

HACKOONWEEK 2024

# GAMEJAM



# SUMÁRIO

3.....	Sobre a Game Jam
4.....	Inscrição
7.....	Formação dos grupos
9.....	Cronograma
11.....	Formato da Entrega
12.....	Dúvidas

# SOBRE A GAMEJAM

Esse regulamento diz respeito à *Game Jam* que será realizada na segunda edição da *HackoonWeek*. Nesse documento, que está colocado livremente à disposição de todos os candidatos inscritos e possíveis participantes, será disponibilizado um resumo das especificações, das regras e do cronograma da *Game Jam*, e recomendamos fortemente que todo o documento seja lido com atenção, para que não tenha problemas de esclarecimento e compreensão do texto.

Dessa maneira, todos os participantes da *Game Jam* estão sujeitos às disposições desse documento, declarando que aceitam todos os termos e condições do regulamento.

A *Game Jam da HackoonWeek 2025* está sendo organizada pelo Projeto Hanna, comunidade de tecnologia, e pela Maritacas Gamedev e pelo *HackoonSpace*, entidades estudantis do curso de Ciência da Computação - UFSCar Sorocaba. Qualquer problema a ser resolvido ou contato deve ser feito por meio do servidor do discord relacionado ao evento, ou através do email [hackoonspace@gmail.com](mailto:hackoonspace@gmail.com).

Deixamos claro que pessoas com qualquer nível de conhecimento/experiência em qualquer área que possa se aplicar à *Game Jam* são bem-vindas a participar. Conhecimento especializado de engines, apesar de útil, não será necessário.

# INSCRIÇÃO

Antes de ler a seguinte seção, é necessário deixar claro que existe uma separação entre quem vai apenas assistir o evento/validar a presença e quem vai efetivamente competir na *Game Jam*. Dito isso, a seguir estão os passos a serem seguidos para quem deseja apenas ser **espectador do evento** (1) e para quem deseja **competir** na *Game Jam* (1 e 2).

OBS: Ambas as participações concedem a mesma quantidade de créditos, sendo consideradas um evento só.

OBS 2: Para competir no evento, é necessário que **TODOS** os integrantes da equipe tenham se inscrito no evento da *Game Jam* pelo site da HackoonWeek.

## 1. Para os espectadores e competidores:

As inscrições para o evento da *Game Jam* serão possíveis através do site <https://hackoonweek.com>, até o dia **14/03** (sexta-feira), às 23:59. Para completar sua inscrição, basta criar uma conta no site (se já não tiver criado), entrar em sua conta e clicar no botão “Inscrever-se”, como mostrado abaixo:

The screenshot shows a registration interface for a game jam. At the top, there are five purple buttons labeled '1º dia - 10/03', '2º dia - 11/03', '3º dia - 12/03', '4º dia - 13/03', and '5º dia - 14/03'. Below these, a green circular logo for 'GAMEJAM' is displayed, featuring the text 'HACKOONWEEK 2024' and three small icons. To the right of the logo, event details are listed: 'Evento: Gamejam - HackoonWeek 2024', 'Horário: 19h do dia 14/03 - 19h do dia 16/03', and 'Host: HackoonSpace'. A purple button labeled 'Contato e Informações' is located below the host information. A text box contains the following description: 'Neste evento, os competidores terão que desenvolver um jogo, com tema anunciado no início do desafio, e terão 2 dias para isso. Após isso, nosso time de jurados decidirá a equipe vencedora baseada em alguns critérios. Podem participar pessoas com todos os níveis de conhecimento!'

Ao clicar nesse botão, sua inscrição para a game jam está feita! Não se preocupe caso não queira efetivamente participar da game jam, a inscrição serve tanto para pessoas que querem participar do evento quanto para quem quer assistir os competidores fazendo suas soluções e nossos hosts fazendo comentários durante o evento. A inscrição dessa maneira é necessária para quem quer **validar créditos** (para estudantes da UFSCar) com esse evento, então não esqueça de clicar nesse botão!

Ao decorrer da semana, para quem está inscrito nessa atividade através do site, ou seja, quem seguiu os passos anteriores, será enviado um email com o Discord da arena de competições da HackoonWeek. Assim, cabe ao inscrito decidir se quer competir no evento ou apenas assistir à competição.

## **2. Para os que desejam competir no evento:**

Como descrito no passo anterior, todos que se inscreverem nessa atividade receberão um e-mail até pelo menos um dia antes da competição, dia 13/03, convidando os inscritos para um servidor do Discord, onde os participantes poderão formar equipes para o evento ou entrarem sozinhos, podendo ser alocados em uma equipe pelos organizadores do evento caso desejem.

Mais adiante, neste documento, será detalhado sobre a formação de equipes.

Para pessoas que querem participar da competição da *Game Jam*, além de terem seguido os passos acima e estarem inscritos no evento, devem ingressar no servidor a partir do link enviado por e-mail mencionado anteriormente.

# FORMAÇÃO DOS GRUPOS

Quer entrar na *Game Jam* sozinho ou juntar seus amigos para entrar como um time? Independente da escolha, saiba que a formação de grupos é algo posterior à inscrição e às etapas 1 e 2 citadas anteriormente.

Assim, estando no servidor do Discord de competições, a organização do evento irá guiá-los pela formação de equipes. Os competidores não precisam se preocupar com a formação dos times antes do dia do evento, só garantir que **todos os que forem competir no evento estejam inscritos na atividade**, através do site <https://hackoonweek.com>.

Após isso, basta esperar o email que convidará os competidores para o servidor do Discord. Essa etapa será descrita com mais detalhes dentro do próprio servidor, mas para resumir:

- As equipes podem ser compostas por apenas uma pessoa até, no máximo, quatro pessoas.
- Para pessoas com time já formado: Haverá uma **aba nos canais de texto** do servidor de competições destinada à **formação de equipes**. Caso queira inscrever um time, mandar uma mensagem no canal marcando todos os membros da equipe, incluindo a si mesmo.

- Para pessoas entrando sozinhas para competir: Haverá outra **aba nos canais de texto** do servidor de competições para **pessoas procurando grupos**. Lá, você pode tanto se apresentar no canal e destacar suas habilidades ou em que área gostaria de trabalhar na *Game Jam* (design, programação, arte, etc). No entanto, caso queira participar sozinho, é só mandar uma mensagem no canal de formação de equipes marcando a si mesmo.

# CRONOGRAMA

O evento da game jam se consistirá de três seções:

## **1. Palestra de Abertura (~45 minutos)**

Inicialmente, teremos uma palestra introdutória sobre desenvolvimento de jogos dada pela entidade Maritacas Gamedev, intitulada "Oficina introdução de games em godot". Participe dela para aprender o básico sobre desenvolvimento de jogos para participar do evento da game jam!

## **2. Introdução e dúvidas (~15 minutos)**

Durante a abertura, detalhes do evento serão discutidos, com participantes podendo tirar dúvidas pontuais sobre regras e o regulamento.

Nesta seção, o tema será divulgado, e participantes procurando por equipes podem também utilizar deste horário para encontrar membros.

## **3. Competição (48 horas / 2 dias)**

Efetivamente, o corpo do evento. Será durante esta seção que as equipes irão desenvolver seus jogos. Nesta modalidade, participantes estão permitidos a utilizar ferramentas e engines externas como Unity, Godot e Unreal, assim como utilizar os jogos-exemplo dados durante a abertura do evento tanto para tomar como inspiração como reciclar parte do código.

presente neles.

Durante esta seção, a organização discutirá sobre os desafios do evento e ocasionalmente conversará com as equipes para monitorar seu progresso.

Além disso, espectadores poderão observar os participantes em certos momentos da competição, para participar da conversa e ver o progresso das equipes.

#### **4. Encerramento (~1 hora)**

Finalmente, durante o encerramento, os jogos produzidos durante o corpo do evento serão mostrados, com a organização discutindo seu processo de design e produção com os desenvolvedores. Após uma análise e votação, os vencedores serão anunciados.

# FORMATO DA ENTREGA

A entrega do projeto deve ser formada dos seguintes arquivos:

- **Obrigatório:** entrega do **link OU um arquivo .zip** contendo o projeto desenvolvido. É preferível que a solução seja enviada por meio de um **link do site itch.io**, mas caso os integrantes da equipe não saibam utilizar o itch.io ou se sintam mais confortáveis entregando o projeto de outra maneira, podem enviar um .zip ou github com tudo o que foi produzido durante o evento.
- **Recomendado:** o **link para o jogo**, podendo ser tanto um link de download quanto um link para uma versão web do jogo. Caso disponibilizar o jogo não seja possível (devido a problemas de tempo ou de compatibilidade), algum integrante do grupo deve mostrar o jogo via compartilhamento de tela.

# DÚVIDAS

Teve alguma dúvida sobre a Game Jam, seja antes do evento ou durante ele?

Sinta-se à vontade para entrar em contato com a organização do **HackoonSpace**, através do e-mail da entidade [hackoonspace@gmail.com](mailto:hackoonspace@gmail.com), ou diretamente com algum dos membros da organização pelo Discord, quando for liberado o servidor para as competições.

Além disso, durante a competição, haverá um canal de texto de dúvidas nesse mesmo servidor, que poderá ser usado para tirar dúvidas sobre o evento.

**Obrigado por ler até aqui! desejamos a todos uma  
boa competição e uma ótima HackoonWeek!**