

TERMO DE PARTICIPAÇÃO

O Desafio FazGame Eletrobras60 é uma iniciativa promovida pela FazGame, em parceria com a Eletrobras, cujo objetivo é estimular a criatividade, a produção textual e a exploração do universo digital.

Entre os dias 28 de março e 22 de junho de 2022, professores e estudantes de ensino médio, organizados em duplas, serão desafiados a construir games narrativos a partir de temáticas diferentes. Os games são desenvolvidos em uma plataforma online, que conta com diferentes editores para apoiar a criação do enredo, objetos, cenários e personagens. O resultado final é um game 100% autoral pronto para ser compartilhado e avaliado por uma banca de jurados convidados.

O Desafio acontecerá 100% online, composto por encontros privados, organizados livremente entre as duplas de professor e aluno, e quatro encontros ao vivo, que são obrigatórios e têm como objetivo promover a integração e alinhamento geral. Por meio dos canais de comunicação disponibilizados, as duplas participantes receberão todo o suporte da FazGame, empresa responsável pela organização do projeto, para o desenvolvimento de suas atividades. Para saber mais acesse o site www.desafioeletrobras60.fazgame.com.br e acompanhe o Facebook e Instagram através do @desafiofazgameeletrobras60

Abaixo listamos as principais normas, condutas e alinhamentos que precisam ser seguidos pelos participantes - escolas, professores e alunos - no decorrer do projeto. Assim garantindo a transparência e harmonia entre todos os envolvidos.

1. Normas:

1. É proibido a apologia ou consumo de bebidas alcoólicas ou qualquer entorpecente durante os encontros do Desafio ou nos textos presentes no game submetido. O professor ou aluno que tiver tal ato comprovado será imediatamente afastado do Desafio e estará desclassificado.
2. É proibido o uso de recursos audiovisuais protegidos pela Lei dos Direitos Autorais nos games submetidos. No presente ato, a dupla estará desclassificada.
3. Todos são responsáveis por suas atitudes e colocações durante os encontros ao vivo e privados.
4. É obrigatória a participação de todos em todos os encontros ao vivo propostos pelo Desafio..
5. É obrigatório o alinhamento entre o professor e a escola a qual representa sobre a participação de seus alunos, bem como a ciência e autorização de todas as partes envolvidas a respeito do Desafio.
6. Não é permitido promover a marca da escola ou de qualquer outra empresa nos materiais gráficos produzidos: camisetas, posts para redes sociais, fundos de tela para videoconferência, etc. Essa prática desclassifica a dupla que praticou o ato, podendo se estender a demais duplas oriundas da mesma escola.
7. Os *games* narrativos serão avaliados a partir das seguintes categorias e seus respectivos critérios:
 - a. CATEGORIA 1: NARRAÇÃO (peso 1);
 - b. CATEGORIA 2: USO DE FUNCIONALIDADES (peso 1);
 - c. CATEGORIA 3: LÓGICA (peso 1);
 - d. CATEGORIA 4: CRIATIVIDADE (peso 3).

Para mais informações sobre os critérios de avaliação dos *games* acesse o regulamento em www.desafioeletrobras60.fazgame.com.br

8. É obrigatório estar anexado a esse termo os seguintes documentos da dupla de professor e aluno:

- a. 2 cópias do documento de identidade;
 - b. 2 cópias do CPF;
 - c. “Documento de autorização do responsável” preenchido, assinado, e registrado em cartório caso o aluno seja menor de idade.
9. As duplas formadas para o projeto devem ser compostas por alunos e professores vinculados à mesma escola e para garantir suas participações, o presente termo deve ser assinado pelo aluno, professor e representante legal da escola a qual possuem vínculo.

2. Condutas:

1. Todos os participantes devem agir com o espírito esportivo nas atividades e em suas avaliações;
2. Para o sucesso da dupla é preciso seguir uma conduta de amizade com o seu professor;
3. Caso o professor conte com outras duplas em sua escola, é dever do aluno agir com respeito e colaboração entre seus pares;
4. Membros da organização do Desafio, duplas competidoras e avaliadores da banca devem ser respeitados, independente de raça, sexo, religião, dentre outros, para que haja um respeito recíproco e pleno.

3. Cancelamento:

Caso a dupla de professor e aluno queira cancelar sua inscrição no Desafio, deve compreender a entrega do certificado de participação está vinculada a completar:

- No mínimo 75% de todas as atividades exigidas pela avaliação da empresa organizadora.

Para os devidos fins, declaro que estou de acordo com tudo disposto neste Termo.

Rio de Janeiro, RJ, ____ de _____ de 2022.

NOME DO PROFESSOR:

RG: _____

CPF: _____

Assinatura

RESPONSÁVEL LEGAL PELA ESCOLA:

RG: _____

CPF: _____

Assinatura

NOME DO ALUNO:

ASSINATURA DO REPRESENTANTE LEGAL:

RG: _____

CPF: _____

Assinatura

AUTORIZAÇÃO DO RESPONSÁVEL

Autorização para menores de 18 anos

Eu, _____ na qualidade de _____ (pai, mãe, tutor, etc), portador (a) do RG nº _____ (nº do RG com órgão expedidor), inscrito sob o nº de CPF _____ e eu, _____ na qualidade de (pai, mãe, tutor, etc) portador (a) do RG nº _____ (nº do RG com órgão expedidor), e inscrito sob nº de CPF _____, enquanto representantes legais do(a) menor _____ portador(a) do RG nº _____ (nº do RG com órgão expedidor), e inscrito sob nº de CPF _____ com _____ anos de idade, autorizamos a sua participação no Desafio FazGame Eletrobras60, projeto este que acontece 100% online, entre os dias 28/MAR e 22/JUN de 2022.

Rio de Janeiro, ____/____/____ (data da assinatura)

Telefones de Contato com o(s) responsável(s):

() _____ () _____