



REGULAMENTO GameJam-UPE

1- DO OBJETO

1.1 O objetivo deste GameJam é criar soluções para os problemas/desafios apresentados pelo(s) parceiro(s).

1.2. GameJam-UPE será promovido pela UPE com apoio de parceiros.

1.3. Não poderão participar deste desafio pessoas físicas ou jurídicas e demais integrantes das empresas patrocinadoras do evento, bem como qualquer integrante bolsista ou voluntário responsável pela organização do desafio.

1.4. O desafio visa dar enfoque a um problema social, além de fomentar a área de tecnologia, possibilitar Networking entre os participantes e pessoas relacionadas a área, aprimorar soft skills e incentivar o empreendedorismo em Garanhuns e região. O evento reunirá pessoas ligadas à programação, designer, marketing e entre outras áreas.

1.5. O desafio terá início, para o participante, a partir do momento em que ele for informado que sua inscrição foi aceita, sendo todas as regras aplicadas desde então. A GameJam será realizada de forma flexível, mas sendo obrigatória a participação dos inscritos na abertura e na apresentação dos projetos. As atividades se darão mediante a presença obrigatória de todos os participantes da equipe durante os momentos que forem síncronos, de acordo com o cronograma e programação divulgada e atualizada no site do desafio, sob pena de desclassificação (sujeito à mudanças).

1.6. O presente desafio não está sujeito à autorização prévia do agente regulador, conforme Lei 5.768/71 e Decreto 70.951/72. A participação neste desafio é voluntária, não estando condicionada, em hipótese alguma, à aquisição de qualquer produto, bem ou serviço. Este desafio não implica em qualquer tipo de sorteio, vale-brinde, ou operação assemelhada e independe de qualquer modalidade de sorte, não estando, portanto, sujeita à autorização prévia, conforme estabelecido na Lei nº 5.768/71 e Decreto nº 70.951/72.

2 - DA PARTICIPAÇÃO E FORMAÇÃO DE EQUIPES

2.1. Os participantes farão uma única inscrição individual no formulário disponibilizado no site do evento, podendo já fazer parte de uma equipe previamente montada ou montando sua equipe na abertura do evento. Cada equipe pode possuir de 3 (três) a 5 (cinco) integrantes

2.2. O evento ocorrerá na UPE campus Garanhuns sendo disponibilizado internet, água e banheiro, outros utensílios necessários, sendo necessário que o participante tenha em posse o seu próprio equipamento de desenvolvimento, não será disponibilizado nenhum equipamento de desenvolvimento de software para os participantes, no entanto não será obrigatório a permanência da equipe no local disponibilizado no tempo para desenvolver o jogo.

2.3. É obrigatório que todos os participantes estejam no evento de revelação do tema e na apresentação dos projetos, caso contrário o participante será eliminado.

2.4. Podem se inscrever pessoas com mais de 18 anos de idade.

2.5. As equipes receberão um número de inscrição e deverão definir um nome da equipe à sua própria escolha. As equipes participantes deverão apresentar um pitch final até o término do desenvolvimento do jogo. Após avaliação deste pitch serão definidas as três equipes vencedoras, de cada desafio, que receberão respectivamente os prêmios dispostos no site.

2.6. O valor de cada inscrição para o GameJam é gratuito. E apenas as equipes vencedoras receberão a premiação que deverá ser entregue diretamente pelos organizadores do evento.

2.7. Os participantes deverão construir durante o período do desafio soluções alinhadas aos desafios levantados, de modo que os projetos deverão estar alinhados ao tema proposto. Os desafios serão disponibilizados no site e serão apresentados pelos organizadores na abertura, durante a apresentação das equipes, com todos os participantes já inscritos.

2.8. Está estritamente proibido o uso de palavras de baixa calúnia para as equipes que optarem por permanecer no desenvolvimento no local disponibilizado pela organização, havendo a perda de 0,1 para a primeira reclamação, duplicando periodicamente esse número a cada descumprimento dessa ordem.

3 - DO DESAFIO

3.1. O desafio tem duração total de 56 horas, sendo reservado apenas 48 horas para o desenvolvimento do jogo.

3.2. Não poderão ser trabalhados neste desafio projetos já iniciados anteriormente à cerimônia de abertura, ou mesmo utilizar de serviços já aplicados em startups e/ou que já estejam sendo comercializados por alguma empresa.

3.3. Os participantes devem estar cientes de que caso haja interesse por parte dos apoiadores/patrocinadores e as empresas envolvidas no evento, aquele pode ser contatado para uma possível negociação a respeito do produto produzido pela equipe.

3.4. Durante o desafio, as equipes formadas terão de seguir as seguintes regras: - Formato das entregas:

a1. As equipes deverão apresentar um Pitch (PDF ou Powerpoint) de 5 minutos para demonstrar o projeto ao final da conclusão do mesmo.

a2. A entrega do protótipo e apresentação (PDF ou Powerpoint) no último dia deverá ser feita até 1 hora antes da apresentação final do pitch pelo email gamejamupe@gmail.com ou outra plataforma indicada pela organização.

a3. A ordem das apresentações seguirá a sequência estabelecida pela organização.

a4. Cada equipe deverá monitorar e cuidar para que seu tempo de apresentação do Pitch não passe de 5 minutos. Ao atingir esse tempo estabelecido, a organização

precisará interromper a apresentação.

- Entrega dos protótipos

Entrega de um software, que será apresentado para a banca, sem possibilidade de alteração, no último dia como entrega final do desafio.

- Entrega dos slides para pitch

Em formato PDF ou Powerpoint, entregue à organização dentro do dia/horário estabelecido, sem possibilidade de atraso. Idealmente é esperado o desenvolvimento de algum protótipo funcional desenvolvido durante o GameJam.

- Pitch para banca

a. A banca será única e composta por um número ímpar de jurados. A apresentação do Pitch se dará em 5 minutos e em seguida haverá 5 minutos de comentários da banca com direito a réplica da equipe por até 3 minutos para explicações.

b. Os participantes deverão utilizar o seu próprio equipamento (notebook, desktop, etc.) durante todo o processo, sendo única e inteiramente responsável pelo uso e guarda durante o desafio.

c. Todo código desenvolvido e entregue deve ser open source e estar livre de propriedade intelectual. Devem ser baseados em software livre e licenciados nos termos da licença livre GNU GPL v2.0, ou superior, que compreende, entre outras, a exigência de disponibilização de códigos-fonte abertos, a liberdade de uso, a possibilidade de distribuição e de modificação do software, conforme as exigências do artigo 111 da Lei no 8.666, de 21 de junho de 1993.

d. Os desenvolvedores deverão utilizar os seus próprios notebooks ou afins devidamente configurados para não comprometer o desempenho do evento. A organização do evento não se responsabiliza por configuração ou manutenção de software/hardware dos participantes.

4 - DO JULGAMENTO

4.1. As soluções propostas serão apresentadas para uma banca de jurados composta por pessoas indicadas pelos organizadores. Esta banca irá avaliar durante todo o desafio, os projetos que serão criados pelos seguintes critérios:

CRITÉRIOS	PONTUAÇÃO
1. Relevância com o tema e subtemas propostos	1 a 3
2. Originalidade – É inovador? O quanto é novo?	1 a 3
3. Escalabilidade – É algo realmente útil?	1 a 3
4. Usabilidade – Como é a experiência para o usuário?	1 a 3
5. Design – Como está a aparência?	1 a 3
6. Funcionalidade – Está pronto para o uso externo? Podemos colocá-lo em produção?	1 a 3
7. Completude – O jogo foi de fato terminado? Ou parou onde deu tempo de fazer?	1 a 3

8. Desempenho na apresentação do projeto	1 a 3
9. Qualidade e desenvoltura da equipe	1 a 3
10. Qualidade e clareza na apresentação do projeto (Pitch)	1 a 3
TOTAL DE PONTOS	até 30

4.2. Em caso de empate, será avaliado a maior nota das equipes partindo do primeiro quesito em diante, havendo o desempate, a equipe com maior nota no quesito em questão.

5 - DO PRÊMIO

5.1. Será eleito APENAS um projeto ganhador por colocação (1º, 2º e 3º), aprovado pelo júri, e este terá direito a premiação oferecida pela(s) empresa(s) patrocinadora(s).

5.2. A cerimônia final de premiação será fotografada e o anúncio da equipe vencedora ocorrerá no último dia do desafio, no espaço cedido pela UPE.

5.3. O prêmio oferecido será entregue exclusivamente para os participantes da equipe. Poderão ser premiados menos que 3 (três) ou até mesmo, nenhuma equipe, caso elas não atinjam o mínimo de 15 (quinze) pontos ou sejam desclassificadas conforme estabelecido neste regulamento.

5.4. O prêmio será entregue no último dia do evento, após a divulgação dos resultados. A premiação deverá ser entregue diretamente ao líder da equipe. A entrega da premiação aos demais membros do grupo é de inteira responsabilidade do líder da equipe, não cabendo à organização do evento qualquer ingerência sobre o repasse e distribuição entre os respectivos componentes.

6 - DO JÚRI

6.1. O júri do Game Jam será composto por um número ímpar de convidados especializados, denominados mentores/avaliadores. O critério a ser utilizado pelo júri segue como descrito neste regulamento nos itens DO DESAFIO e DO JULGAMENTO(item 4).

6.2. A decisão do júri será final e definitiva, não cabendo recursos.

7 - DAS DÚVIDAS

7.1. As dúvidas que possam surgir sobre o funcionamento e sobre este regulamento podem ser formalizadas e levadas ao conhecimento da organização do desafio a qualquer momento via e-mail: gamejamupe@gmail.com ou via ferramentas utilizadas durante o desafio.

8 - DOS DIREITOS DE PROPRIEDADE INTELECTUAL

DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

8.1. A organização reserva-se o direito de recusar a participação de qualquer pessoa que não reúna os requisitos descritos neste regulamento, que não cumpra com os termos de participação ou viole o espírito do desafio.

8.2. A organização não se responsabiliza por participações que não sejam computadas por problemas técnicos que ocorram na transmissão dos dados ou falhas ocorridas com os dispositivos dos participantes.

8.3. A organização não terá responsabilidade alguma derivada do prêmio uma vez que eles tenham sido entregues aos ganhadores.

8.4. Os ganhadores do prêmio serão responsáveis por liquidar com a Receita Municipal, Estadual e Federal qualquer imposto relacionado com a obtenção do prêmio percebido.

8.5. Fica expressamente estipulado que não se estabelece, por força do presente desafio e, ainda, pelo desenvolvimento por parte dos vencedores do projeto vencedor, qualquer vínculo de natureza empregatícia ou de responsabilidade, por parte dos realizadores, os participantes e, ainda, dos vencedores.

8.6. Os participantes declaram e aceitam todas as condições derivadas deste regulamento.

8.7. As datas que se referem ao período de 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, por meio do endereço oficial presente neste regulamento.

8.8. O Game Jam será coordenado por uma comissão organizadora, integrada por estudantes do terceiro período do curso de Engenharia de Software da UPE campus Garanhuns

8.9. Ao se inscreverem no GameJam, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a organização a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio, mídias digitais e internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos, ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado.

8.10. Os participantes cedem à organização o direito de uso, publicação e distribuição exclusiva do projeto, de forma irrevogável. Os participantes ficam livres para reutilizar os elementos do projeto para realização de outros projetos pessoais e profissionais.

8.11. Os participantes se responsabilizam pela aquisição e/ou originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo a organização, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de

direitos de propriedade intelectual, imagem, voz e nome.

8.12. Ficam proibidos: a apologia a crimes, atos de manifestação política, preconceito de qualquer natureza, uso de linguagem imprópria, uso de fake news, brincadeiras e surpresas ocultas, e toda e qualquer referência avaliada como inadequada ao desafio pela organização do evento. Na identificação destas violações, a organização do evento poderá desclassificar imediatamente o(s) participante(s) e/ou sua(s) equipe(s), o(s) qual(is) responderá(ão) integralmente por seus atos.

8.13. Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este desafio, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela comissão organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante e sua equipe.

8.14. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação do respectivo participante.

8.15. As despesas dos participantes referentes à locomoção, hospedagem, material de consumo e quaisquer outras necessárias para a participação deste evento correrão por conta deles próprios.

8.16. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a comissão organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

8.17. A organização, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, assim como substituir qualquer um dos prêmios que serão anunciados por outros, mediante comunicação no site do desafio onde este regulamento estará disponível.

8.18. O desafio poderá ser interrompido ou suspenso, por motivos de força maior ou devido a problemas de acesso à rede de internet, com servidores, entre outros, não sendo devida qualquer indenização ou compensação aos participantes do desafio e/ou aos eventuais terceiros. A organização enviará, nesses casos, os melhores esforços para dar prosseguimento ao Game Jam tão logo haja a regularização do problema, resguardando-se, no entanto, a possibilidade de cancelamento definitivo, na hipótese de impossibilidade de realização do mesmo.

8.19. A participação neste desafio sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste regulamento. Dessa forma, os participantes, no ato de seu cadastro/ inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste regulamento.

8.21. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela comissão organizadora.

Garanhuns, 30 de julho de 2022.

CRONOGRAMA

O GameJam-UPE terá duração total de 48h para que a equipe realize o desenvolvimento da solução. A maior parte dessas horas será livre para a equipe utilizar como desejar no desenvolvimento da solução. Apenas algumas horas, listadas no cronograma abaixo, serão de atividades síncronas com participação/presença obrigatória de TODOS os integrantes da equipe. Caso todos os integrantes da equipe não participem de todas as atividades síncronas programadas para o Game Jam, a equipe será sumariamente desclassificada do desafio.

GameJam-UPE	
AÇÃO	DATA/HORA
Inscrições GameJam-UPE	19/09 até 04/10 por meio do Google Forms disponibilizado no site de do evento
Programação GameJam-UPE	05/10 (07h às 09h) abertura, regulamento, equipes 05/10 (9h) dispensa das equipes para o desenvolvimento do projeto 05/10 (9h às 21h) funcionamento das salas disponibilizados na UPE 06/10 (07:30h às 21h) funcionamento das salas disponibilizados na UPE 07/10 (07:30h às 9h) funcionamento das salas disponibilizados na UPE
Apresentação e Resultado Final GameJam-UPE	07/10 (9h) entrega dos pitches e dos jogos desenvolvidos 07/10 (10h às 12h) Apresentações de 5min das equipes sobre os jogos desenvolvidos e julgamento do júri 07/10 (13h às 14h) Revelação dos ganhadores e entrega dos prêmios