



Regulamento Interno

<Desenvolvimento de Jogos Digitais>

< dezembro de 2025 >

Conteúdo

Código de Conduta	III
Regulamento Interno	IV
Política de Inclusão	V
Diretrizes para a Criação de Jogos.....	V
Regras da Jam	V
Ferramentas e Ativos.....	V
Regras da Competição	V
Diretrizes do Código Fonte	V
Submissão:.....	6
Correções de Erros:.....	6
Direitos:	6
Entrada Livre:.....	6
Critérios de Avaliação	6

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 aceites 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 e 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 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 tem 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 inapropriado serão desqualificados.

IV.

Diretrizes para a Criação de Jogos

Regras da Jam

1. Duração: A criação do jogo deve ocorrer em 45 horas (de sexta-feira das X h até domingo às X h).
2. Participação em Equipa: De 2 a 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 influenciara 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 45 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 e o 'código fonte'.
3. Certifique-se de que todas as bibliotecas ou ferramentas de terceiros usadas estejam acessíveis publicamente.

V.

Regras de Participação

Submissão:

1. Os projetos devem ser submetidos ao Itch.io após o término das 45 horas e o link compartilhado no Discord.

Correções de Erros:

1. Não são permitidas correções de erros ou adição de Features 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 e alumni do IPMAIA. A game jam será no formato online/presencial e será dirigido através do servidor de discord da game jam. Caso o grupo queira estar a desenvolver presencialmente, devem manifestar o interesse aos organizadores da game jam.

VI.

Critérios de Avaliação

1. Relação/Cumprimento do Tema (0–20 pontos)
2. Criatividade/ÚSP (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)