

Regulamento

2º Campeonato de Desenvolvimento de Jogos Digitais em Paulo Afonso – SIFGAMES

O presente Regulamento tem por objetivo estabelecer as regras do 2º CAMPEONATO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS EM PAULO AFONSO – SIFGAMES, organizado pelo corpo docente do curso de bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Sete de Setembro.

1. OBJETIVOS E ABRANGÊNCIA

O 2º SIFGAMES tem por objetivo incentivar a criatividade e o desenvolvimento de jogos digitais na plataforma WEB, com temáticas livres, para o público estudantil em geral do município de Paulo Afonso e região.

Estarão aptos a participar deste concurso, apenas os jogos que ainda não tenham sido lançados comercialmente no mercado e que ainda não tenham vencido outras competições.

Jogos que apresentem temáticas pornográficas, preconceituosas e que atentem contra os bons costumes serão automaticamente desclassificados da competição.

2. PARTICIPANTES

Podem participar do 2º CAMPEONATO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS EM PAULO AFONSO – SIFGAMES estudantes do ensino médio ou superior, conforme detalhamento abaixo.

Os estudantes deverão se organizar em equipes com no mínimo 3 (três) e no máximo 5 (cinco) integrantes, desde que estejam devidamente matriculados em Instituições de Ensino localizadas no município de Paulo Afonso e região.

Será aceita uma única inscrição por participante. Portanto, o estudante que estiver inscrito em uma equipe não poderá se inscrever em outra.

Cada equipe poderá submeter apenas um jogo. Caso a equipe envie mais de um jogo, todos eles serão automaticamente desclassificados.

3. INSCRIÇÕES

As inscrições estarão abertas de 30/03/2015 a 30/04/2015 e deverão ser feitas exclusivamente na Secretaria da Coordenação de Sistemas de Informação, localizada no 2º andar da FASETE, com a secretária Patrícia. As inscrições serão realizadas em duas etapas:

1ª Etapa – Pagamento da taxa de inscrição e cadastro dos dados da equipe, indicando o nome de cada participante, a Instituição de Ensino e a turma. Neste momento, deverá ser indicado o nome do participante que será o líder da equipe. O valor da inscrição será de R\$ 10,00 (dez reais) para cada membro da equipe.

É de inteira responsabilidade dos participantes manter suas informações atualizadas e prestar informações verídicas. Além disso, após a inscrição, não é permitido realizar a substituição dos membros da equipe.

2ª Etapa – Envio do Jogo: o líder da equipe deverá entregar um CD/DVD (com identificação da equipe), entre o período de 01/05/2015 a 22/05/2015, contendo:



- Código fonte;
- Arquivos adicionais e necessários à compilação e execução do jogo como arquivos PSD (Photoshop), arquivos MAYA ou MAX, arquivos de áudio (source para gerar o arquivo final), fontes (True Type), imagens, animações, áudio, CSS e mensagem utilizada nos jogos.
- Documento descrevendo todas as ferramentas e plug-ins usados no desenvolvimento do jogo; endereço na internet do desenvolvedor da ferramenta e suas respectivas licenças;
- Build do jogo compilada para plataforma Web;
- Manual completo com descrição do jogo e outras informações relativas ao jogo para os usuários do jogo (.doc, .docx e PDF);

Obs: Recomendamos que os jogos inscritos no concurso não façam uso de banco de dados remoto.

Não serão aceitos na avaliação materiais que não sejam os indicados acima.

No ato da entrega dos jogos, as equipes deverão assinar o termo de cessão de direitos autorais patrimoniais sobre o jogo submetido para avaliação.

CONSIDERAÇÃO IMPORTANTE

Para o desenvolvimento do jogo, não será permitido, sob qualquer circunstância, o uso de quaisquer expressões, sinais ou palavras contrárias à moral e aos bons costumes.

Como também, o uso de termos que ofendam a honra ou imagem de pessoas, produtos, empresas, sinais ou palavras que ofendam a liberdade de consciência, religião, sexo, ideia ou sentimentos das pessoas ou associações de marca de empresas, sinais de pessoas/personalidades notórias, sinais públicos (brasões, armas, medalhas, bandeiras, distintivos) ou de partidos políticos, incentivo a maus costumes, violência ou drogas, símbolos desportivos reconhecidos, nomes patronímicos notórios, obra literária, artística ou científica reconhecida, apontamento preconceituoso, constrangedor, pornográfico ou semelhante.

5. JULGAMENTO

Os jogos serão avaliados ao longo da competição, levando em consideração os seguintes critérios:

- Entretenimento;
- Criatividade;
- Design e Qualidade gráfica;
- Jogabilidade;
- Originalidade;
- Qualidade da Produção;

5.1. Etapas de Julgamento

O julgamento dos jogos se dará em 2 etapas:

1ª Etapa – Adequação ao Regulamento

Nesta fase, os jogos serão analisados com o objetivo de verificar se eles estão adequados aos aspectos formais do regulamento. Aqueles que não apresentarem conformidade com esses aspectos serão eliminados.

2ª Etapa – Avaliação

O 2º Campeonato de Desenvolvimento de Jogos Digitais em Paulo Afonso – SIFGAMES será avaliado através de uma Banca Examinadora.

6. PREMIAÇÃO

A divulgação do resultado da banca examinadora será realizada apenas durante a cerimônia de premiação, realizada no dia 29 de maio de 2015, no auditório do colégio Sete de Setembro.

Todas as equipes deverão estar presentes na cerimônia de premiação. Se a equipe escolhida em primeiro lugar não possuir um representante presente na cerimônia de premiação, ela será desclassificada e perderá o direito ao prêmio, que será repassado ao segundo colocado.

A equipe campeã de cada categoria receberá a seguinte premiação: a definir.

Observação: Caso os autores dos jogos vencedores não possam usufruir dos prêmios oferecidos, não terão direito a qualquer outro a título de substituição ou compensação.

7. CONDIÇÃO PARA RECEBIMENTO DA PREMIAÇÃO

O SIFGAMES pretende disponibilizar os jogos para serem utilizados gratuitamente através da internet ou em outras mídias, tais como dispositivos móveis.

Dessa forma, ao se inscreverem no 2º SIFGAMES, os participantes que forem indicados como autores dos jogos vencedores da competição concordam em ceder inteiramente à Faculdade Sete de Setembro (FASETE) os direitos autorais e patrimoniais desses jogos.

Ressalta-se que o 2º Campeonato de Desenvolvimento de Jogos Digitais em Paulo Afonso – SIFGAMES está amparado pelas Leis nº 9.610 e nº 9.609, ambas de 19 de fevereiro de 1998. Os jogos NÃO poderão ser comercializados por seus autores, sendo seus direitos autorais patrimoniais inteiramente cedidos a Faculdade Sete de Setembro (FASETE), que poderá distribuí-los livremente. Além disso, a Faculdade Sete de Setembro (FASETE) também poderá fazer uso institucional dos jogos, independente de qualquer autorização.

8. CRONOGRAMA DA COMPETIÇÃO

Período de Inscrições: 30 de Março até 30 de Abril de 2015.

Envio do Jogo: 01 até 22 de maio de 2015.

Apresentação: 28 de maio de 2015.

Premiação: 29 de maio de 2015.

Os ganhadores autorizam a Faculdade Sete de Setembro - FASETE, de forma irrevogável e gratuita, que faça uso de suas imagens e/ou seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, durante todo o tempo permitido legalmente e comprometem-se a assinar quaisquer documentos ou autorizações que possam ser necessários para o uso dessas imagens e/ou nomes.

10. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADES, MARCAS E PATENTES.

Ao se inscreverem no concurso, os participantes garantem que contam com a titularidade exclusiva, livre de toda carga ou limitação, de todos os direitos de propriedade intelectual sobre os jogos apresentados no Concurso. Assim, a organização não será em nenhum caso, responsável por eventuais reclamações, em relação a infrações de direitos de terceiros, resguardado o direito de se cobrar, de todas as formas possíveis, eventuais danos causados a FASETE.

No caso de projetos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é de responsabilidade dos integrantes das equipes obterem as autorizações necessárias para sua utilização.

A FASETE reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários ou não tenham autorização.

A FASETE reserva-se o direito de utilizar os jogos apresentados pelos candidatos durante todo o período de proteção dos mesmos, conforme o disposto no presente Regulamento e na legislação vigente.

11. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao se inscreverem no 2º Campeonato de Desenvolvimento de Jogos Digitais em Paulo Afonso – SIFGAMES, os participantes concordam inteiramente com as condições deste regulamento e autorizam a FASETE a utilizar institucionalmente, editar, publicar, reproduzir e divulgar por meio de jornais,

revistas, televisão, cinema, rádio e internet, VHS e CD-ROM, ou em qualquer meio de comunicação, sem qualquer ônus, seus nomes, vozes, imagens nos âmbitos nacional e internacional, além dos aplicativos, capturas de tela e trailers, durante período indeterminado.

Os participantes autorizam também a utilização pela FASETE dos dados fornecidos no momento da inscrição, para fins não comerciais.

As inscrições estão sob a guarda e responsabilidade da FASETE.

Suspeitas de conduta antiética na elaboração dos jogos, bem como de desrespeito a este regulamento serão analisadas e julgadas pelos realizadores e podem resultar na desclassificação do competidor.

Cada participante é responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade dos jogos inscritos. No caso de projetos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é responsabilidade do participante, obter as autorizações necessárias para sua utilização e enviá-las à Comissão Organizadora do concurso dentro do prazo de inscrições. Os casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora da Competição.

As despesas dos inscritos referentes a transporte, material de consumo, envio de jogos e quaisquer outras necessárias para a participação em cada uma das fases desta competição e na elaboração correrão por conta dos próprios inscritos.

As decisões tomadas durante as etapas de julgamento, bem como as decisões dos realizadores do Concurso – além de eventuais considerações que venham a dirimir questões decorrentes ou casos omissos a este regulamento – serão soberanas e irrecorríveis, não cabendo aos concorrentes qualquer contestação a tais decisões, bem como dos seus resultados.