



REGULAMENTO

2º MADRUGADÃO GAME JAM

O 2º MADRUGADÃO GAME JAM é um Concurso promovido pelo Instituto de Ciências Sociais Aplicadas por meio dos Cursos de Jogos Digitais e Comunicação Social da Universidade Feevale. Proporciona, no âmbito acadêmico, momentos para a discussão, troca de experiências, prática e intercâmbio das áreas de Comunicação e afins, além de apresentar, através da competição, a produção acadêmica dos futuros profissionais do mercado.

I

DO CONCURSO

Art. 1º O 2º MADRUGADÃO GAME JAM será realizado entre os dias 05 a 07 de novembro de 2015.

Art. 2º O 2º MADRUGADÃO GAME JAM será constituído de um desafio lançado a equipes de estudantes ou profissionais de Jogos Digitais, Comunicação Social e áreas afins. Estes deverão desenvolver um Jogo Digital conforme briefing estipulado pela comissão organizadora.

Parágrafo único: Por áreas afins entende-se: design, letras, fotografia, audiovisual, artes visuais, moda e administração.

Art. 3º As equipes serão acompanhadas, durante todo o processo do concurso, por um monitor integrante da organização do 2º MADRUGADÃO GAME JAM.

II

DAS VAGAS

Art. 4º As inscrições observarão um número limite de 42 (quarenta e dois) participantes.

§ 1. Cada instituição de ensino poderá participar com um número ilimitado de participantes, desde que confirmadas pela coordenação do curso após a realização da inscrição, neste caso deve se enviar o comprovante de matrícula juntamente com as demais informações previstas no Art. 5º.

§ 2. As equipes poderão ser compostas por acadêmicos ou profissionais oriundos de apenas uma instituição, ou ainda constituir-se como equipes mistas.

§ 3. Serão consideradas equipes mistas aquelas formadas por alunos ou profissionais de mais de uma instituição de ensino, reunidos por afinidade e por própria iniciativa, desde que as respectivas inscrições sejam confirmadas pela coordenação do curso dos candidatos.



III

DAS INSCRIÇÕES E DA SELEÇÃO DAS EQUIPES

Art. 5º As inscrições para participar do 2º MADRUGADÃO GAME JAM poderão ser realizadas de 15 de setembro a 06 de outubro de 2015, ou até que o número de vagas disponíveis seja atingido, observando os seguintes passos:

I – Cada integrante deverá efetuar sua inscrição e seu pagamento.

II – Após todos estarem inscritos, o líder da equipe deverá enviar um e-mail para madrugadaogamejam@feevale.br contendo os nomes completos e contatos de todos os componentes, além do nome do grupo.

Art. 6º O valor da inscrição para o 2º MADRUGADÃO GAME JAM é de acordo com seu vínculo (a ser direcionado no momento da inscrição online), conforme tabela abaixo:

Aluno da Universidade Feevale	R\$ 32,00
Funcionário da Universidade Feevale	R\$ 20,00
Aluno de outra instituição	R\$ 36,00
Comunidade	R\$ 40,00

Art. 7º As equipes serão organizadas por ordem de inscrição, sendo que as primeiras equipes inscritas e com a taxa paga garantem a vaga.

Art. 8º As inscrições serão encerradas no momento em que todas as vagas determinadas pela organização do evento forem preenchidas.

Art. 9º As equipes classificadas serão divulgadas no site do evento.

IV

DAS EQUIPES

Art. 10º Cada equipe poderá ser composta de no mínimo 02 (dois), e no máximo 06 (seis) integrantes, sendo que todos deverão estar devidamente inscritos e estar comprovada a inscrição através do pagamento da taxa do evento.

Art. 11º Será vedada a participação de alunos envolvidos na organização do 2º MADRUGADÃO GAME JAM.



V

DO JULGAMENTO E VENCEDORES

Art. 12º A equipe vencedora do MADRUGADÃO GAME JAM deverá:

I – Desenvolver um jogo digital completo em 48 horas;

II – Possuir regras, tutorial, manual de instruções e critérios de jogabilidade claros e lógicos, que permitam seu uso sem a presença dos membros da equipe;

III – Creditar devidamente todos os participantes e demais autores de partes ou do projeto em sua totalidade;

IV – Divulgar nos créditos dos jogos os logotipos do evento e demais parceiros. Os logotipos serão passados aos participantes no dia do evento pela organização do Madrugadão Game Jam;

V – Implementar comando que permita o reinício do jogo pelo jogador a qualquer momento e sem a necessidade do encerramento do programa para atingir esse objetivo;

VI – Implementar comando específico que permita o encerramento do programa;

VI

DA PREMIAÇÃO

Art. 13º Será premiado o melhor Jogo Digital elaborado, segundo o BRIEFING. Somente uma equipe será premiada pelo conjunto da obra.

Art. 14º A equipe que apresentar o melhor Jogo digital eleito pela organização, receberá o TROFÉU 2º MADRUGADÃO GAME JAM.

Art. 15º A divulgação do Jogo digital vencedor acontecerá na solenidade oficial de encerramento do 8º MADRUGADÃO FEEVALE. Posteriormente, o resultado será disponibilizado no site do evento.

VII

DO ANDAMENTO DOS TRABALHOS

Art. 16º Um participante de cada equipe deverá retirar o briefing da competição no dia 05 de novembro de 2015, das 14h às 17h na sala 304C do Prédio Amarelo da Universidade Feevale.

Art. 17º O credenciamento das equipes acontecerá das 17h às 20h30, do dia 06 de novembro de 2015, no Hall do Prédio Lilás da Universidade Feevale. As equipes selecionadas receberão material com informações básicas do evento e do briefing.



Art. 18º Serão disponibilizadas duas salas de aula para as equipes desenvolverem o jogo digital.

Art. 19º As equipes terão como prazo para desenvolver o Jogo digital, das 18h do dia 05 de novembro às 7h do dia 07 de novembro de 2015, devendo dentro deste prazo, as equipes deixarem o espaço destinado para o desenvolvimento dos jogos;

Art. 20º Cada equipe deverá trazer, pelo menos, um laptop, e será responsável por trazer todo o equipamento que julgar necessário.

Art. 21º Cada equipe deverá zelar pelos equipamentos e materiais disponibilizados pela Universidade Feevale para a realização do evento. Os participantes se comprometem a ressarcir à Universidade Feevale, em caso de danos e prejuízos a equipamentos e materiais disponibilizados para o 2º MADRUGADÃO GAME JAM.

Art. 22º A entrega dos jogos deverá ser em pen-drive para um membro da organização do evento até às 7h do dia 07 de novembro de 2015, na sala 304C. A partir das 10h do mesmo dia, o jogo vencedor será anunciado.

VIII

DOS DIREITOS AUTORAIS

Art. 23º O 2º MADRUGADÃO GAME JAM estará amparado pela legislação vigente e pela Resolução Reitoria 01/2007 ou outra que venha a substituí-la.

Art. 24º Cada participante será responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade dos trabalhos apresentados.

Art. 25º Fica desde já estipulado que a Universidade Feevale poderá fazer uso institucional dos jogos desenvolvidos, independente de qualquer autorização.

IX

DISPOSIÇÕES GERAIS

Art. 26º A inscrição no 2º MADRUGADÃO GAME JAM implica no conhecimento e concordância por parte das equipes e seus integrantes, das normas do presente regulamento.

Art. 27º Os casos omissos a este regulamento serão resolvidos pela Comissão Organizadora.