



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO

INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DO MARANHÃO CAMPUS IMPERATRIZ

REGULAMENTO:

MDX25 - Espaço Games

1 DAS DISPOSIÇÕES PRELIMINARES

1.1 Fábrica de Jogos do Campus Imperatriz convida as equipes de jogos a participarem do **MDX25 (Experiência Mermãs Digitais) - Robótica, Jogos e IA;**

1.2 Este evento está associado ao projeto de extensão intitulado "MENINAS STEAM nas escolas", aprovado no **Edital de Fomento de Ações de Extensão N° 3/2025 - PROEXT/REITORIA/IFMA.**

2. DA FINALIDADE E DOS OBJETIVOS

2.1 Desenvolvimento de Habilidades Críticas: O evento visa apresentar os resultados do curso de desenvolvimento de jogos. Ao desenvolverem seus próprios jogos, elas são desafiadas a exercitar habilidades como raciocínio lógico, criatividade, resolução de problemas e pensamento computacional. Trabalhando em equipes, elas aprendem a importância da colaboração, comunicação eficaz e divisão de tarefas, preparando-as para futuros desafios acadêmicos e profissionais.

2.2 Promoção da Representatividade Feminina em STEM: Proporcionar uma experiência enriquecedora que visa aumentar a representatividade das mulheres nas áreas de Ciência, Tecnologia, Engenharia e Matemática. Ao criar um ambiente de aprendizado inclusivo e inspirador, o evento busca quebrar barreiras e combater estereótipos de gênero, mostrando às alunas que elas têm um papel importante e valioso no campo da tecnologia.

2.3 Fortalecimento da Conexão entre Educação de Nível Fundamental II, Médio e Superior: Ampliar os horizontes das alunas e incentivá-las a continuar seus estudos em áreas tecnológicas. O evento proporciona uma plataforma para o desenvolvimento acadêmico e contribui para a formação de uma nova geração de mulheres líderes em STEM, prontas para inovar e transformar o futuro.

3 DAS MODALIDADES E PREMIAÇÕES

3.1 O evento será dividido em duas categorias principais:

- Meninas STEAM (**Anexo I**).
- Fábricas de Jogos (**Anexo II**).

3.2 A forma de avaliação de cada jogo será feita unicamente através de voto popular, computados eletronicamente por meio do site oficial do evento. O votante deverá avaliar o jogo nos seguintes critérios:

- Estética / design
- História / narrativa
- Diversão / gameplay

3.2.1 O votante deverá avaliar o jogo de 0 (zero) a 5 (cinco) estrelas em cada um dos critérios.

3.2.2 Para registrar o voto, o votante deverá informar seu número de Cadastro de Pessoa Física (CPF). Será permitido apenas 1 (um) voto por CPF.

3.3 Ao término do período de votação, os jogos serão premiados da seguinte forma:

3.3.1 O jogo que obtiver a melhor média total dos três critérios de avaliação será premiado na modalidade de **Melhor Jogo**. Esta premiação será concedida individualmente para cada uma das duas categorias (**Meninas STEAM** e **Fábricas de Jogos**);

3.3.2 Para a categoria **Fábrica de Jogos**, além da premiação principal de Melhor Jogo, serão concedidas premiações adicionais aos jogos que se destacarem individualmente em cada critério, nas seguintes modalidades:

- **Destaque em Estética** - para o jogo com maior pontuação no critério Estética / Design.
- **Destaque em História** - para o jogo com maior pontuação no critério História / Narrativa.
- **Destaque em Diversão** - para o jogo com maior pontuação no critério Diversão / Gameplay.

3.3.3 Um jogo que for premiado na modalidade principal de **Melhor Jogo** não poderá concorrer ou ser premiado nas modalidades de Destaque. Da mesma forma, um jogo que ganhar em uma das modalidades de Destaque não poderá ser premiado nas outras modalidades. A premiação de Melhor Jogo terá prioridade sobre as demais.

3.4 O primeiro colocado da modalidade **Melhor Jogo**, nas categorias **Meninas STEAM** e **Fábricas de Jogos**, receberá troféu para a equipe, medalhas individuais e certificados. As demais modalidades receberão certificados de premiação. Caso sejam oferecidos outros tipos de premiação, os participantes serão informados pelos canais oficiais do Espaço Games.

3.5 Todos os integrantes das equipes e seus coordenadores receberão certificados de participação no evento;

3.6 A tabela completa da mostra, com datas e horários, será divulgada após o período de inscrições das equipes, informado no cronograma (**item 7**).

4 DAS EXIGÊNCIAS PARA AS EQUIPES E INTEGRANTES

4.1 Podem participar do Espaço Games equipes aprovadas no **EDITAL PRPGI Nº 27/2025 - FÁBRICA DE JOGOS** e **EDITAL PRPGI Nº 135/2024 - FÁBRICA DE JOGOS** e as alunas **MENINAS STEAM** de acordo com o edital;

4.2 Cada equipe da Fábrica de Jogos deve conter **no mínimo 1 (uma) participante** do sexo feminino, podendo ser discente ou Orientador(a);

4.3 É **obrigatório** que cada equipe possua um professor orientador vinculado a uma Instituição de Ensino, sendo possível a este orientar mais de uma equipe;

4.3.1 Para as equipes originárias do projeto Meninas STEAM, admite-se que os discentes monitores atuem como orientadores.

4.4 É permitida a participação de mais de uma equipe por Campus.

5 DAS INSCRIÇÕES

5.1 Link da Inscrição: www.mermasdigitais.com.br/mdx25/inscricoes;

5.2 A mostra contará com, no máximo, 10 (dez) equipes, sendo a ordem de inscrição o critério utilizado para o preenchimento das vagas.

5.3 Caso uma equipe se inscreva após o preenchimento total das vagas, ela ficará em uma lista de espera até, no máximo, a data de divulgação dos horários de apresentação, especificado no cronograma (**item 7**).

5.4 O Orientador(a) deverá inscrever a equipe que está participando, preenchendo as seguintes informações:

- Nome completo do Orientador(a) da equipe;
- E-mail do Orientador(a) da equipe;
- Whatsapp do Orientador(a) da equipe;
- Campus IFMA representado pela equipe;
- Nome completo dos outros integrantes da equipe (mínimo 1, máximo 2);
- Nome do jogo;
- Documento de Vínculo com Instituição de Ensino do Orientador e Estudantes;
- Resumo geral do jogo;

5.6 Em caso de desistência de alguma equipe, deverá ser comunicado aos organizadores por meio dos canais oficiais de comunicação (**item 6.12**).

6 DAS DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1 Em caso de situações não previstas no regulamento, a decisão caberá à comissão organizadora;

6.2 A organização se reserva o direito de alterar, modificar ou atualizar as cláusulas deste regulamento a qualquer momento, conforme necessário, sem aviso prévio, garantindo que as alterações sejam comunicadas de forma adequada aos participantes, quando aplicável.

6.3 As equipes que se inscreverem no Espaço Games concordam com as regras deste regulamento;

6.4 Canais Oficiais da Organização do Espaço Games:

- E-mail: mermasdigitaisifma@gmail.com
- Instagram: [@mermasdigitais](https://www.instagram.com/mermasdigitais)
- Site: <https://www.mermasdigitais.com.br/>

7 CRONOGRAMA

Evento	Data/Período	Local
Período de inscrição das equipes	xx/09/2025 a 15/10/2025	www.mermasdigitais.com.br/mdx25/inscricoes
Divulgação da lista de inscritos	20/10/2025	Canais Oficiais da Organização do Espaço Games
Período do evento	22/10/2025 a 23/10/2025	Imperial Shopping (presencial)
Resultado do evento	23/10/2025	Imperial Shopping (presencial) e Canais de Comunicação da Organização do Espaço Games



ANEXO I - MENINAS STEAM

1 OBJETIVO DA CATEGORIA "MENINAS STEAM"

1.1 O principal objetivo da categoria "Meninas STEAM" é proporcionar uma plataforma para que as participantes do curso de desenvolvimento de jogos possam expor e demonstrar os jogos que criaram. Esta exposição visa não apenas a apresentação técnica dos projetos, mas também o reconhecimento do esforço, criatividade e habilidades adquiridas pelas alunas ao longo de sua jornada de aprendizado em áreas STEAM (Ciência, Tecnologia, Engenharia, Matemática e Artes). Além disso, busca-se inspirar outras jovens a se engajarem nessas áreas, mostrando o potencial e a relevância do trabalho feminino no setor de tecnologia e inovação.

2 RESPONSABILIDADE PELO EQUIPAMENTO

2.1 Para a exibição dos jogos desenvolvidos pelas equipes da categoria "Meninas STEAM", os equipamentos necessários serão disponibilizados.

3 DETALHAMENTO DO SISTEMA DE VOTAÇÃO E PREMIAÇÃO

3.1 A avaliação dos jogos na categoria "Meninas STEAM" será realizada exclusivamente por meio de voto popular, garantindo a participação ativa do público. O processo de votação será totalmente eletrônico e ocorrerá através do site oficial do evento.

3.2 Os votantes deverão avaliar cada jogo com base em três critérios fundamentais:

- **Estética / Design:** Abrange a qualidade visual, a direção de arte, a interface do usuário e a experiência do usuário do jogo.
- **História / Narrativa:** Refere-se à qualidade do enredo, ao desenvolvimento dos personagens, à construção do mundo e à capacidade do jogo de envolver o jogador em sua trama.
- **Diversão / Gameplay:** Avalia a jogabilidade, a mecânica do jogo, o nível de desafio, a fluidez dos controles e o quanto divertido e engajante o jogo é para o público.

3.3 Cada um dos critérios será avaliado em uma escala de 0 (zero) a 5 (cinco) estrelas, onde 0 (zero) representa "Não gostei" e 5 (cinco) representa "Excelente". A pontuação atribuída a cada critério contribuirá para a média final do jogo.

3.4 O votante será obrigado a informar seu número de CPF no momento do registro. O sistema de votação permitirá apenas 1 (um) voto por CPF.

3.5 O jogo que obtiver a melhor média total dos três critérios de avaliação (Estética, História e Diversão) receberá a premiação de Melhor Jogo.

4 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

4.1 Em caso de empate na média total de pontuação para a premiação de Melhor Jogo, o desempate será realizado seguindo a seguinte ordem de prioridade nos critérios de avaliação:

1º) Diversão / Gameplay

2º) História / Narrativa

3º) Estética / Design

5 DESCLASSIFICAÇÃO E PENALIDADES

5.1 Caso seja identificado qualquer comportamento irregular, antiético ou que vise obter vantagem indevida será rigorosamente investigado e poderá resultar na desclassificação imediata da equipe responsável.

5.2 Comportamentos considerados irregulares incluem, mas não se limitam a: tentativas de manipulação do sistema de votação e conduta desrespeitosa ou agressiva para com outros participantes, organizadores, público ou membros da comissão, e qualquer outra ação que comprometa a lisura e o espírito da competição.

5.3 A comissão organizadora detém a autoridade final para investigar e aplicar as penalidades cabíveis, que podem variar desde advertências formais até a desclassificação permanente do evento. As decisões da comissão organizadora são soberanas e irrecorríveis.



ANEXO II - FÁBRICAS DE JOGOS

1 OBJETIVO

1.1 O objetivo da categoria **Fábricas de Jogos** é expor, promover e impulsionar o jogos desenvolvidos pelas equipes aprovadas no **EDITAL PRPGI Nº 27/2025 - FÁBRICA DE JOGOS** e **EDITAL PRPGI Nº 135/2024 - FÁBRICA DE JOGOS**. Esta categoria visa dar visibilidade aos projetos, fomentar a inovação, incentivar a colaboração entre os desenvolvedores e conectar os criadores com o público e potenciais investidores ou parceiros, contribuindo para o crescimento do ecossistema de desenvolvimento de jogos no Maranhão.

2 RESPONSABILIDADE PELO EQUIPAMENTO

2.1 A responsabilidade de providenciar o equipamento (computador, tablet, console, etc.) para a execução e exibição do jogo é da própria equipe.

3 DETALHAMENTO DO SISTEMA DE VOTAÇÃO E PREMIAÇÃO

3.1 A avaliação dos jogos será realizada exclusivamente por meio de voto popular. Ao ler um código QR, o votante será direcionado ao site oficial do evento, onde escolherá o jogo que será avaliado;

3.1.1 Os votantes deverão avaliar cada jogo com base nos seguintes critérios, atribuindo uma pontuação de 0 (zero) a 5 (cinco) estrelas para cada um:

- **Estética / Design:** Abrange a qualidade visual, a direção de arte, a interface do usuário e a experiência do usuário do jogo.
- **História / Narrativa:** Refere-se à qualidade do enredo, ao desenvolvimento dos personagens, à construção do mundo e à capacidade do jogo de envolver o jogador em sua trama.
- **Diversão / Gameplay:** Avalia a jogabilidade, a mecânica do jogo, o nível de desafio, a fluidez dos controles e o quão divertido e engajante o jogo é para o público.

3.1.2 O votante será obrigado a informar seu número de CPF no momento do registro. O sistema de votação permitirá apenas 1 (um) voto por CPF.

3.2 O jogo que obtiver a melhor média total dos três critérios de avaliação (Estética, História e Diversão) receberá a premiação de Melhor Jogo.

3.2.1 Além da premiação principal, serão concedidas premiações adicionais para reconhecer destaques em critérios específicos:

- **Destaque em Estética:** Concedido ao jogo que alcançar a maior pontuação individual no critério Estética / Design.
- **Destaque em História:** Concedido ao jogo que obtiver a maior pontuação individual no critério História / Narrativa.
- **Destaque em Diversão:** Concedido ao jogo que obtiver a maior pontuação individual no critério Diversão / Gameplay.

3.2.2 Um jogo que for premiado na modalidade principal de Melhor Jogo não poderá concorrer ou ser premiado em nenhuma das modalidades de Destaque.

3.2.3 Um jogo que ganhar em uma das modalidades de Destaque (Estética, História ou Diversão) não poderá ser premiado nas outras modalidades de Destaque.

3.2.4 A premiação de Melhor Jogo terá prioridade absoluta sobre as demais. Caso um jogo se qualifique para Melhor Jogo e também para uma ou mais modalidades de Destaque, ele receberá apenas a premiação de Melhor Jogo, e a premiação de Destaque será concedida ao próximo jogo mais bem classificado naquele critério específico.

4 CRITÉRIOS DE DESEMPATE

4.1 Em caso de empate na média total de pontuação para a premiação de Melhor Jogo, o desempate será realizado seguindo a seguinte ordem de prioridade nos critérios de avaliação:

1º) Diversão / Gameplay

2º) História / Narrativa

3º) Estética / Design

4.2 Para as premiações de Destaque (Estética, História ou Diversão), em caso de empate, o desempate será feito pela maior média total entre os três critérios de avaliação.

5 DESCLASSIFICAÇÃO E PENALIDADES

5.1 Caso seja identificado qualquer comportamento irregular, antiético ou que vise obter vantagem indevida será rigorosamente investigado e poderá resultar na desclassificação imediata da equipe responsável.

5.2 Comportamentos considerados irregulares incluem, mas não se limitam a: tentativas de manipulação do sistema de votação e conduta desrespeitosa ou agressiva para com outros participantes, organizadores, público ou membros da comissão, e qualquer outra ação que comprometa a lisura e o espírito da competição.

5.3 A comissão organizadora detém a autoridade final para investigar e aplicar as penalidades cabíveis, que podem variar desde advertências formais até a desclassificação permanente do evento. As decisões da comissão organizadora são soberanas e irrecorríveis.