



XI Gamepad – Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia **10 de junho de 2016**

Normas para inscrição de trabalhos

1. Disposições Gerais

O Instituto de Ciências Sociais Aplicadas, através do curso de Tecnologia em Jogos Digitais, no uso das atribuições que lhe são conferidas, comunicam as normas e condições estabelecidas para inscrição e apresentação de trabalhos durante o IX Gamepad – Seminário de Games e Tecnologia, que se realizará no dia 10 de junho de 2016.

Atualmente na sua nona edição, o Gamepad – Seminário de Games e Tecnologia é um dos principais eventos do primeiro semestre para pensar, discutir e construir conhecimento sobre o papel dos jogos digitais e sua influência na sociedade.

Nesta edição, o foco é debater as dificuldades e o desafio da divulgação dos jogos digitais no mercado brasileiro.

O mercado brasileiro de jogos digitais apresenta prognósticos promissores de crescimento. No entanto, para que o crescimento previsto de fato aconteça, o desenvolvimento de profissionais qualificados com perfil empreendedor, bem como a formação de capital intelectual científico específico em games são essenciais. Nesse contexto, a Universidade Feevale, através do Curso de Jogos Digitais, vem desempenhando um papel de grande importância no cenário regional. Um dos resultados significativos dessa ação é o número de desenvolvedoras de jogos formadas. Segundo dados da Associação das Desenvolvedoras de Jogos do Rio Grande do Sul (ADJOGOS-RS), 35 de suas empresas filiadas foram formadas a partir de grupos de alunos da Feevale.

2. Do objetivo

O IX Gamepad tem por objetivo promover o diálogo, a produção de conhecimentos técnico-científicos e a troca de experiências de desenvolvimento em jogos digitais e áreas afins.

3. Da participação

O evento é voltado aos acadêmicos de graduação e pós-graduação, professores e pesquisadores de jogos digitais, profissionais da indústria de jogos e áreas afins

4. Submissão de Resumos

Os autores deverão submeter o resumo através do site do evento www.feevale.br/gamepad2016 até o dia 20 de maio de 2016. O resultado da avaliação será publicado no site do evento no dia 31 de maio de 2016, indicando ou não o aceite.

Cada resumo inscrito poderá ter, além de um autor principal, até 4 autores secundários. No ato da inscrição, deverá ser indicada a ordenação dos demais autores, que corresponderá à ordem que constará na



publicação dos resumos e na impressão dos certificados.

Os resumos enviados deverão atender aos seguintes critérios técnicos:

1. serem escritos em idioma nacional;
2. apresentarem entre 900 e 2.500 caracteres com espaços e conter os elementos a seguir especificados (não necessariamente nesta ordem): introdução, objetivos, metodologia, resultados parciais e ou finais, considerações finais e palavras-chave (no mínimo três e no máximo cinco palavras);
3. correção linguística;
4. aderir à temática do evento.

O não cumprimento dos critérios estabelecidos neste regulamento desqualifica o resumo automaticamente.

5. Da inscrição de trabalhos

Os autores, com resumos aceitos pela comissão científica, deverão inscrever-se como participantes do evento através de formulário eletrônico disponível no website www.feevale.br/gamepad2016. Após o ato da inscrição, o artigo completo deverá ser enviado para o e-mail gamepad@feevale.br. Não serão aceitos trabalhos enviados em CD, DVD ou quaisquer outros formatos. **Não serão aceitos trabalhos cujos resumos tenham sido recusados.**

Os resumos que atenderem os critérios técnicos já mencionados serão avaliados obedecendo os seguintes critérios:

1. descrição adequada do conteúdo do trabalho no título;
2. clareza e coerência nos objetivos;
3. clareza e coerência na metodologia;
4. clareza e coerência nos resultados, quando pertinentes.

A data limite para a submissão dos trabalhos completos é dia 10 de junho de 2016.

As inscrições somente serão validadas após o envio do trabalho, de todas as informações solicitadas pelo sistema de inscrição na página do evento e mediante a confirmação do pagamento da taxa de inscrição.

Inscrições incompletas serão desconsideradas. A Universidade Feevale não se responsabiliza por inscrições via internet não recebidas por motivos de ordem técnica dos computadores, falhas de comunicação, congestionamento das linhas de comunicação, bem como em função de outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados.

O investimento para a participação no evento está definido conforme a tabela que segue:



Público	Investimento
Comunidade	R\$ 90,00
Acadêmicos, graduados, pós-graduandos e pós-graduados pela Feevale	R\$ 72,00

Caso o pagamento não seja efetuado até o vencimento, a inscrição será automaticamente cancelada. Os valores referentes à inscrição não serão devolvidos, inclusive para os autores de trabalhos que não tenham sido aceitos na análise classificatória, bem como em caso de desistência de participar do evento.

5.1 Do formato dos trabalhos e informações.

Os trabalhos completos enviados deverão atender os seguintes critérios:

1. correção linguística;
2. conterem os dados referentes aos autores e orientadores;
3. serem inscrito, individualmente, por um dos autores, ficando expressamente vedadas inscrições múltiplas de um mesmo trabalho;
4. estarem formatados em conformidade com o modelo de trabalho disponível no website.

6. Do compromisso e da responsabilidade

O autor deve autorizar, sem encargos, a publicação de seus trabalhos nos anais do evento, bem como a publicação de imagens fotográficas e de seu nome em outras divulgações, publicações ou impressos sem fins lucrativos relacionados ao evento. Além disso, o inscrito é responsável pela veracidade e autenticidade do seu trabalho.

7. Da área do conhecimento dos trabalhos

Serão aceitos trabalhos com temas ligados a games e à sua utilização como artefatos de expressão social, artística, política, econômica, ética e estética.

8. Da apresentação dos trabalhos

A apresentação dos trabalhos ocorrerá na manhã do dia 10 de junho de 2016, conforme a programação do evento, divulgada no site do evento feevale.br/gamepad2016.

Cada autor terá 15 minutos para sua apresentação. Após, o autor terá 5 minutos para responder perguntas dos participantes. As apresentações dos autores não têm caráter avaliativo.

Serão permitidos, no máximo, 2 autores para a apresentação de cada trabalho, em se tratando de trabalhos com mais de um autor.

Os recursos disponibilizados para a apresentação serão informados aos autores após o aceite dos resumos.



8. Do certificado

Será fornecido, por trabalho inscrito, um certificado de apresentação de trabalho no IX Gamepad destinado ao autor principal. Necessidades adicionais de certificados poderão ser requeridas no Atendimento Feevale, mediante o pagamento de uma taxa protocolar. Ressaltamos que o nome apresentado no certificado será o mesmo informado na ficha de inscrição online.

Para a participação no evento, será emitido certificado on-line, que será enviado por e-mail após a confirmação de frequência na atividade.

9. Da concordância

O ato de inscrição implica concordância e aceitação de todas as cláusulas e condições estabelecidas.

Os casos omissos ao presente regulamento serão encaminhados à Comissão Organizadora do evento.

Novo Hamburgo, 14 de abril de 2016

Prof. Thiago Godolphim Mendes
Coordenador do Gamepad 2016