**REGULAMENTO GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025**

****

Este regulamento contém as informações a respeito do evento e todas as regras aplicáveis ao **GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025** e colocamos a disposição dos candidatos e futuros participantes para entendimento e direcionamento de toda realização do evento. Portanto, os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição aderem integralmente a todas as suas disposições, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

A presente maratona é promovida pela **Faculdade de Tecnologia de Campinas - Campus Campinas**, com sede na cidade de Campinas e Estado de São Paulo, na Av. Cônego Antônio Roccato, 593 - Jardim Santa Mônica, Campinas - SP, 13082-015.

Mantendo a relação de transparência entre organizador e participantes, ressaltamos que essa é uma versão atualizada do regulamento disponibilizado no dia **10 de Outubro de 2025**.

**REGULAMENTO**

1. **DO CÓDIGO DE CONDUTA E PROPRIEDADE INTELECTUAL**

Todos os participantes do Game Jam são obrigados a concordar com os seguintes itens uma vez que decidam participar do GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025

1.1. Os projetos desenvolvidos durante o GAME JAM permanecem sob propriedade intelectual de seus criadores. No entanto, os participantes concedem à FATEC Campinas o direito de uso não exclusivo, gratuito e por tempo indeterminado para fins acadêmicos, institucionais e de divulgação, incluindo publicação em sites, redes sociais, eventos acadêmicos e empresariais.

1.2. Cada equipe é responsável por garantir que não está utilizando materiais de terceiros que violem direitos autorais (músicas, imagens, sons ou código). É vedado o plágio. Caso utilizem recursos de terceiros, devem estar devidamente licenciados e atribuídos.

1.3. É obrigatório manter um ambiente de respeito mútuo, livre de discriminação, assédio ou comportamento ofensivo a qualquer grupo social.

1.4. A cooperação entre equipes é incentivada, mas a entrega do projeto deve refletir o esforço majoritário da equipe inscrita.

Os organizadores aplicarão esse código durante o evento. Esperamos que a cooperação de todos os participantes ajude a garantir um ambiente seguro para todos. O descumprimento das normas poderá acarretar advertência ou desclassificação imediata, a critério da Comissão Organizadora.

1. **DO OBJETIVO**

2.1. O GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 tem como objetivo conectar participantes com o ecossistema de desenvolvimento de jogos, incentivar protótipos de produtos criativos e tecnológicos, bem como, desenvolver habilidades de programação e lógica de programação, fomentar a interação com alunos de outros semestres ou cursos e criar visibilidade para os alunos participantes.

1. **DO EVENTO**

3.1.O GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 acontecerá entre os dias 18/10 até 25/10, seguindo cronograma a ser esclarecido a seguir.

3.2. O evento terá abertura no dia 18/10 (sábado) no espaço da FATEC Campinas, a partir das 8h (horário de Brasília), sendo obrigatória a presença dos inscritos nesse dia para validar participação no evento e para formalizar a inscrição da equipe.

3.3. Após o evento de abertura os participantes terão de 19/10 à 25/10 às 12h00 (uma semana) para desenvolver o projeto de maneira remota, sem a obrigatoriedade de presença no espaço da FATEC Campinas.

3.4. Embora o evento seja realizado de forma híbrida (presencial e online), para que a entrega seja oficialmente validada os inscritos devem se certificar que o projeto desenvolvido funcione nos computadores da instituição, de maneira que os testes são de única responsabilidade da equipe participante.

1. **DAS INSCRIÇÕES**

4.1. Podem efetuar a inscrição para o GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 alunos da Fatec Campinas, desde que aceitem os termos deste referido documento.

4.2. É permitida somente 01 (uma) pré-inscrição por CPF (pessoa física).

4.3. As inscrições se darão no período de 10/10/2025 até 15/10/2025 às 23h59, por meio do preenchimento de todos os campos obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição.

4.4. O preenchimento e envio corretamente do formulário eletrônico garante a participação da pessoa inscrita no GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025, com a oficialização da participação mediante presença na instituição no dia informado no item 5.1.

4.5. Todas as inscrições, desde que realizadas dentro do prazo indicado no item 4.3, serão aprovadas pela Comissão Organizadora do Evento.

4.6. A participação no GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível.

4.7. As pessoas participantes competirão em equipes formadas de 03 (três) a 05 (cinco) integrantes, devendo sempre ser observado o tema macro desta edição.

4.8. No que se refere à formação das equipes:

a) A Comissão Organizadora será responsável por organizar e liderar o processo de formação de equipes.

b) Deve haver pelo menos um aluno de um semestre/curso diferente dos demais integrantes da equipe.

c) Cada equipe será composta, preferencialmente (não obrigatório), por participantes de diversas skills.

d) Após o início do evento não poderá haver mudanças nas equipes. Mesmo em caso de desistência de um dos membros da equipe, nenhum outro participante poderá assumir a vaga daquele participante.

4.9. Caberá a pessoa participante se responsabilizar por todas eventuais necessidades para participar do evento(computadores, programas, aplicativos de desenvolvimento e etc.)

4.10. Ao se inscrever, o participante:

1. Assume total responsabilidade pelo uso de equipamentos pessoais durante o evento (computadores, softwares, periféricos).
2. Autoriza o uso de sua imagem, voz e depoimentos coletados durante o evento em materiais de divulgação da FATEC Campinas.
3. Concorda com a coleta e tratamento de dados pessoais para fins exclusivos de gestão do evento, em conformidade com a LGPD.
4. **DA PROGRAMAÇÃO**

5.1. A programação do GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 tem como evento de abertura um IDEATHON à ser realizado no dia 18/10 a partir das 09h30 (horário de Brasília) com previsão de encerramento às 18h00.

5.2. O IDEATHON contará com sessões de palestras e oficinas no período da manhã, um momento para almoço e no turno da tarde as equipes se reunirão para desenvolver a ideia do projeto. Durante o evento será anunciado o tema que deverá ser seguido pelas equipes no desenvolvimento do jogo.

5.3. Será disponibilizado um período para a formação das equipes e sua inscrição enquanto time no evento.

5.4. Ao final do período do IDEATHON as equipes deverão enviar um documento contendo as ideias que foram desenvolvidas no evento e que nortearão o desenvolvimento do projeto. O documento a ser upado no fork do repositório do evento (conforme item 7 deste regulamento) com o título “relatorioInicial\_nomeEquipe”, deverá conter:

* O nome da equipe e seus integrantes, bem como curso, período e semestre de cada um;
* Título inicial do projeto;
* Ferramenta escolhida para desenvolvimento;
* Descrição do projeto (estilo do jogo, gênero);
* Como o tema está incluído dentro da ideia do projeto;
* No mínimo uma concept art do projeto (seja de personagem, cenário ou itens).

5.5. Após o encerramento do IDEATHON as equipes terão até o dia 25/10 às 12h para desenvolver e enviar o projeto, de maneira remota, conforme as orientações presentes nos itens 6 e 7 deste regulamento.

5.6. A programação oficial pode sofrer mudanças em decorrência de qualquer fator que impacte na organização do evento, neste caso, toda e qualquer mudança será atualizada bem como notificada aos participantes.

1. **DESENVOLVENDO O JOGO**

6.1. É permitido o uso de ferramentas para auxílio na criação de cenário, som/música, design e demais elementos e devem ser creditados na documentação.

6.2. Será permitido o uso das ferramentas Scratch, Pygame ou Godot para o desenvolvimento dos jogos.

6.3. O uso de assets prontos (músicas, sprites, modelos 3D) é permitido apenas se forem livres de direitos autorais ou com licença apropriada. É obrigatório indicar a fonte no Relatório Final.

6.4. O uso de ferramentas de Inteligência Artificial (para geração de código, imagens ou áudio) deve ser explicitado no Relatório Final, incluindo as ferramentas utilizadas e como contribuíram para o desenvolvimento.

6.4.1. A utilização de IA deve ser limitada a funções auxiliares e de apoio criativo; o projeto final deve refletir majoritariamente o trabalho e as decisões da equipe.

6.4.2. É obrigatório indicar quais partes do projeto foram geradas por IA e qual foi a contribuição humana correspondente.

6.4.3. O uso extensivo de conteúdo gerado por IA poderá ser considerado pela Comissão Organizadora e impactar a avaliação.

6.5. Projetos que não respeitarem licenciamento ou omitirem informações sobre uso de conteúdos de terceiros poderão ser penalizados ou desclassificados.

6.5.1. É obrigatório que todos os assets, bibliotecas, sons, imagens, códigos ou quaisquer outros materiais de terceiros incluídos no projeto estejam devidamente licenciados e com as respectivas fontes citadas no Relatório Final.

6.5.2. A ausência de citação de licença ou uso de material protegido por direitos autorais sem autorização poderá resultar em penalização na avaliação.

6.5.3. O uso deliberado de conteúdo não licenciado, plágio de código ou apropriação indevida de propriedade intelectual acarretará desclassificação imediata da equipe.

1. **DA SUBMISSÃO DOS PROJETOS**

7.1. Para fins de avaliação, a submissão do projeto deverá ser realizada exclusivamente por meio da plataforma GitHub, seguindo os procedimentos descritos a seguir:

7.1.1. Fork do Repositório Oficial  
O(a) participante ou equipe deverá realizar um *fork* do repositório oficial disponibilizado pela organização do evento. Esse *fork* servirá como base para o desenvolvimento da solução.

7.1.2. Criação de Branch de Desenvolvimento  
A partir do repositório forkeado, deverá ser criada uma nova *branch*, com nomenclatura clara e identificável (ex: equipe\_nome\_do\_jogo), a qual será utilizada para o desenvolvimento do projeto.

7.1.3. Conteúdo Obrigatório no Repositório  
Durante o processo de desenvolvimento, deverão ser adicionados ao repositório, além do README do projeto, os seguintes elementos obrigatórios:

* Arquivo relatorioFinal\_nomeEquipe, contendo:  
  + - * O nome da equipe e seus integrantes, bem como curso, período e semestre de cada um;
      * Título oficial do projeto;
      * Ferramenta escolhida para desenvolvimento;
      * Descrição do projeto (estilo do jogo, gênero);
      * Como o tema foi abordado no projeto;
      * Descrição geral do projeto;
      * Arquitetura da solução adotada;
      * Tecnologias e padrões utilizados no desenvolvimento;
      * Instruções para compilação, instalação e execução do jogo;
      * Descrição de todas as mudanças entre o Relatório Inicial e o produto final.
* Gifs, capturas de tela ou vídeos demonstrativos que evidenciem as principais funcionalidades implementadas e o funcionamento geral do jogo.

7.1.4. Abertura do Pull Request (PR)  
Após a finalização do desenvolvimento, o(a) participante ou equipe deverá abrir um *Pull Request* (PR) da *branch* de desenvolvimento para a *branch* main do repositório forkeado. Este PR deverá conter:

* Título informativo e identificável;
* Descrição clara e objetiva das funcionalidades implementadas;
* Inserção dos materiais visuais exigidos;
* Qualquer outra informação que julgar relevante para a compreensão e avaliação do projeto.
* Arquivo executável do jogo para instalação nas máquinas.

7.1.5. Prazo para Submissão  
O *Pull Request* deverá ser aberto impreterivelmente até a data e hora limite estipuladas no cronograma oficial do evento. PRs abertos fora do prazo não serão considerados para avaliação.

1. **DA ETAPA DE AVALIAÇÃO**

8.1. Para que o jogo possa ser admitido na etapa de avaliação é terminantemente necessário que o mesmo funcione nos computadores da Instituição.

8. 2. Para avaliar os vencedores da edição, algumas etapas devem ser seguidas:

8. 2. 1. Cada grupo será designado a um computador, onde deverá instalar seu jogo e se certificar de que o mesmo funcione.

8. 2. 2. Deve haver pelo menos um representante do grupo participante durante a semana de tecnologia (28 de outubro a 31 de outubro) e no dia do Fatec de Portas Abertas, a fim de apresentar o jogo desenvolvido aos visitantes.

8. 2. 3. Alunos da instituição, alunos de fora, professores e funcionários poderão votar em um jogo “favorito” durante a semana de tecnologia.

8. 2. 4. Os 3 primeiros jogos com mais votos ganharão, respectivamente, como 1°, 2° e 3° lugar e as premiações correspondentes.

1. **DA PREMIAÇÃO**

9. 1. No dia 3 de Novembro de 2025, em encerramento da GAME JAM FATEC CAMPINAS 2025 será realizada a cerimônia de premiação.

9. 2. Os prêmios para os colocados ainda serão decididos.

1. **DAS DISPOSIÇÕES FINAIS**

10.1. As datas do período de pré-inscrições e de divulgação dos participantes, cujas inscrições forem deferidas, poderão ser prorrogadas, a critério da Comissão Organizadora. Nessa hipótese, será dada publicidade das alterações feitas.

10.2. Os participantes também autorizam a utilização e compartilhamento de todos os dados fornecidos no momento da inscrição pela organizadora do GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025

10.4. O GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 tem finalidade exclusivamente cultural, visando reconhecer e divulgar as soluções desenvolvidas que tenham potencial inovador, estimulando a difusão do tema no meio empresarial, não possuindo caráter comercial, não estando condicionada, em hipótese alguma, à sorte, nem objetivando resultados financeiros e não implica em qualquer ônus de qualquer natureza para as pessoas participantes inscritas e para as pessoas premiadas ao final do concurso, além de não vincular a participação à aquisição, uso e/ou compra de produtos ou de serviços da entidade organizadora ou dos parceiros.

10.5. O GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste Regulamento, mediante comunicação.

10.6. O evento poderá ser interrompido ou suspenso por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de Internet, com servidores, entre outros. O GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025 fará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao evento tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de sua realização.

10.7. Os casos omissos não previstos neste Regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

10.8. Os candidatos/participantes, no ato de seu cadastro e inscrição, aderem integralmente a todas as disposições aqui descritas, declarando que aceitam todos os termos deste regulamento.

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### 

### **TERMO DE CONSENTIMENTO**

### Eu,\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, inscrito(a) no RG nº \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_, doravante denominado(a) PARTICIPANTE, declaro para os devidos fins que li, compreendi e concordo integralmente com as disposições do Regulamento do **GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025**, disponível para consulta e que orienta a realização do evento promovido pela Faculdade de Tecnologia - Campus Campinas.

Declaro, ainda, que:

1. **Aceito e me comprometo a cumprir todas as normas e condições previstas no regulamento**, incluindo, mas não se limitando, às regras referentes ao código de conduta, propriedade intelectual, formação de equipes, desenvolvimento e submissão dos projetos, avaliação e premiação.
2. **Reconheço que os projetos desenvolvidos permanecem sob minha propriedade intelectual e da minha equipe**, contudo concedo à FATEC Campinas o direito de uso não exclusivo, gratuito e por tempo indeterminado para fins acadêmicos, institucionais e de divulgação.
3. **Comprometo-me a utilizar apenas materiais devidamente licenciados e a não infringir direitos autorais**, responsabilizando-me integralmente por quaisquer violações decorrentes do uso indevido de conteúdos de terceiros.
4. **Concordo em manter um ambiente respeitoso, livre de qualquer forma de discriminação, assédio ou comportamento ofensivo** durante todo o evento, conforme o código de conduta.
5. **Autorizo o uso da minha imagem, voz e depoimentos coletados durante o evento** para materiais de divulgação da FATEC Campinas, em mídias diversas.
6. **Concordo com a coleta e tratamento dos meus dados pessoais para fins exclusivos de gestão do evento**, em conformidade com a Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD).
7. **Reconheço que a participação no evento é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível**, assim como aceito as condições relacionadas à inscrição, formação das equipes e uso de equipamentos pessoais para desenvolvimento do projeto.
8. Estou ciente de que o descumprimento das normas do regulamento pode acarretar advertência ou desclassificação do evento, a critério da Comissão Organizadora.
9. Declaro que não sou colaborador, voluntário ou trabalhador da organização do evento, conforme previsto no regulamento, estando apto(a) a participar.
10. Por fim, assumo plena responsabilidade pelo uso dos equipamentos, softwares e demais recursos utilizados no desenvolvimento do projeto, bem como pela submissão e funcionalidade do jogo nos computadores da instituição.

Por estar ciente e de acordo com todas as condições acima, firmo o presente termo, autorizando minha participação no **GAME JAM - FATEC CAMPINAS 2025**.

**Local e Data:** Campinas, \_\_\_ de \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ de 2025

**Assinatura do Participante:** \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_