

Gamepad 2017 – Seminário de Games, Comunicação e Tecnologia

Normas para inscrição de trabalhos na Mostra de Jogos

1. Disposições Gerais

O DA do Curso de Jogos Digitais, em parceria com o Curso de Jogos Digitais, tem o prazer de apresentar a V Mostra de Jogos Universitários.

2. Do objetivo

Disponibilizar um espaço de apreciação, perante o público do evento Gamepad, a desenvolvedores de jogos digitais inscritos no evento. Este espaço contempla uma área de convivência, em que os desenvolvedores poderão demonstrar seus jogos digitais ao vivo, junto ao público, e uma apresentação formal do jogo, no espaço de auditório do evento.

Com isto em mente, objetivamos a troca de experiências entre desenvolvedores e público, de forma que acrescente conteúdos de avaliação sobre o desenvolvimento de projetos desta natureza.

3. Da participação

3.1 - A V Mostra de Jogos é voltada para acadêmicos de Jogos Digitais e demais áreas de Comunicação, Design e Ciência da Computação.

3.2 - Somente poderão participar da V Mostra de Jogos as equipes com todos os participantes inscritos no Gamepad 2017.

3.3 - As inscrições dos participantes do Gamepad 2017 deverão ser feitas pelo website www.feevale.br/gamepad2017

4. Da inscrição de trabalhos

4.1 - Os projetos devem ser submetidos **entre os dias 10/04 e 17/05/2017**. Projetos submetidos e compartilhados antes ou após estas datas não serão aceitos.

4.2 - A inscrição dos projetos deverá ser feita no site, www.feevale.br/gamepad o líder do grupo deve inscrever o grupo e o nome do jogo. Depois deverá enviar um e-mail para gamepad@feevale.br, com o título de "GAMEPAD – Projeto <nome do projeto>". No e-mail, devem constar os nomes da equipe de projeto, e uma URL para um arquivo compactado em formato ZIP, compartilhado em pasta pública no Dropbox, contendo o jogo na versão final e todas as bibliotecas necessárias para o seu funcionamento. Juntamente com os jogos, deverá constar no arquivo ZIP um arquivo LEIA-ME.TXT, contendo as instruções detalhadas de como instalar e jogar.

4.3 - As inscrições incompletas serão desconsideradas;

4.5 - Os projetos submetidos devem estar concluídos ou em fase final de desenvolvimento, livres de falha e erros críticos.

4.6 - As inscrições somente serão validadas após o envio do trabalho, do preenchimento de todas as informações necessárias, do funcionamento pleno do game e mediante a inscrição de todos os integrantes do grupo no Gamepad 2017.

4.7 - São elegíveis para participar da V Mostra de Jogos, jogos desenvolvidos em atividades acadêmicas, projetos de ensino, de extensão ou de forma independente, que não foram explorados comercialmente, por alunos de ensino de graduação e pós-graduação.

4.8 - Os jogos submetidos serão pré-avaliados por uma banca convidada, formada por profissionais e empresários da área. Caso houver um número de projetos que exceda o limite de projetos a serem apresentados, caberá à banca avaliadora escolher os jogos que deverão ser apresentados na mostra.

4.9 - Os critérios a serem avaliados são Jogabilidade, Originalidade, Arte e Sistema (que se refere ao quão bem implementado encontra-se o projeto).

4.10 - Após a avaliação, será enviado um e-mail de resposta confirmando ou não a participação do projeto no evento, e solicitando que envie um arquivo de apresentação até o dia 18/05, juntamente com um vídeo do jogo de 1 a 3 minutos de duração.

4.11 - O encaminhamento do projeto de jogo digital deve acontecer conforme as normas de submissão estabelecidas neste documento.

4.12 - A organização do Gamepad 2017 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 outros fatores de ordem técnica que impossibilitem a transferência de dados.

4.13 - Os valores referentes à inscrição não serão devolvidos, mesmo nos casos de não aprovação dos jogos encaminhados.

5. Do compromisso e da responsabilidade

Os autores dos jogos devem autorizar, sem encargos, as imagens fotográficas e seus nomes em outras divulgações, publicações, impressos sem afins lucrativos. Além disso, os inscritos são responsáveis pela veracidade e autenticidade do seu trabalho.

6. Da apresentação dos jogos no auditório

6.1 - Somente poderão participar da apresentação os participantes das equipes que estão nos créditos do jogo.

6.2 - Os participantes terão 10 minutos para fazer a apresentação formal do seu projeto no auditório do evento. Incluindo o tempo de exibição do vídeo do jogo e instalação de equipamentos.

6.3 - As apresentações devem ser feitas através de Power Point, Keynote, Prezi ou vídeo produzido para este fim.

6.4 - Todas as apresentações devem ser entregues em formato de arquivo que seja suportado pelo Windows 7, sem que seja necessária a utilização de um browser para execução da apresentação.

6.5 - Na apresentação devem constar os softwares e engines usadas na produção do jogo.

6.6 - **Não serão permitidas apresentações utilizando diretamente o gameplay do jogo.**

6.7 - Os equipamentos de apoio à exibição, tais como computador, projetor e microfones serão disponibilizados pela Universidade Feevale.

6.8 - É permitida a utilização de equipamento próprio para a apresentação.

6.9 - Os projetos não poderão ser instalados em equipamentos da Feevale.

8. Da avaliação dos trabalhos

8.1 - Os jogos submetidos serão avaliados por júri oficial e também por júri popular.

8.2 - Os critérios a serem avaliados são Jogabilidade, Originalidade, Arte e Sistema (que se refere ao quão bem implementado encontra-se o projeto).

8.3 - O júri oficial será formado por profissionais e empresários da área, convidados do evento. Estes convidados assistirão as apresentações no auditório e jogarão os games no espaço de convivência.

9. Dos vencedores

9.1 - Nesta edição do evento, haverá um vencedor: Melhor jogo escolhido pelos jurados.

10. Do certificado

10.1 – Será fornecido um certificado por participante da equipe do jogo apresentado.

10.2 - Os nomes apresentados no certificado serão os mesmos informados no e-mail de submissão do jogo.

11. Da concordância

11.1 - A inscrição implica na concordância e na aceitação de todas as cláusulas e condições estabelecidas neste documento.

11.2 - Casos omissos deverão ser abordados diretamente com a comissão de organização do evento.

11.3 - A comissão organizadora do evento tem plenos poderes para resolver quaisquer questões referentes à V Mostra de Jogos 2017, estando previstas neste regulamento ou não.