

10º Competição de Desenvolvimento de Jogos

Reglamento del 10º COMPETICIÓN DE DESARROLLO DE JUEGOS

1. NATURALEZA DEL CONCURSO

La "Competición de Desarrollo de Juegos de FACENS" es un evento técnico y cultural, que busca incentivar la aplicación y la profundización en el desarrollo de juegos para diversas plataformas, alineando con el contenido pasado en el aula.

2. CATEGORÍA DE LOS JUEGOS

Los participantes inscritos en la Competición deberán someter los juegos sólo para UMA de las categorías, siendo ellas "Mejor Juego de Entretenimiento" y "Mejor Juego Educativo o de Impacto Social".

- a) **Mejor Juego de Entretenimiento:** El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios: Arte, Animación, Programación, Sonido, Game Design, Entretenimiento y Presentación.
- b) **Mejor Juego Educativo o de Impacto Social:** El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios: Arte, Animación, Programación, Sonido, Game Design, Entretenimiento, Presentación y consideración del impacto educativo / social del juego.

3. PARTICIPANTES

La Competición está abierta a todos los alumnos regularmente matriculados en FACENS y universidades invitadas y ex alumnos de FACENS. La inscripción se debe realizar en equipos con hasta 3 participantes. Se prohíbe a un participante formar parte de más de un equipo. Los ex alumnos podrán realizar la inscripción para la presentación de sus juegos, pero no competirán con la premiación de "Mejor Juego de Entretenimiento" y "Mejor Juego Educativo o de Impacto Social", siendo sólo y exclusivamente para alumnos regularmente matriculados.

4. COMPETICIÓN

Tendrá lugar el día 11/11 a las 08:30 horas en el Auditorio de la universidad, donde será evaluado por el jurado técnico.

El equipo que no presenta el juego será descalificado.

5. OBJETIVO DE LA COMPETICIÓN

El objetivo de la competición es cautivar a los participantes a profundizar y aplicar los conocimientos dados en el aula, crear juegos para un mejor aprendizaje, trabajar en equipo y estimular su espíritu emprendedor.

6. PRESENTACIÓN

Los competidores deberán usar la estructura de presentación estándar proporcionada por los organizadores del evento (<http://bit.ly/10CompeticaomodeloPPT>). Cada participante tendrá un período de 5 minutos para la presentación. Después de la presentación habrá un tiempo de 3 minutos si los jurados quieren tomar alguna duda.

7. RECURSOS PERMITIDOS

Los recursos utilizados en el desarrollo del juego se dividir en dos categorías: código y contenido.

El contenido (imágenes, sonidos, animaciones, etc.) debe ser propiedad de los desarrolladores, comprados o de distribución libre. Todo contenido que no sea de propiedad del autor debe indicarse en el momento de la entrega y en el momento de la presentación para los jurados. La nota asignada para la evaluación de contenido comprado o de libre distribución, será menor que la nota asignada para el contenido de creación propia del equipo, teniendo en cuenta la calidad del producto final.

En el uso por parte de un equipo de un recurso que viole las leyes de derechos de autor implica su descalificación inmediata.

El código y el desarrollo de los juegos se pueden hacer en cualquier motor disponible en el mercado. El uso de contenido que viole derechos de autor resultará en la desclasificación del equipo.

8. SUBMISIÓN DE LOS JUEGOS

Los alumnos DEBEN someter los juegos para el "10º concurso de desarrollo de juegos de los FACENS" a través del sitio GAME JOLT. Los grupos deberán realizar las sumisiones en las respectivas categorías referentes a su juego a través de los siguientes enlaces:

MEJOR JUEGO DE ENTRETENIMIENTO:

<http://jams.gamejolt.io/10Competicaojogos>

MEJOR JUEGO EDUCACIONAL O IMPACTO SOCIAL:

<http://jams.gamejolt.io/10Competicaojogoseducacionais>

Los juegos sometidos al "10º Competición de Desarrollo de Juegos de FACENS" deberán contener en cada ítem:

- Detalles: título del juego, motor utilizado
- Descripción: resumen del juego, requisitos mínimos, lista de controles de cómo jugar, nombre y RA de los alumnos participantes y el hashtag # 10Competición de los juegos (para la categoría Mejor Juego de Entretenimiento) y #10Competiciónjogoseducativos (para la categoría de Mejor Juego Educativo o de Impacto Social)
- Thumbnail: imagen o gif del juego o logo
- Header: cubierta del juego que contiene arte promocional
- Media: screenshots y video del juego (trailer o gameplay)
- Package: Build del juego

Página de ejemplo 1: <https://gamejolt.com/games/sackrush/271368>

Página de ejemplo 2: <https://gamejolt.com/games/heartattack/271369>

9. EVALUACIÓN

La evaluación será realizada por el jurado técnico a través de la presentación de los juegos desarrollados por los equipos. El jurado tendrá en cuenta los siguientes criterios: Arte, Animación, Programación, Sonido, Game Design, Entretenimiento y Presentación. La categoría de Mejor Juego Educativo o de Impacto Social también tendrá en cuenta el impacto educativo / social del juego.

Cada equipo tendrá 5 minutos de presentación, sobrepasando ese tiempo será interrumpido por el mediador de la competición. Después de las presentaciones los jueces tendrán 3 minutos para cuestionar y sacar dudas del grupo y juego presentado. Los finalistas deberán presentar el juego siguiendo la estructura de presentación del modelo disponible a través del enlace <http://bit.ly/10CompeticaomodeloPPT>

10. DERECHO SOBRE LOS JUEGOS DE LA COMPETICIÓN

Al final de la competición, FACENS se reserva el derecho de utilización de los juegos desarrollado para la presentación y divulgación de la facultad.

11. PREMIACIÓN

La premiación se realizará el día 11/11 en el auditorio de FACENS. En la categoría "**Mejor Juego de Entretenimiento**" y otra para la categoría "**Mejor Juego Educativo o de Impacto Social**" después de las presentaciones de los finalistas y el recuento final de los votos para la definición de los ganadores.

Además, se realizará un premio de reconocimiento para las siguientes categorías:

- Mejor Arte
- Mejor sonido original
- Mejor juego
- Mejor Innovación
- Mejor Juego Voto Popular

Las reglas para el sorteo se pueden cambiar según la cantidad de premios / integrantes.

12. EQUIPO ORGANIZADORA

La "10ª competición de desarrollo de juegos de FACENS" se organizará por:

Coordinadora:

Andréa Lúcia B. V. Rodrigues

andrea.braga@facens.br

Profesor:

Wilson Roberto Marcondes de Oliveira Junior

wilson.junior@facens.br

Marketing/Designer do LIGA:

Rafael Cesar Prado

rafael.prado@facens.br