



*Regulamento Interno*

*<Desenvolvimento de Jogos Digitais>*

*<Turma A - 2024>*

## Conteúdo

<i>I. Código de Conduta.....</i>	<i>3</i>
<i>II. Regulamento Interno.....</i>	<i>4</i>
<i>III. Política de Inclusão.....</i>	<i>5</i>
<i>IV. Diretrizes para a Criação de Jogos.....</i>	<i>5</i>
<i>Regras da JAM.....</i>	<i>5</i>
<i>Ferramentas e Ativos.....</i>	<i>5</i>
<i>Regras da Competição.....</i>	<i>5</i>
<i>Diretrizes do Código Fonte.....</i>	<i>5</i>
<i>V. Tema - Definição e Modalidade (Único).....</i>	<i>6</i>
1. <i>Seleção do Tema:.....</i>	<i>6</i>
2. <i>Submissão de Objetos.....</i>	<i>6</i>
3. <i>Importância do Tema e do Objeto:.....</i>	<i>6</i>
<i>VI. Regras de Participação.....</i>	<i>7</i>
<i>Submissão:.....</i>	<i>7</i>
<i>Correções de Erros.....</i>	<i>7</i>
<i>Direitos.....</i>	<i>7</i>
<i>Entrada Livre.....</i>	<i>7</i>
<i>VII. Prêmios.....</i>	<i>7</i>
<i>VIII. Desistências e Reembolsos.....</i>	<i>8</i>
<i>Elegibilidade para Reembolso:.....</i>	<i>8</i>
<i>Nota:.....</i>	<i>8</i>
<i>Avaliação das Justificações.....</i>	<i>8</i>
<i>IX. Critérios de Avaliação.....</i>	<i>8</i>
<i>X. Horário –Sujeito a Alterações.....</i>	<i>8</i>

## **I. Código de Conduta**

*Todos os participantes da Game Jam devem aderir ao seguinte código de conduta para garantir um ambiente inclusivo, seguro e respeitoso:*

- 1. Respeito Mútuo: Trate todos com respeito, independentemente de origem, género, orientação sexual, etnia, religião ou habilidade. Qualquer forma de assédio ou discriminação não será tolerada.*
- 2. Assédio: Não serão aceitos comportamentos intimidatórios, perseguição, insultos ou qualquer tipo de assédio, seja pessoalmente, online ou através de outros meios.*
- 3. Colaboração: A Game Jam promove a colaboração entre os participantes. A competição saudável é incentivada, mas é igualmente importante fomentar o espírito de comunidade.*
- 4. Segurança: Em caso de qualquer situação desconfortável ou insegura, comunique-se imediatamente com a organização.*
- 5. Respeito aos Outros: Respeite os outros participantes e organizadores do evento.*
- 6. Conduta Educada: Mantenha uma conduta educada durante o evento.*
- 7. Experiência dos Outros: Não interfira negativamente na experiência de outros participantes.*
- 8. Preservação de Materiais: Não danifique os materiais utilizados no evento.*
- 9. Horário e Cronograma: Siga o horário e cronograma do evento.*
- 10. Limpeza e Organização: Mantenha os locais limpos e organizados.*

## II. Regulamento Interno

*São deveres do estudante:*

1. *Participar nas aulas com empenho para atingir o aproveitamento mais elevado, sem afetar adversamente o rendimento dos colegas, a nível individual ou coletivo.*
2. *Conservar todo o património em que têm lugar as atividades ou iniciativas da responsabilidade da Maiêutica/IES, bem como o património que lhes serve de apoio.*
3. *Colaborar em iniciativas de natureza científica, cultural e desportiva, ou outras, que possam contribuir simultaneamente para a sua realização pessoal e prestígio da Maiêutica/IES.*
4. *Respeitar e fazer-se respeitar no relacionamento com toda a comunidade académica.*
5. *Proceder ao imediato pagamento de todo o prejuízo causado na instituição e nunca usar, colaborar no uso, ou incentivar a utilização do nome da Maiêutica/IES em qualquer atividade económica, sem que, para tanto, esteja expressamente autorizado pelo Conselho de Administração da Maiêutica - Cooperativa de Ensino Superior, C.R.L.*
6. *Proteger a sua saúde, assim como a da Comunidade Escolar, não se permitindo fazer uso de qualquer substância proibida por lei, ou o consumo excessivo de bebidas alcoólicas.*
7. *Abster-se de, pessoalmente ou em grupo, praticar atividades que sejam, por força da lei, de estatuto ou de regulamento, da exclusiva competência da Maiêutica, das IES ou das Associações de Estudantes.*
8. *Abster-se de captar, de forma não autorizada, imagens e som durante os momentos letivos e avaliativos.*
9. *Cumprir as normas e procedimentos estabelecidos, não se fazendo acompanhar, em qualquer atividade de avaliação, por meios de armazenamento de informação (escrita, gravada ou análoga), salvo se tais meios tiverem sido expressamente autorizados pelo professor, nem, durante as avaliações, comunicar ou tentar comunicar com outros colegas em avaliação ou terceiros.*
10. *Respeitar os direitos de autor, não plagiando ou copiando quaisquer obras na realização de trabalhos, obrigando-se sempre a referenciar exaustivamente todas as fontes e, em nenhuma circunstância, assumir a autoria de trabalhos que não tenham, pessoalmente, realizado.*

### **III. Política de Inclusão**

*A Game Jam promove a inclusão e acessibilidade para todos os participantes:*

1. *Ambiente Acessível: A organização compromete-se a criar um ambiente acessível, incluindo para participantes com necessidades especiais.*
2. *Diversidade de Participantes: Encorajamos a participação de indivíduos de todas as esferas, promovendo diversidade de ideias e habilidades.*
3. *Conteúdos Inapropriados: Jogos com conteúdo ofensivo, discriminatório ou inadequado serão desqualificados.*

### **IV. Diretrizes para a Criação de Jogos**

#### **Regras da Jam**

1. *Duração: A criação do jogo deve ocorrer em 48 horas (de sexta-feira às 15h até domingo às 15h).*
2. *Participação em Equipa: Permitido trabalhar sozinho ou em equipas de até 4 pessoas.*

#### **Ferramentas e Ativos**

1. *Ferramentas: Pode usar qualquer ferramenta, motor, biblioteca ou código-base pré-existente.*
2. *Ativos de Terceiros: São permitidos ativos de arte, música ou áudio, pagos ou gratuitos. A quantidade de ativos pagos influenciará a pontuação final.*
3. *Direitos: Utilize apenas ativos sobre os quais detenha direitos legais (domínio público, licenciados ou criados por si).*

#### **Regras da Competição**

1. *Duração: O jogo deve ser criado do zero em 48 horas.*
2. *Código Fonte: O código fonte ou os ficheiros do projeto devem ser incluídos com o jogo.*

#### **Diretrizes do Código Fonte**

1. *Partilhar o código fonte contribui para a aprendizagem da comunidade.*
2. *Para ferramentas sem 'código' (como GameMaker), o ficheiro do projeto é o 'código fonte'.*
3. *Certifique-se de que todas as bibliotecas ou ferramentas de terceiros usadas estejam acessíveis publicamente.*

## **V. Tema - Definição e Modalidade (Único)**

**1. Seleção do Tema:** *Será escolhido aleatoriamente um tema da lista abaixo:*

1. *Terror*
2. *Retro*
3. *Oceano*
4. *Um Quarto*
5. *Sob Pressão*
6. *Sonho*
7. *Luz e Escuro*
8. *Anomalia*
9. *A Vingança da Natureza*
10. *Lendas Urbanas*
11. *Enxames*
12. *Minimalista*
13. *Infeção*
14. *Duas Cores*
15. *A Morte é um Novo Começo*
16. *Tu Controlas o Cenário, Não o Personagem*
17. *Ruínas Antigas*
18. *Ilha*
19. *Aprofundando-se*
20. *Inferno Android*
21. *Voo*
22. *Sinal Perdido*
23. *Apenas Uma Bala*

### **2. Submissão de Objetos:**

1. *Cada equipa deve submeter um objeto. Após a coleta dos objetos, será feito um sorteio para selecionar um objeto aleatório.*

### **3. Importância do Tema e do Objeto:**

1. *O tema e o objeto selecionado são partes essenciais dos projetos.*

## **VI. Regras de Participação**

### **Submissão:**

1. *Os projetos devem ser submetidos ao Itch.io após o término das 48 horas e o link partilhado no Discord.*

### **Correções de Erros:**

1. *Não são permitidas correções de erros ou adição de funcionalidades após a submissão.*

### **Direitos:**

1. *O jogo é propriedade do criador. A organização pode usá-lo para divulgação do evento.*

### **Entrada Livre:**

1. *Para alunos do ISMAI. Participantes externos devem ter pelo menos 1 aluno do ISMAI no grupo, e pelo menos 2 membros do grupo devem participar presencialmente.*

## **VII. Prêmios**

1. *1º Lugar: Gift card InstantGaming de 10€ (por membro)*

## **VIII. Desistências e Reembolsos**

**Elegibilidade para Reembolso:** *Reembolso permitido para participantes que:*

1. *Apresentem uma justificação válida e comprovada para a desistência.*
2. *Participaram por menos de um dia completo da Game Jam.*

**Nota:** *Participantes que usufruírem de um dia completo não são elegíveis para reembolso.*

**Avaliação das Justificações:** *Apenas motivos válidos e devidamente comprovados serão aceitos.*

## **IX. Critérios de Avaliação**

1. *Relação/Cumprimento do Tema (0–20 pontos)*
2. *Criatividade/USP (0–20 pontos)*
3. *Qualidade (diversão) (0–20 pontos)*
4. *Cumprimento/Quebra das Regras (0–20 pontos)*
5. *Apresentação Visual/Estética e Quantidade de Ativos Usados (0–20 pontos)*

## **X. Horário – Sujeito a Alterações**

<i>HORA</i>	<i>ATIVIDADE / DETALHES</i>
<b>08:00</b>	Período de Jam
<b>09:00</b>	<b>Inscrições:</b> Equipas de 3 a 5 elementos.
<b>10:00</b>	<b>Tipologia do Evento:</b> Formato misto (presencial + remoto). Permanência mínima de 2 elementos em regime presencial.
<b>11:00</b>	Pausa para Almoço
<b>12:00</b>	Pausa para Almoço
<b>13:00</b>	<b>Início do Jam!</b>
<b>14:00</b>	
<b>15:00</b>	Período de Jam
<b>17:00</b>	
<b>18:00</b>	

### **Seleção de Tema e Objeto:**

- 1. Os objetos serão selecionados na manhã do primeiro dia (29 de novembro ou 10 de janeiro).*
- 2. O tema será divulgado às 14:00 do mesmo dia.*

### **Apoio Institucional e Parcerias:**

- 1. Pedido de apoio institucional ao IPMAIA.*
- 2. Parcerias a estabelecer com:*
- 3. Empresas de desenvolvimento de jogos ou serviços informáticos.*
- 4. Empresas da área alimentar/catering (contribuições em géneros).*

### **Utilização de Instalações:**

- 1. Ocupação de salas com melhores condições de hardware.*
- 2. Limitações horárias dos laboratórios do Piso 0 dependem de confirmação com os responsáveis do IPMAIA.*

### **Detalhes da Participação:**

- 1. Valor de Inscrição: Valor simbólico (2 a 3 euros).*
- 2. Contribuições para o Campus Saúde: Distribuição de garrafas reutilizáveis.*
- 3. Termo de Responsabilidade: Participantes deverão assinar um termo de responsabilidade para utilização das salas e equipamentos.*

### **Júri e Avaliação:**

- 1. Confirmar a participação de júris externos e docentes.*
- 2. Avaliação a cargo do júri no último dia (1 de dezembro ou 12 de janeiro), após as 14:00.*

### **Tarefas Pendentes:**

- 1. Solicitar email oficial (@ipmaia.pt).*
- 2. Definir nome e logótipo do evento.*