

Edital nº 09/2025

Hackathon “Play to Survive”

1. Introdução

O presente edital estabelece as diretrizes para a realização do **Hackathon “Play to Survive” – Desenvolvimento de Jogos para Aprendizagem sobre Gestão de Emergência em Desastres**, promovido pelas Fatecs Carapicuíba e Osasco, pela Fundação Instituto Tecnológico de Osasco (FITO) e pelas universidades parceiras UNESP e UNIVESP.

O objetivo do evento é fomentar a criação de jogos digitais ou soluções gamificadas capazes de potencializar o aprendizado de conceitos fundamentais sobre gestão de emergência em situações de desastre.

O Hackathon Play to Survive se inspira nas melhores práticas nacionais e internacionais, valoriza a inovação, a viabilidade técnica e o impacto social dos projetos, e adota critérios claros de avaliação para garantir transparência e equidade na competição.

2. Objetivos e Tema

O tema central do Hackathon é a preparação para situações de emergência em gestão de desastres. Os jogos devem, obrigatoriamente, abordar um ou mais dos seguintes tópicos:

- **Protocolos de evacuação** – procedimentos básicos para abandono de área em casos de enchente, deslizamento ou incêndio
- **Primeiros Socorros** – cuidados iniciais com vítimas até a chegada de ajuda especializada;
- **Sistema de Alerta e Comunicação** – mecanismos de comunicação eficaz antes e durante a crise;
- **Gestão de Abrigos** – organização de abrigos temporários e cuidados com a população afetada;
- **Prevenção e Conscientização** – ações educativas que minimizem danos futuros.
- **Busca e Resgate Leve (SAR)** – ações de busca e salvamento pelo Corpo de Bombeiros.
- **Gestão de Recursos e Logística** – planejamento e rastreabilidade de água, alimentos, EPIs, doações e medicamentos, adotando critérios de priorização e distribuição .
- **Saúde Pública e Saneamento em Desastres** – potabilização de água, higiene, manejo de resíduos, prevenção de surtos e protocolos básicos de vigilância.
- **Inclusão e Acessibilidade em Emergências** – fluxos específicos para PcDs, idosos, crianças e neurodivergentes; comunicação acessível e sinalização inclusiva.
- **Coordenação Interagências (SCO/ICS)** – papéis e cadeia de comando entre Defesa Civil, Saúde, Segurança e Assistência Social.

Os participantes podem ainda integrar os **desafios opcionais** listados abaixo, desde que respeitem o escopo principal do edital:

- **Sistemas de Progressão & Metajogo** — loops de progressão (perks, crafting leve, risk-reward) que reforcem replayability e domínio do conteúdo.
- **Telemetria In-Game & Métricas de Aprendizagem** — eventos, dashboards e métricas educacionais coletados no cliente, com visualização pós-partida.
- **Narrativa Sistêmica & Eventos Dinâmicos** — world states que reagem às ações do jogador e geram micro-histórias emergentes.
- **Direção de Arte Estilizada com Performance** — pipelines de low-poly/hand-painted, LODs e texturas otimizadas preservando coerência estética.
- **UI/UX Diegética e Sob Estresse** — interfaces integradas ao mundo, leitura rápida, hierarquia visual clara, feedbacks e estados críticos evidenciados.
- **Modelagem de Física Acessível à Jogabilidade** — simplificações físicas parametrizáveis (vento, deslizamento, obstáculos) que privilegiem controle e diversão.
- **Cooperação Assimétrica (Local/Online)** — papéis complementares (comunicação, suporte, execução) e objetivos interdependentes.
- **Paisagens Sonoras Reativas** — áudio adaptativo por camadas (ambiente, UI, estados críticos) e sinais auditivos que apoiem tomada de decisão.
- **Ferramentas de Autoria no Editor** — level builder embutido para que docentes criem/alterem cenários e conteúdos sem código.
- **Colecionáveis de Conhecimento (Cards de Protocolo)** — o jogador desbloqueia cards ao aplicar procedimentos corretos (checklists, EPIs, sinais e fluxos).

3. Local e Datas

O Hackathon será realizado presencialmente no campus da Fatec Carapicuíba, localizado na Rua Francisco Pignatari, nº 650, Vila Gustavo Correia, Carapicuíba – SP. A edição 2025 ocorrerá das 18h do dia 2 de outubro de 2025 até às 18h do dia 4 de outubro de 2025. O credenciamento e a cerimônia de abertura serão realizados no dia 2 de outubro a partir das 18h.

4. Elegibilidade e Inscrições

1. **Público-alvo:** o evento está aberto a estudantes regularmente matriculados nos seguintes cursos e instituições:
 - Cursos Superiores de Tecnologia (CST) em Jogos Digitais e demais CSTs da Fatec Carapicuíba;
 - CSTs da Fatec Osasco e Franco da Rocha;
 - Todos os cursos da UNESP e da UNIVESP (participação na modalidade híbrida).
 - Cursos da FITO Osasco;
2. **Inscrição individual:** cada participante deverá se inscrever individualmente por meio da plataforma eletrônica indicada pela Comissão Organizadora. O ato de inscrição implica conhecimento e aceitação integral deste edital.
3. **Participação de menores:** participantes menores de 18 anos deverão apresentar termo de autorização de responsável legal digitalmente assinado, conforme as regras da legislação

civil aplicável, e estarem acompanhados de pelo menos um representante da sua instituição de origem.

4. **Vedação de participação:** não poderão participar como competidores membros da Comissão Organizadora, da banca julgadora ou representantes de empresas patrocinadoras. A organização se reserva o direito de excluir a qualquer momento inscritos que não atendam aos critérios de elegibilidade ou que forneçam informações falsas.

5. Formação das Equipes

1. **Composição:** as equipes deverão ser formadas por 2 a 5 integrantes. Recomenda-se a composição multidisciplinar, contemplando perfis de programação, design, arte, áudio, gestão de projetos e áreas correlatas para maximizar a qualidade e a criatividade das soluções.
2. **Limite de equipes:** serão admitidas até 25 equipes, distribuídas proporcionalmente entre as instituições participantes. Caso o número de inscrições supere as vagas, a organização poderá realizar sorteio ou definir critérios de seleção para garantir diversidade de perfis.
3. **Prazo de composição:** todas as equipes deverão estar confirmadas até as 21h do dia 02/10.
4. **Matchmaking conduzido:** participantes sem equipe até as 20h50 serão encaminhados a uma sessão de pareamento conduzida pela Comissão Organizadora, visando equilíbrio de perfis e formação de times completos dentro da capacidade do evento.
5. **Equipes pré-formadas:** equipes pré-formadas poderão sofrer ajustes pela Comissão Organizadora para: (i) atender a limites de vagas / capacidade por instituição e por modalidade; e (ii) evitar equipes subdimensionadas ou superdimensionadas.
6. **Modalidade híbrida:** para participantes advindos da UNESP ou UNIVESP, será permitida a participação em modelo híbrido. Nessa forma de participação, pelo menos um integrante deverá estar presencialmente no local do evento para que sejam viáveis as interações presenciais obrigatórias — como participação em mentorias, apresentação de pitch e eventual representação na cerimônia de premiação — facultando-se a participação online aos demais integrantes do grupo.
7. **Trava de composição:** após as 21h de 02/10, alterações na composição das equipes ocorrerão apenas por motivo de força maior, mediante autorização da Comissão Organizadora, até 22h do mesmo dia. Após isso, a composição estará travada.
8. **No-show e substituições:** integrantes ausentes sem justificativa até as 22h do dia 02/10 poderão ser removidos da lista oficial de participantes. A equipe poderá seguir sem o integrante ausente desde que mantenha o mínimo de 2 integrantes. Substituições justificadas serão analisadas até 10h do dia 03/10.
9. **Desenvolvimento coletivo:** as equipes deverão desenvolver um jogo original, criado exclusivamente durante o período do evento e que atenda ao tema proposto. A reutilização de assets ou bibliotecas pré-existentes será permitida, desde que devidamente licenciada e/ou creditada.
10. **Permanência mínima:** durante o evento presencial, pelo menos um membro da equipe deve permanecer na estação de trabalho a cada momento, seguindo a escala de descanso definida pela organização. Essa medida visa garantir foco e continuidade nos projetos.

6. Recursos Disponibilizados

1. A Comissão Organizadora disponibilizará aos participantes na modalidade presencial **30 estações de trabalho**, equipadas com máquinas e periféricos de configuração mínima para desenvolvimento de jogos.
2. Estarão instalados previamente os principais motores e ferramentas de desenvolvimento: **Unity, Godot, GameMaker 2, Construct, Blender, Aseprite e Krita**.
3. Por limitações de rede e licenciamento, **não será permitido o download de novos softwares** nas máquinas fornecidas. Equipes que necessitem de ferramentas específicas deverão levar seus próprios notebooks com os softwares previamente instalados.
4. Os participantes são responsáveis pela segurança de seus equipamentos pessoais. Recomenda-se a guarda e identificação adequada de notebooks, tablets e periféricos.

7. Agenda do Evento

7.1 Cronograma Resumido

Data / Horário	Atividade
02/10/2025 18h–19h	Credenciamento e recepção com coffee break
20h	Abertura plenária (presença obrigatória de todas as equipes)
20h30	Início oficial do Hackathon
21h	Mentoria Técnica (Desastres)
03/10/2025 – 03h a 06h	Descanso (Opcional)
07h	Café da Manhã (Sugestão)
09h	Mentoria Técnica (Jogos Digitais)
13h	Almoço (Sugestão)
15h	Mentoria Técnica (Desastres)
19h	Lanche (Sugestão)
21h	Mentoria Técnica (Jogos Digitais)
04/10/2025 – 03h a 06h	Descanso (Opcional)
07h	Café da Manhã (Sugestão)
09h	Mentorias finais e preparação para submissão
12h às 13h	Almoço (Sugestão)
13h–15h	Submissão do jogo e abertura da avaliação
14h	Início das apresentações (pitching) das equipes
17h	Cerimônia de premiação
18h	Encerramento

7.2 Observações

- Nos momentos de descanso (03h–06h), as atividades de desenvolvimento dos games não serão completamente suspensas, e os times poderão adotar um esquema de revezamento, respeitando o descanso e garantindo o bem-estar dos participantes.

- Refeições (café da manhã, almoço e lanches) deverão ser realizadas preferencialmente nos horários indicados, cabendo aos participantes organizar seus horários para não prejudicar a produção.
- Os participantes poderão deixar a unidade até as **22h, devendo-se observar a obrigatoriedade da permanência de ao menos um integrante da equipe presencialmente no local de realização do evento**. O retorno ao local será permitido a partir das **7h**.
- Caso não haja patrocinadores para o evento, cada equipe será responsável por providenciar suas próprias refeições.
- Durante todo o evento, haverá mentores disponíveis para esclarecimentos e apoio técnico.

8. Código de Conduta

O Hackathon “Play to Survive” valoriza um ambiente seguro e inclusivo. Todos os participantes, mentores, jurados e patrocinadores devem respeitar as seguintes orientações:

1. **Respeito e cortesia:** manter uma linguagem adequada e tratar todos com respeito, independentemente de gênero, orientação sexual, raça, idade, deficiência ou religião. Comentários ou conteúdos discriminatórios e ofensivos são proibidos e eliminatórios.
2. **Assédio e discriminação:** comportamentos como intimidação, assédio sexual, perseguição, contato físico indesejado ou qualquer forma de discriminação não serão tolerados e acarretarão expulsão imediata.
3. **Responsabilidade e segurança:** os participantes são responsáveis por quaisquer danos causados a pessoas ou ao patrimônio durante o evento. Devem, portanto, cumprir todas as instruções de segurança e uso das instalações.
4. **Uso de imagens e som:** ao se inscreverem, os participantes autorizam o uso de sua imagem, voz e depoimentos em materiais de divulgação, de promoção institucional do evento, em quaisquer mídias, comprometendo-se a não fazer uso indevido das imagens de outros participantes, sem remuneração adicional e sem ônus para a organização. A organização compromete-se a respeitar a dignidade dos participantes e atender a eventuais solicitações de anonimização.
5. **Procedimentos de denúncia:** qualquer situação de violação do código de conduta deve ser imediatamente reportada à organização. O anonimato será garantido ao denunciante.

9. Propriedade Intelectual e Direitos de Uso

1. **Retenção de direitos:** cada equipe retém a propriedade intelectual sobre os jogos e ativos criados durante o Hackathon. A legislação brasileira garante que o autor mantém direitos morais e patrimoniais sobre a obra.
2. **Licença à organização:** os participantes concedem à Comissão Organizadora licença não exclusiva, irrevogável e gratuita para uso, divulgação e exibição dos jogos desenvolvidos com fins educacionais, acadêmicos e promocionais, incluída a possibilidade de disponibilização pública em plataformas de ensino. Essa condição segue as boas práticas internacionais que recomendam a possibilidade de exposição dos projetos sem que haja a necessidade da transferência de sua titularidade.

3. **Responsabilidade por terceiros:** o uso de qualquer software, API ou asset de terceiros deve respeitar as licenças aplicáveis. Os participantes não adquirem direitos sobre materiais fornecidos pelos patrocinadores ou pela organização e devem zelar pelo cumprimento das licenças.
4. **Cessão opcional:** equipes que não ficarem entre as premiadas podem optar por ceder integralmente os direitos de seus jogos para futuras iniciativas educacionais mediante acordo formal específico.

10. Escopo e Requisitos do Jogo

1. **Temas obrigatórios:** conforme descrito na seção 2, o jogo deve abordar ao menos um dos temas relacionados a protocolos de emergência em desastres naturais. Projetos que não contemplarem o tema serão desclassificados.
2. **Temas adicionais (opcionais):** as equipes podem explorar temas extras, desde que não desviem do objetivo principal.
3. **Identidade visual:** as logomarcas dos patrocinadores, das Fatecs, da FITO, da UNESP, da UNIVESP, do Centro Paula Souza e do Governo do Estado de São Paulo devem ser exibidas em tela de abertura do jogo. O uso dessas marcas em outras telas ou de marcas não autorizadas é proibido e pode acarretar desclassificação.
4. **Entrega técnica:** o projeto deve ser entregue como arquivo executável (.exe) obrigatoriamente para o sistema operacional Windows (PC), e com o código-fonte completo, incluindo assets e dependências, hospedados em repositório indicado pela organização (por exemplo, GitHub ou GitLab). O código deverá conter instruções para instalação e execução. Projetos incompletos ou com dependências inacessíveis poderão ser desclassificados.
5. **Desenvolvimento e produção:** o jogo deverá ser desenvolvido em plataforma Windows, não havendo restrições em relação à adoção de engines, frameworks, bibliotecas e/ou linguagens de programação específicas, desde que o produto entregue seja completamente funcional e acessível para avaliação da banca julgadora

11. Critérios de Avaliação

1. Os projetos serão avaliados pela banca julgadora conforme critérios técnicos e educacionais definidos abaixo:

Critério	Descrição	Pontuação
Adequação ao tema	Uso relevante dos temas obrigatórios, capacidade de sensibilização	0-10
Criatividade e inovação	Originalidade da ideia, abordagem diferenciada, gamificação engajadora	0-10
Jogabilidade e UX	Interface intuitiva, fluxo de jogo, <i>gameplay</i> e estética visual	0-10
Qualidade técnica	Robustez, otimização, performance, implementação limpa e ausência de bugs	0-10
Qualidade artística	Coerência da direção de arte, trilha sonora, animações, elementos gráficos	0-10
Impacto educacional	Capacidade de transmitir conteúdo de forma clara e mensurável, com feedback	0-10
Aplicação prática	Simulação de cenários reais, resolução de problemas, usabilidade	0-10
Apresentação (Pitch)	Clareza, objetividade e persuasão na apresentação do projeto	0-10
Integração de Desafios	Integração de um ou mais desafios de forma coerente e adequada	0-10

Critério	Descrição	Pontuação
Acessibilidade	Implementação de recursos que tornem o jogo mais acessível e inclusivo	0-10
<p>2. Cada critério receberá nota de 0 a 10 e a pontuação final será a soma simples dos critérios, totalizando até 100 pontos. Em caso de empate, serão consideradas pela Banca Julgadora as maiores notas nos seguintes critérios, respectivamente: 1) Impacto educacional; 2) Criatividade e inovação; 3) Adequação ao tema; 4) Aplicação prática.</p> <p>3. Após a finalização das avaliações, a Comissão Julgadora será responsável pela apuração dos votos, a qual deverá ser realizada na presença de ao menos 3 representantes da mesma e um representante neutro.</p>		

12. Premiação e Certificados

- Vencedores:** serão premiados os três primeiros colocados. Os prêmios são constituídos de vales-presente da Steam, na seguinte configuração:
 - 1º lugar: até 5 vales-presente de R\$ 200,00 (um para cada integrante do grupo);
 - 2º lugar: até 5 vales-presente de R\$ 100,00 (um para cada integrante do grupo);
 - 3º lugar: até 5 vales-presente de R\$ 50,00 (um para cada integrante do grupo);
- Participação em evento externo:** a equipe vencedora será convidada pela Defesa Civil do Estado de São Paulo para apresentar o projeto em evento de Redução de Riscos de Desastres no Palácio dos Bandeirantes, na segunda quinzena de outubro, assegurando maior visibilidade e networking.
- Certificados:** todas as equipes participantes receberão certificados oficiais de participação. Mentores e jurados também serão certificados pelas atividades desempenhadas.

13. Comitê Organizador

O Hackathon “Play to Survive” é organizado por uma comissão composta por representantes das instituições promotoras e especialistas externos, distribuídos nos seguintes grupos:

- Coordenação Geral:** define as estratégias do evento e supervisiona todas as etapas;
- Comitê Técnico (Jogos):** especialistas em desenvolvimento de jogos que oferecem mentorias técnicas e realizam triagem prévia;
- Comitê Técnico (Desastres):** especialistas em desastres que garantem a correção temática dos projetos;
- Comitê de Infraestrutura:** organiza o espaço físico, equipamentos, conectividade e suporte técnico;
- Equipe de Mentoria:** profissionais de áreas variadas (design, áudio, UX, arte, etc.) que auxiliam as equipes;
- Comitê de Comunicação e Parcerias:** responsável pela divulgação e pela interface com patrocinadores e parceiros;
- Banca Julgadora:** composta por profissionais reconhecidos em jogos digitais, tecnologias educacionais e gestão de desastres.

Os nomes dos membros de cada instância serão divulgados na plataforma de inscrição antes do início do evento. A comissão se reunirá periodicamente para garantir o cumprimento deste edital.

14. Despesas Pessoais

A participação no Hackathon é gratuita e voluntária. Todas as despesas relativas a transporte, alimentação, além das refeições oferecidas, hospedagem ou qualquer outro gasto pessoal serão de responsabilidade dos participantes. Da mesma forma, despesas com deslocamento para a cerimônia de premiação ou participação em eventos externos ficam a cargo das equipes.

15. Disposições Gerais

1. **Apoio e mentoria:** a organização disponibilizará suporte técnico e mentoria durante todo o evento para auxiliar no desenvolvimento dos projetos.
2. **Condições imprevistas:** dúvidas e situações não previstas neste edital serão avaliadas e resolvidas pela Comissão Organizadora, cujas decisões são soberanas e irrevogáveis.
3. **Alterações:** a organização reserva-se o direito de realizar ajustes neste edital para garantir o bom andamento do evento, divulgando qualquer alteração com antecedência e transparência.
4. **Contato:** para esclarecimento de dúvidas, envie e-mail para alvaro.gabriele@fatec.sp.gov.br (alunos Fatec) e eventos@univesp.br (alunos Univesp). .

16. Cronograma Geral

Etapa	Período / Data	Descrição
Lançamento do edital e divulgação oficial	12/09/2025 a 17/09/2025	Publicação do edital nº 09/2025 nos canais das Fatecs, FITO, UNESP e UNIVESP, redes sociais e polos parceiros.
Inscrições on-line	18/09/2025 a 25/09/2025	Período para candidatos preencherem formulário eletrônico, anexando dados e termos (para menores de idade).
Homologação e análise das inscrições	26/09/2025 a 27/09/2025	Conferência de elegibilidade, vagas por instituição e modalidade (presencial/híbrido).

Divulgação da lista de participantes selecionados	28/09/2025	Publicação dos nomes confirmados no site/plataforma oficial e envio por e-mail.
Pré-esquenta (workshop preparatório)	30/09/2025 (18h às 20h)	Encontro remoto, com transmissão para polos, apresentando: visão geral do evento, regras, noções de design de jogos educacionais e panorama sobre gestão de emergências em desastres.
Formação e confirmação das equipes	02/10/2025, até 21h	Participantes definem grupos (2 a 5 integrantes). Comissão fará matchmaking para quem chegar sem equipe até 20h50.
Credenciamento presencial	02/10/2025, 18h – 19h	Recepção dos participantes no campus Fatec Carapicuíba, entrega de crachás e coffee break.
Cerimônia de abertura	02/10/2025, 20h	Boas-vindas, apresentação da programação e regras.
Hackathon – desenvolvimento dos projetos	02/10/2025, 20h30 → 04/10/2025, 13h	Maratona de 48h com mentorias, checkpoints e apoio técnico.
Submissão final dos jogos	04/10/2025, 13h – 15h	Upload do executável e repositório de código no sistema indicado.
Pitch e avaliação	04/10/2025, 14h – 17h	Apresentação das equipes, análise da banca e feedback.
Premiação e encerramento	04/10/2025, 17h – 18h	Anúncio dos vencedores, entrega dos prêmios e certificados.
Apresentação no Palácio dos Bandeirantes	2ª quinzena de outubro/2025 (data a confirmar)	Equipe vencedora apresenta o projeto em evento da Defesa Civil sobre Redução de Riscos de Desastres.
Relatório final e divulgação dos resultados	Até 25/10/2025	Comissão Organizadora publica relatório com estatísticas, fotos e links dos jogos participantes.

Comissão Organizadora:

Presidente: Prof. MSc. Álvaro Gabriele Rodrigues – Jogos Digitais Fatec Carapicuíba

Prof.^a Dr.^a Tábata Rejane Bertazzo – FATEC / UNIVESP

Prof.^a Dr.^a Márcia Luiza Pires de Araújo – Diretora FATEC Carapicuíba

Prof. Dr. Irineu de Brito Junior – UNESP

Prof. Dr. José Avelino Placca – UNIVESP

Prof. Dr. Felix Carvalho Rodrigues – UNIVESP

Prof. Dr. Rafael Luiz Testa – UNIVESP

Prof. MSc. Fábio Brussolo – FATEC Osasco

Prof. MSc. Newton Carlini – FITO Osasco

Maj. Vagner Martins Silva – Defesa Civil do Estado de São Paulo

Ten. Tiago Luiz Lourençon – Defesa Civil do Estado de São Paulo