



GAMEJAM SENAC – REGRAS E INSTRUÇÕES

Tema da GameJam — "Cultura Nordestina"

Nesta GameJam, seu desafio será criar um jogo digital inspirado em **elementos da cultura nordestina**. Pode ser um personagem folclórico, uma festa popular, um elemento da culinária, uma paisagem típica, um ditado regional, uma profissão tradicional, um aspecto histórico ou até mesmo o modo de falar do povo. O importante é que o jogo represente, celebre ou reinterprete criativamente algo que faça parte da identidade cultural do nordeste.



Duração

- A GameJam ocorrerá ao longo de duas aulas consecutivas.
- Total de tempo disponível: aproximadamente 8 horas.
- Ao final da segunda aula, os jogos devem ser entregues prontos para apresentação.



Formação das Equipes




- As equipes devem ter entre 3 e 5 integrantes.
- Cada equipe deverá informar ao professor:
 - Nome do grupo
 - Nomes dos integrantes
 - Nome provisório do jogo (pode mudar até o final)

Objetivo

Desenvolver um jogo digital completo e funcional, com começo, meio e fim ou ao menos com uma fase jogável principal. O jogo deve obrigatoriamente estar relacionado ao tema "Herói Improvável".

O que deve ser construído (entregáveis obrigatórios)

Cada equipe deverá construir e entregar:

1.  **Um jogo funcional**
 - Pode ser em qualquer motor de desenvolvimento escolhido
 - Deve conter pelo menos:
 - Uma tela inicial (com o nome do jogo e opção de iniciar)
 - Uma fase jogável (com início e fim ou objetivo claro)
 - Um(a) protagonista claramente reconhecível
 - Um ou mais obstáculos, inimigos ou desafios
 - Um objetivo (algo a ser coletado, salvo, evitado, vencido etc.)
 - Alguma mecânica interativa (movimento, pulo, ataque, puzzle, etc.)
2.  **Pitch escrito (até 5 linhas)**
 - Pequena explicação do conceito do jogo, enviada no momento da entrega ou na página do itch.io.
3.  **Créditos**
 - Tela ou seção final (ou separada em texto) com os nomes dos participantes, ferramenta usada e menção às fontes de recursos (música, imagem, assets prontos, se usados com licença).

Regras Gerais

1. O jogo deve seguir o tema proposto.
2. Todo o conteúdo usado (imagens, sons, scripts prontos) deve ser livre de direitos autorais ou devidamente licenciado.
3. O projeto deve ser feito inteiramente dentro do tempo da GameJam.

4. O respeito e a colaboração são obrigatórios entre todos os integrantes.
5. Jogos com conteúdo ofensivo, impróprio ou discriminatório serão desclassificados.
6. Não é necessário um jogo longo — um jogo pequeno, simples e polido vale mais do que um ambicioso e inacabado.



Avaliação

Os jogos serão avaliados com base nos seguintes critérios:

Critério
Aderência ao tema
Criatividade e originalidade
Jogabilidade e mecânicas
Aspectos visuais e sonoros
Trabalho em equipe



Entrega

Ao final da GameJam, a versão final do jogo deve ser enviada para uma página no itch.io criada pela equipe.

- O link da página do itch.io (com o jogo hospedado e jogável) deverá ser informado ao professor.
- Certifiquem-se de que o jogo esteja configurado para ser acessível publicamente ou via link privado.
- Incluam na descrição da página do itch.io o "Pitch Escrito" e a seção de "Créditos" conforme os entregáveis obrigatórios.

Dicas para sua equipe

- Planejem antes de codar: discutam a ideia, distribuam tarefas e comecem simples.
- Mantenham o escopo realista: foquem em terminar algo pequeno e funcional.
- Testem seu jogo: verifiquem bugs antes de entregar.
- Divirtam-se criando juntos!