de terceiros (incluindo fotografias, esculturas, pinturas e outras obras de arte ou imagens publicadas em sites ou na televisão, filmes ou outras mídias).

b.6 Os protótipos funcionais/videojogos a apresentar não podem conter nomes, imagens, fotografias ou outros indícios de identificação de qualquer pessoa, viva ou morta, sem autorização explícita das mesmas ou dos seus representantes.

10. PROPRIEDADE INTELECTUAL

a. Todos os Protótipos funcionais/videojogos desenvolvidos e apresentados em competição, no âmbito deste evento, são propriedade dos respetivos autores, no cumprimento do estabelecido legalmente relativamente a direitos de autor.

b. Todos os Participantes cedem o seu direito de reprodução dos protótipos funcionais/videojogos para apresentação em outros eventos da organização.

11. DÚVIDAS E SUGESTÕES

- a. Para resposta a quaisquer questões ou para esclarecimento de dúvidas, os candidatos e participantes deverão primeiramente consultar a informação disponível no regulamento e site do evento.
- b. Para obter qualquer informação adicional ou apresentar sugestões, entre em contato através do e-mail techboxgamejam@lcdporto.org.
- c. Em tudo omissos, a decisão cabe ao Júri, referido na Cláusula 6. do presente Regulamento.
- d. Da decisão do Júri, não cabe reclamação ou recurso.

12. ENTIDADES ORGANIZADORAS DA GAMEJAM

- a. ISMAI LEGENDS
- b. LCD - Laboratório de Criação Digital