

Desafio

FazGame Eletrobras60

SUMÁRIO

1. APRESENTAÇÃO	3
1.1 Eletrobras 60 Anos	3
1.2 FazGame - Empresa responsável pelo Desafio	4
2. OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS	5
2.1 Objetivos Gerais do Desafio	5
2.2 Competências	6
3. INSCRIÇÃO	7
3.1 Lançamento do Desafio e abertura das inscrições	8
3.2 Quem pode se inscrever e critérios de inscrição	8
3.3 Documentos para inscrição	9
3.4 Como se inscrever	10
3.5 Calendário de inscrição	10
4. REALIZAÇÃO do DESAFIO	10
4.1 Cronograma	10
4.2 Acesso à plataforma de criação dos games narrativos	10
4.3 Metodologia de Criação dos Games Narrativos	11
4.3.1 Webinários	11
4.3.2 Encontros de produção	12
4.3.3 Uso da plataforma	
4.3.4 Canais de comunicação	12
4.4 Publicação dos Games Narrativos	13
4.5 Avaliação dos Games Narrativos Criados	
4.5.1 Critérios de avaliação dos games	
4.5.2 Pontuação dos critérios de avaliação	
4.5.3 Processo de avaliação	
4.5.4 Critérios de desempate	13
4.6 Premiação	13
5. RESPONSABILIDADES	14
5.1 Responsabilidades da FazGame	14
5.1.1 Suporte pedagógico e tecnológico	14
5.1.2 Segurança: LGPD	16
5.2 Responsabilidades dos Docentes	16
5.3 Responsabilidade dos Discentes	17
6. MATERIAIS DE COMUNICAÇÃO	18
7. DEMAIS CASOS DE DESCLASSIFICAÇÃO	18

Desafio

FazGame Eletrobras60

1. APRESENTAÇÃO

O evento Desafio FazGame Eletrobras60 é uma iniciativa promovida pela FazGame, com patrocínio da Eletrobras, e integra as comemorações dos 60 anos da empresa. O objetivo do Desafio é oferecer uma competição *on-line* e gratuita para que estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Médio se motivem a criar *games* narrativos sobre temas ligados à energia limpa e renovável, que são cruciais para a sobrevivência do nosso planeta.

Para o público discente, significa uma oportunidade de desenvolver os estudos e de traduzi-los em um *game* narrativo envolvente, que estimula o protagonismo criativo, otimiza a produção textual e amplia a exploração do universo digital.

Para o público docente, assume um caráter formativo, na medida em que oferece materiais e suporte de natureza pedagógica e tecnológica, contribuindo para reiterar o papel essencial que cumprem no processo educativo.

O Desafio FazGame Eletrobras60 é organizado em etapas, posteriormente detalhadas no item 4. São elas:

- lançamento;
- inscrição;
- desenvolvimento e submissão dos *games*;
- avaliação e curadoria dos 10 melhores games (5 de cada série);
- premiação dos 2 melhores *games* (1 de cada série).

Estudantes e professores/as trabalharão conjuntamente. Estudando e buscando maneiras de contribuir para a valorização da energia, refletindo sobre a geração de energia limpa e renovável e como fator de desenvolvimento local sustentável, estarão fortalecendo a participação social e consolidando a cidadania.

1.1 Eletrobras 60 anos

A [Eletrobras](#) comemora, em junho de 2022, seis décadas investindo em energia limpa e renovável para o desenvolvimento do Brasil.

A Eletrobras é a maior empresa de energia elétrica da América Latina. É responsável por cerca de 30% da geração e 40% da transmissão de energia elétrica no Brasil. A maior parte (ou cerca de 97%) da geração de energia vem de fontes de baixa emissão de gases de efeito estufa. Em 2021, atingimos 73.655 km de linhas de transmissão, o que representa quase 2 voltas completas ao redor da Terra.

Para este Desafio, que celebra os 60 anos da Eletrobras, foram selecionados, em parceria com a FazGame, os temas *Geração de Energia Eólica* para estudantes do 1º ano do ensino médio e *Energia como Vetor de Desenvolvimento Local* para estudantes do 2º ano do ensino médio de escolas públicas e privadas de todo o território nacional.

Desafio

FazGame Eletrobras60

Os temas são propostos por meio de Trilhas de Aprendizagem, que trazem um contexto misto de realidade e elementos fictícios em torno de cada tema selecionado. Durante o mês de maio de 2022, os/as jovens serão acompanhados por seus/suas próprios/as professores/as para a construção dos *games* narrativos. Docentes e estudantes poderão contar com o suporte do time da FazGame durante o processo.

1.2 FazGame - Empresa responsável pelo Desafio

A [FazGame](#) é uma EdTech, ou seja, uma organização que se empenha em criar conexões entre educação e tecnologia. Dentre outras iniciativas, dedica-se ao constante desenvolvimento da Plataforma FazGame. Há 7 anos no mercado, a FazGame já atuou junto a mais de 200 escolas e 25.000 estudantes. Possui mais de 1.000 *games* publicados e conta com uma significativa coleção de premiações e reconhecimentos formais, tais como o Prêmio Demand Solutions do Banco Interamericano de Desenvolvimento, quando foi reconhecida como uma das *startups* mais inovadoras da Indústria Criativa da América Latina e Caribe.

A Plataforma FazGame permite a criação, o compartilhamento e a publicação de *games* narrativos no formato *visual novel*, definido como a narrativa visual que utiliza certos elementos de jogos.

Utilizando a metodologia própria da FazGame, o Desafio permite que cada dupla docente-estudante desenvolva seu próprio *game* narrativo na plataforma *on-line*, que oferece diferentes recursos de edição para apoiar a criação do enredo, tais como **cenários**, **personagens** e **objetos**. O resultado é um game 100% autoral, pronto para ser compartilhado. Todos os *games* criados estão abrigados pela Lei Geral de Proteção de Dados – LGPD e não são utilizados para fins comerciais.

Com um relacionamento estreito junto a diferentes agentes do sistema brasileiro de educação, tanto da esfera pública quanto privada, a FazGame realiza um importante trabalho na linha de frente do ensino de Língua Portuguesa e outros conteúdos da base curricular, pois explora a linguagem dos jogos, que tanto desperta o interesse dos estudantes.

Além de apostar no empoderamento estudantil com metodologia ativa própria, a FazGame possui formações em tecnologia para professores/as, de modo que aprendam a utilizar, pedagógica e tecnologicamente, diferentes ferramentas digitais e, assim, potencializem aulas, bem como a aprendizagem dos/as estudantes.

2. OBJETIVOS E COMPETÊNCIAS

2.1 Objetivos Gerais do Desafio

Os objetivos gerais do Desafio FazGame Eletrobras60 estão ligados às contribuições que esta ação pretende trazer à educação:

- disseminar conhecimentos científicos sobre inovações no setor elétrico;
- desenvolver a consciência da responsabilidade no fortalecimento de iniciativas socioambientais sustentáveis;
- favorecer a utilização de tecnologia para desenvolvimento da expressão escrita no contexto de produção de conhecimento;
- descobrir talentos, favorecendo o protagonismo juvenil.

2.2 Competências

Para que os objetivos do Desafio se concretizem, é necessário que sejam traduzidos em competências a serem desenvolvidas pelos/as estudantes. As competências descrevem os caminhos pelos quais a aprendizagem se processa e os propósitos a que se direciona, além de estar em estreito alinhamento às seguintes Competências Gerais da BNCC – Base Nacional Comum Curricular.

- Utilizar conhecimentos para entender e explicar a realidade (1);
- Recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a reflexão, a análise crítica e a criatividade, para formular e resolver problemas e criar soluções com base nos conhecimentos das diferentes áreas (2);
- Utilizar tecnologias digitais de informação e comunicação de forma crítica e ética nas práticas escolares para se comunicar, acessar e disseminar informações, produzir conhecimentos, resolver problemas e exercer protagonismo e autoria na vida pessoal e coletiva (5);
- Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis, para formular e defender ideias que respeitem e promovam os direitos humanos, a consciência socioambiental e o consumo responsável, com posicionamento ético em relação ao cuidado do planeta (7); E
- Agir com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação, tomando decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários (10).

Desafio

FazGame Eletrobras60

3. INSCRIÇÃO

- As inscrições estarão abertas das 20h de 28 de março até às 23h59 do dia 29 de abril de 2022.
- As inscrições no Desafio FazGame Eletrobras60 são gratuitas e limitadas.
- Auxílio para a inscrição pode ser obtido através dos seguintes endereços eletrônicos:

suporte@fazgame.com.br, para atendimento personalizado na solução de eventuais problemas de natureza tecnológica;

duvidas@fazgame.com.br, para dúvidas e orientações em geral.

- A FazGame e a Eletrobras não se responsabilizam por eventuais problemas técnicos enfrentados pelos/as docentes e estudantes que os/as impeçam de realizar a inscrição no Desafio.
- A inscrição é de responsabilidade do/a docente. Cada professor(a) pode realizar até 5 inscrições, cada uma com um(a) aluno(a) diferente, sendo a inscrição de cada dupla docente-estudante. Assim, se forem inseridos/as 5 estudantes, serão 5 duplas e o/a professor/a estará em cada uma delas.
- Quanto mais inscrições de estudantes, até o limite de 5 estudantes por professor(a), maiores são as chances de um/a docente conquistar um prêmio com uma das duplas.
- Para facilitar o processo de inscrição, o cadastramento de todas as duplas pode ser feito em conjunto.
- Caso haja mais de cinco inscrições de estudante por docente, serão consideradas apenas as cinco primeiras.
- Caso haja desistência de algum discente, a nova inscrição deverá ser requerida pelo email suporte@fazgame.com.br.
- A inscrição é de responsabilidade e fruto de livre iniciativa do/a professor/a e de estudantes, não da escola a que se vinculam. A escola não deve obrigar nem impedir docentes e estudantes de participar do Desafio FazGame Eletrobras60 e não é necessário qualquer tipo de pré-seleção para tal participação.

3.1 Lançamento do Desafio e abertura das inscrições

A **Abertura do Desafio** será feita por meio de um webinar, remoto e ao vivo, cuja proposta é apresentar o projeto ao público em geral e informar sobre as inscrições. As inscrições estarão abertas das 20h de 28 de março até às 23h59 do dia 29 de abril de 2022.

3.2 Quem pode se inscrever e critérios de inscrição

Perfil elegível do/a professor/a:

- ser docente, no ano de 2022, de 1º ou 2º ano do ensino médio;
- ser docente de escola da rede pública ou privada reconhecida pela autoridade educacional competente;
- ser docente de qualquer área do conhecimento.

Perfil elegível do/a estudante:

- ser estudante, no ano de 2022, de 1º ou 2º ano do ensino médio;
- estar matriculado/a em escola da rede pública ou privada reconhecida pela autoridade educacional competente.

CrITÉRIOS de inscrição:

- ter o perfil elegível;
- enviar todas as documentações mencionadas no item 3.3 deste regulamento;
- as vagas são confirmadas por ordem de cumprimento de todos os critérios, incluindo a entrega de todos os documentos, e não por data de inscrição;
- a preferência será dada a inscrições que contenham toda a documentação exigida neste regulamento.

3.3 Documentos para inscrição

Todos os documentos abaixo devem ser enviados para o e-mail (documentos@fazgame.com.br) até às 23h59 do dia 29 de abril de 2022.

- Declaração da escola de que o/a professor/a e os/as estudantes inscritos/as pertencem, respectivamente, ao corpo docente e discente da instituição.

Nota: A escola deve imprimir esta declaração em papel timbrado da instituição, apresentando nome e endereço completos, telefones de contato, CNPJ, nome e cargo do assinante do documento.

- Autorização de Uso de Imagem e Som para docentes e maiores devidamente assinada..
- Autorização de Participação e Autorização de Uso de Imagem e Som para menores devidamente assinada.
- Documento de identidade e CPF do/a docente, devidamente escaneados em boa resolução.

Desafio

FazGame Eletrobras60

3.4 Como se inscrever

Para inscrever a si próprio e a seus/suas discentes, o/a professor/a deve acessar o site <https://www.desafioeletrobras60.fazgame.com.br/inscricoes> e preencher todos os campos do formulário, que coleta alguns dados pessoais sobre os inscritos, informações sobre a escola a que pertencem e formaliza a participação.

3.5 Calendário de inscrição

As inscrições estarão abertas das 20h de 28 de março até as 23h59 do dia 29 de abril de 2022.

4. Realização do Desafio

O Desafio será realizado conforme descrito nos seis tópicos que se seguem.

4.1 Cronograma

Este item apresenta as etapas de realização do Desafio, com suas respectivas datas.

ETAPAS	Datas Propostas
Pré-lançamento	21/03
Lançamento	28/03 às 18:30
Inscrição	28/03 às 20h a 29/04 às 23:59
Webinário 1 - Abertura do Desafio	28/03 às 18:30
Webinário 2 - Encontro de Professores	09/05 às 18:30
Webinário 3 - Encontro Geral	23/05 às 18:30
Data limite de submissão do <i>game</i>	08/06 às 23:59
Webinário 4 - Premiação	22/06 às 18:30

4.2 Acesso à plataforma de criação dos *games* narrativos

- O *game* deve ser criado dentro da plataforma FazGame no endereço www.fazgame.com.br mediante *login* e senha enviados aos participantes após a confirmação da inscrição.
- Todos os/as estudantes e docentes receberão acesso à Plataforma FazGame para a criação do game.
- O item 5.1.1 indica como funciona o sistema de acesso aos suportes pedagógico e tecnológico.

4.3 Metodologia de Criação dos Games Narrativos

A criação dos *games* neste Desafio deve ser realizada por meio de duas categorias de encontro:

- *webinários*: encontros remotos ao vivo, organizados pela FazGame para todos os/as participantes (docentes e estudantes);
- *encontros de produção*: encontros que acontecem entre estudantes e docentes inscritos/as, dedicados ao planejamento e criação do game, sem a presença da FazGame.

4.3.1 Webinários

Haverá quatro webinários com os/as participantes, com 90 minutos de duração cada. Os encontros possuem as seguintes temáticas: abertura e apresentação do Desafio; dois encontros para orientação e acompanhamento do desenvolvimento dos games; e, ao final, o evento de premiação das duplas vencedoras.

4.3.2 Encontros de produção

Os encontros de produção devem se orientar pela Trilha de Aprendizagem específica para o 1º ou 2º ano, ambas disponíveis na Plataforma FazGame. Cada Trilha apresenta a Metodologia FazGame, com as 4 etapas de criação do game do 1º ou 2º ano do ensino médio, bem como diversas orientações didático-pedagógicas para que os/as docentes possam se sentir seguros/as ao longo de todo o processo.

É importante ressaltar que:

- as Trilhas deixam margem para que os/as docentes e discentes tenham autonomia no processo de criação dos *games*;
- as datas dos encontros de produção devem ser definidas pelo/a próprio/a docente, de acordo com as possibilidades e condições da escola, na quantidade e frequência entendidas como adequadas para o desenvolvimento do *game*;
- os encontros de produção entre docentes e estudantes participantes do Desafio cumprem as seguintes funções da Metodologia FazGame:
 - leitura e debate crítico sobre os textos informativos a respeito do tema de cada *game*;
 - criação dos roteiros dos games pelos/as estudantes;
 - criação dos games na plataforma FazGame;
- é recomendável que todas as ações para a criação do *game* narrativo tenham o acompanhamento do/a professor/a;
- é fundamental que as duplas inscritas se encontrem presencialmente para o melhor desenvolvimento dos games;
- cada dupla, se assim desejar, pode se preparar para os encontros de produção com camisas personalizadas, preparar fundos de tela animados para aplicativo de videoconferência, entre outras opções;

Desafio

FazGame Eletrobras60

- os convites para os webinários serão devidamente comunicados por e-mail e por canais digitais do Desafio @DesafioFazGameEletrobras60 no Instagram e Facebook.

4.3.3 Uso da plataforma

É na [plataforma FazGame](#) que os *games* são criados. Nela, os/as participantes contam com as Trilhas de Aprendizagem, além de diversas funcionalidades, tais como **seleção** ou **inserção de cenários e objetos**, **seleção de personagens** e **criação de diálogos** entre si. É importante destacar o papel das Trilhas de Aprendizagem, visto que são elas que indicam o passo a passo, orientando estudantes e docentes em todas as etapas de criação dos *games*.

Os *games* podem ter uma configuração lógica menos ou mais complexa, utilizando funções como de **trocadas de cena**, **perguntas** e **conexões de ações "E/OU"** como formas de inserir caminhos alternativos ou não-lineares, oferecendo decisões e múltiplas formas de execução do *game*.

Os vídeos tutoriais com o passo a passo, em linguagem simples, de uso de todas as funcionalidades e estruturas lógicas da plataforma FazGame se encontram nela disponíveis.

4.3.4 Canais de comunicação

Será criado um Grupo Oficial do Desafio no WhatsApp, por meio do qual os/as participantes receberão todo tipo de comunicação necessária para o bom andamento da produção dos *games*, como avisos, recomendações, lembretes etc.

Para agilizar a comunicação com a FazGame, os/as participantes podem utilizar os seguintes e-mails:

- suporte@fazgame.com.br, para atendimento personalizado na solução de eventuais problemas de natureza tecnológica;
- duvidas@fazgame.com.br, para dúvidas e orientações em geral.

4.4 Publicação dos Games Narrativos

Cada estudante pode criar diferentes versões de *games* durante o processo de criação, mas apenas uma deve ser publicada. **A publicação de mais um *game* resulta na desclassificação do/a estudante requerente.**

A Plataforma FazGame é capaz de acompanhar todo o fluxo de criação, publicação e alteração de *games*. **Alterações posteriores à data final de submissão culminam na desclassificação da dupla.**

4.5 Avaliação dos Games Narrativos Criados

4.5.1 Critérios de avaliação dos games

Os *games* narrativos serão avaliados a partir das seguintes categorias e seus respectivos critérios:

CATEGORIA 1: NARRAÇÃO (peso 1)

1.1 Atendimento ao tema do *game*: o *game* se mantém dentro do tema referente ao ano escolar do estudante ao longo das 4 etapas?

Desafio

FazGame Eletrobras60

1.2 Atendimento à estrutura do *game*: considerando as etapas do *game* 1. *Situação inicial da narrativa*; 2. *Conflito*; 3. *Tentativa de solução do conflito* e 4. *Vida que segue!*, o *game* está organizado a partir destas 4 etapas que compõem a sua estrutura?

1.3 Relação entre os acontecimentos e os marcos de cada uma das 4 etapas do *game*: o que acontece em cada uma das 4 etapas do *game* combina com o indicado na Trilha de Aprendizagem?

1.4 Utilização de informações de natureza científica em certas falas de personagens: algumas falas dos personagens utilizam ou se referem a dados ou informações contidos nos textos informativos sobre o tema?

1.5 Atendimento às regras da linguagem escrita da Metodologia FazGame: os diálogos e mensagens criados pelo/a *gamer* atendem às regras de linguagem escrita indicadas nas Trilhas de Aprendizagem?

CATEGORIA 2: USO DE FUNCIONALIDADES (peso 1)

2.1 Uso da funcionalidade “Cenários”: o *game* possui nitidez, proporcionalidade e contexto de cenários, bem como equilíbrio quantitativo entre as formas de importar e montar cenários nas cenas?

2.2 Uso das funcionalidades ligadas aos objetos: o *game* possui objetos importados ou criados em ações “ganhar/usar item”? Nitidez, proporcionalidade, contexto, equilíbrio quantitativo entre as formas de utilizar o objeto serão levados em consideração. Mínimo de 4 objetos por *game*.

2.3 Uso de ações/funções de fala: o *game* possui mensagens, diálogos e perguntas com adequação gramatical, coesão, coerência e equilíbrio entre as funções? Mínimo de 40 falas por *game*.

2.4 Uso de Interações: o *game* possui interações *point-and-click* entre as personagens e também entre personagens e objetos dispostos no cenário? Mínimo de 4 interações de cada por *game*.

2.5 Uso de pontuações: o *game* possui pontuações e uso de recompensas? Contexto e justificativa para a pontuação serão levados em consideração. Mínimo de 3 pontuações criadas para o *game* e 2 recompensas programadas para cada uma no *game*.

CATEGORIA 3: LÓGICA (peso 1)

3.1 Utilização de estrutura lógica não-linear: o *game* utiliza perguntas, trocas de cena, e conexão de ações “E/OU” como formas de inserir caminhos alternativos ou não-lineares, oferecendo decisões e múltiplas formas de execução do *game*?

3.2 Lógica geral da narrativa: o tema como um todo é apresentado de modo que integra o desenrolar da narrativa com os personagens, cenários e objetos do *game*, criando uma fluidez coesa e coerente?

CATEGORIA 4: CRIATIVIDADE (peso 3)

4.1 Presença de elementos lúdicos e inusitados: o *game* apresenta a narrativa de uma forma lúdica e inusitada, que surpreende e diverte, ao mesmo tempo em que se mantém integrada ao contexto do tema relacionado?

4.5.2 Pontuação dos critérios de avaliação

Desafio

FazGame Eletrobras60

A tabela a seguir indica a pontuação dos critérios de avaliação elencados no item 4.5.1. Sendo de natureza quanti-qualitativa, a tabela utiliza, por um lado, os números de 1 a 4 para permitir cálculos (aspecto quantitativo) e, por outro, apresenta a explicação do significado de cada número (aspecto qualitativo), para favorecer a clareza do processo avaliativo.

Pontos	Significado
1	Não atendeu ao critério.
2	Atendeu ao critério parcialmente.
3	Atendeu ao critério plenamente.
4	Atendeu ao critério acima do plenamente esperado.

4.5.3 Processo de Avaliação

A avaliação será realizada em três etapas, conforme descrito a seguir:

1. a avaliação de todos os *games* publicados e não desclassificados será feita, em primeira instância, por uma Comissão Interna da FazGame. Esta comissão aferirá uma pontuação para cada critério das 4 Categorias descritas no item 4.5.1. acima. Os totais mínimo e máximo possíveis de pontos de cada game são 15 e 60, respectivamente. Ao final, será gerado um relatório com o total de pontos obtido por cada game, a ser publicado no *site* do Desafio;
2. a comissão interna da FazGame divulga os 5 games que obtiverem os 5 totais mais altos de pontos em cada ano escolar, o que perfaz um total de 10 games. Estes 10 *games* são considerados Classificados;
3. em seguida, uma Banca de Jurados decidirá a dupla vencedora de cada ano escolar, havendo, portanto, duas duplas vencedoras.

A avaliação dos *games* é de competência exclusiva dos avaliadores.

4.5.4 Critérios de desempate

Em caso de empate, o desempate será feito progressivamente pelos critérios apresentados nas categorias em 4.5.1: 3.2 *Lógica geral da narrativa*, 2.3 *Uso de ações/funções de fala* e 4.1 *Criatividade*.

4.6 Premiação

- A premiação marca o último encontro e é o grande dia para os estudantes.
- O Desafio FazGame Eletrobras60 irá premiar a dupla vencedora de cada ano escolar da seguinte maneira:

1 computador para o/a estudante e 1 *tablet* para o/a docente da dupla que obtiver o 1º lugar no 1º ano do ensino médio; e

Desafio

FazGame Eletrobras60

1 computador para o/a estudante e 1 *tablet* para o/a docente da dupla que obtiver o 1º lugar no 2º ano do ensino médio.

- Além dos *games* vencedores, haverá oito *games* classificados que receberão um documento digital com Menção Honrosa.
- Todos os 10 *games* classificados ficarão disponíveis no *site*.
- Todos os/as docentes que publicarem o *game* na plataforma FazGame de cada uma de suas duplas e não forem desclassificados por quaisquer dos itens do Regulamento obterão Licença Premium, com acesso à plataforma FazGame para 100 alunos até 31 de dezembro de 2022.
- Os membros das demais duplas participantes que finalizarem e publicarem o *game* e não forem desclassificados por quaisquer dos itens do Regulamento terão direito a receber seu Certificado de Participação.

5. RESPONSABILIDADES

Cada uma das partes envolvidas no Desafio FazGame Eletrobras60 possui uma série de responsabilidades prevista para o cumprimento de papéis dentro do projeto. A seguir, é possível conferir todos os itens.

5.1 Responsabilidades da FazGame

5.1.1 Suporte pedagógico e tecnológico

A FazGame fornecerá suporte pedagógico pelos seguintes meios:

- dois webinários ofertados a todas as pessoas participantes – docentes e discentes – durante o mês de maio, com orientações práticas específicas para auxiliá-los na criação dos games;
- a possibilidade de o/a docente marcar uma mentoria particular de até 30 minutos de duração com um/uma especialista da FazGame para tirar dúvidas relativas à metodologia da criação dos games. O/a professor/a poderá marcar sua mentoria através de um link que será disponibilizado no Grupo Oficial do Desafio no WhatsApp de acordo com os horários disponibilizados. A mentoria é ofertada à dupla docente-estudante ou somente ao/à docente, conforme a sua preferência. Caso não possa comparecer à reunião on-line é imprescindível avisar com, no mínimo, dois dias de antecedência. A falta não comunicada acarreta a perda de 4 (quatro) pontos na avaliação para a premiação;

Na mentoria, não será dado nenhum auxílio por parte da FazGame que possa significar qualquer vantagem ao/à professor/a consultante frente aos demais concorrentes do Desafio. Os encontros de mentoria poderão ser gravados; e

- o acesso livre, constante e imediato à página de Tutoriais da Plataforma FazGame.

A FazGame fornecerá suporte tecnológico pelos seguintes meios:

Organização



Patrocínio



MINISTÉRIO DE
MINAS E ENERGIA



Desafio

FazGame Eletrobras60

- o acesso livre, constante e imediato aos vídeos com Tutoriais Tecnológicos disponíveis na Plataforma FazGame, os quais contêm o passo a passo para utilizar as diversas funcionalidades da plataforma;
- o uso de e-mail para atendimento personalizado que resolva eventuais problemas de natureza tecnológica. O e-mail suporte@fazgame.com.br é o contato para a abertura do chamado. Para agilizar a solução do problema, é aconselhável enviar, como anexo ao e-mail, o print da tela do computador com a barra do navegador à mostra, além de uma descrição detalhada do problema ocorrido.

5.1.2 Segurança: LGPD

A FazGame realiza o tratamento de dados pessoais para executar as atividades relacionadas ao Desafio FazGame Eletrobras60.

Em sua operação, a FazGame adota práticas adequadas à LGPD e mantém em segurança os dados pessoais tratados, com a utilização das melhores práticas e ferramentas disponíveis no mercado. Além disso, os dados pessoais coletados e tratados restringem-se aos essenciais para a execução e manutenção dos serviços, assim como para a manutenção do acesso dos usuários à plataforma e sua personalização.

Antes de acessarem a plataforma FazGame, os usuários devem ler com atenção os [Termos de Uso](#) e a [Política de Privacidade](#) da FazGame a fim de garantir a transparência a respeito das condições para a prestação dos serviços e dos tratamentos de dados pessoais realizados pela FazGame.

Eventuais dúvidas ou solicitações que envolvam o tratamento de dados pessoais devem ser dirigidas ao Encarregado da FazGame, Eduardo Sierra, através do e-mail privacidade@fazgame.com.br.

5.2 Responsabilidades dos Docentes

- Inscrever no mínimo uma e no máximo cinco duplas de docente-estudante, sempre com a mesma pessoa docente.

Exemplo:

Docente A-Estudante A.

Docente A-Estudante B.

Docente A-Estudante C.

Docente A-Estudante D.

Docente A-Estudante E.

- Coletar e enviar todos os documentos listados no item 3.3.
- Indicar uma pessoa representante da escola como contato para a Equipe da FazGame.
- Solicitar à escola a disponibilização de local adequado para a realização dos encontros de produção e os computadores necessários para os/as estudantes criarem o game, assim como o acesso à internet.

Desafio

FazGame Eletrobras60

- Garantir a autoria dos games pelos/as próprios/as estudantes, sob supervisão, não sendo permitida a terceirização da criação ou supervisão dos games por outros profissionais.
- Garantir disponibilidade para se dedicar ao projeto durante o mês de maio, num total estimado de 16 a 20 horas.
- Garantir a sua participação e a de seus/suas estudantes envolvidos/as nos quatro webinários propostos.
- Enviar para o e-mail suporte@fazgame.com.br uma foto própria, em boa qualidade, até 23h59 do dia 08/06/2022.
- Publicar, em comum acordo com a sua dupla, o *game* narrativo até 23h59 do dia 08/06/2022.

5.3 Responsabilidade dos Discentes

- Ter interesse, compromisso e disponibilidade para dedicar-se à criação do *game* durante o mês de maio de 2022, num total estimado de 16 a 20 horas.
- Comprometer-se a perseverar na criação do game até a publicação final na Plataforma FazGame.
- Comprometer-se a obter orientações para o game em andamento apenas com o/a professor/a que o/a inscreveu no Desafio.
- Participar dos webinários que acontecerão no canal do YouTube da FazGame, conforme descrito no cronograma disponível no item 4.1.
- Sinalizar à equipe FazGame, por meio dos canais de comunicação indicados no item 4.3.3, as dificuldades ou problemas que possam interferir no desenvolvimento do game narrativo.
- Respeitar o/a professor/a e colegas estudantes durante os encontros de produção, zelando pela harmonia, empatia, transparência e trabalho em equipe.
- Enviar para o e-mail suporte@fazgame.com.br o nome do game publicado, uma foto própria, em boa qualidade, até 23h59 do dia 08/06/2022.
- Publicar, em comum acordo com a sua dupla, o game narrativo até 23h59 do dia 08/06/2022.

6. MATERIAIS DE COMUNICAÇÃO

- O uso público de materiais de comunicação criados pelas duplas - tais como logotipo, conta em redes sociais, planos de fundo para webcam, confecção de camisetas, bonés e adereços - não pode conter imagens, textos ou qualquer tipo de informação com apelo erótico, sexual, discriminatório, violento ou que façam referência a qualquer tipo de droga lícita ou ilícita. **Nestes casos, a dupla do game está desclassificada do Desafio automaticamente.**
- Tais materiais de comunicação podem ser utilizados para que as duplas tirem e publiquem fotos em redes sociais utilizando a *hashtag*

Desafio

FazGame Eletrobras60

#desafiofazgameeetrobras60 e para que compareçam aos webinários e sejam fotografados pelas empresas produtoras do evento.

- Não é permitido promover a marca da escola ou de qualquer outra empresa, inclusive a marca das empresas promotoras do evento, em qualquer dos materiais produzidos. **Essa prática desclassifica a dupla do Desafio.**

7. DEMAIS CASOS DE DESCLASSIFICAÇÃO

As seguintes situações também se caracterizam como passíveis à desclassificação, ou seja, impedem a dupla de permanecer no Desafio.

- *Games* narrativos que contenham imagens, textos ou qualquer tipo de informação com apelo erótico, sexual, discriminatório, violento ou que façam referência a qualquer tipo de droga lícita ou ilícita não serão permitidos. **Nestes casos, a dupla do *game* está desclassificada do Desafio automaticamente.**
- Não é permitido o uso, no *game*, de recursos de imagem e audiovisual protegidos pela lei dos direitos autorais. **Se a ação for comprovada, a dupla está desclassificada do Desafio.**
- Casos extraordinários serão avaliados, com base em informações repassadas pelos/as docentes envolvidos/as, e a FazGame se reserva o direito de eliminar o *game* da(s) dupla(s).