



Regulamento: 1º Concurso de Protótipos

1. ORGANIZAÇÃO

O grupo de pesquisa CS: Games promove, dentro da **1ª Jornada Gamer**, o **1º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade**. O objetivo do Concurso é incentivar e divulgar a produção de protótipos de games, ferramentas primordiais para o desenvolvimento estrutural e artístico da área.

2. LOCAL E DATA DE REALIZAÇÃO

O **1º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** se realizará na PUC-SP, Campus Marquês de Paranaguá, nos dias 10 e 11 de Dezembro de 2010.

3. INSCRIÇÃO

3.1. A inscrição no Concurso é gratuita e aberta a protótipos de baixa fidelidade de games de variadas procedências, sejam de instituições acadêmicas, de escolas técnicas ou de projetos particulares.

3.2. Entende-se por protótipo de baixa fidelidade o projeto de um jogo digital realizado fisicamente em um jogo de tabuleiro ou similar, com sua produção finalizada e jogável.

3.3. Serão aceitos protótipos de games de todos os gêneros (aventura, ação, corrida, esportes, estratégia, arcade, RPGs, MMORPGs, webgames, advergames, serious games, simulações, game art, gêneros híbridos e originais, entre outros).

3.4. Não é necessário que os protótipos de games sejam pensados para determinada plataforma, mas é opcional sua indicação.

3.5. Serão aceitas inscrições individuais, em duplas ou em grupos de até 05 pessoas.

3.6. Os proponentes poderão inscrever quantos trabalhos desejarem, desde que estes tenham sido produzidos dentro das determinações apresentadas neste regulamento.

3.7. O prazo para submissão de propostas termina em **15 de novembro** de 2010.

3.8. As inscrições deverão ser realizadas via e-mail, através do endereço csgames@pucsp.br. Os proponentes deverão enviar à coordenação do Concurso seu projeto de protótipo de baixa fidelidade, com o assunto PROTÓTIPO JORNADA GAMER.

3.9. Os projetos enviados deverão ter no máximo 08 páginas explicando o conceito do jogo e a adaptação do protótipo, contendo regras, premissa e desafios.

3.10. Os trabalhos que estiverem em desacordo com este regulamento não serão aceitos. Certifique-se da qualidade das cópias antes de enviar seu trabalho.

4. SELEÇÃO

4.1. A seleção dos games que farão parte do **1º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** ficará a cargo da comissão organizadora.

4.2. Os autores das propostas selecionadas serão notificados pelos organizadores do Festival. O resultado da seleção será divulgado a partir da última semana de novembro de 2010, no endereço http://blog.pucsp.br/cs_games.

5. JÚRI

5.1. O **1º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** terá duas formas de avaliação: uma acadêmica, feita pela comissão julgadora; e outra do público, feita pelos participantes do evento, a partir de formulário a ser fornecido pela organização.

5.2. O Júri e a organização do Festival poderão, eventualmente, conceder Menções Honrosas, aos proponentes dos trabalhos participantes.

5.3. As decisões da comissão julgadora e do público são irrevogáveis e irrecorríveis.

5.4. A divulgação dos vencedores premiados bem como a entrega dos prêmios será realizada no dia 11 de dezembro de 2010, durante a cerimônia de encerramento da 1ª Jornada Gamer, em horário a ser divulgado no site do evento (http://blog.pucsp.br/cs_games) e no local de realização.

6. DISPOSIÇÕES GERAIS

6.1. Os protótipos selecionados serão exibidos em sala a ser determinada pela organização do evento, na qual os membros da comissão julgadora e o público poderá jogar os protótipos apresentados.

6.2. Os proponentes devem estar aptos a explicar rapidamente e de maneira clara à comissão julgadora e ao público as regras de jogo de seu protótipo, e comprometem-se a levar, nos dias do evento, os protótipos completos, inclusive com peças para eventual reposição.

6.3. As despesas de desenvolvimento dos games inscritos ficarão a cargo dos realizadores dos trabalhos.

6.4. As imagens estáticas e as seqüências audiovisuais eventualmente geradas no decorrer do concurso poderão ser usados pela comissão organizadora para a divulgação do Concurso nos meios de comunicação.

6.5. Cabe aos realizadores e proponentes dos trabalhos inscritos toda a responsabilidade pelo direito de uso de imagens, sons, códigos e demais fontes utilizadas nos protótipos de games, de acordo com a legislação autoral e intelectual vigente.

6.9. O material enviado para o Concurso não será devolvido.

6.10. A inscrição no **1º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** implica na plena aceitação por parte de seus participantes das condições expostas neste regulamento.

6.11. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização do Festival.

São Paulo, 20 de outubro de 2010

Os Organizadores

1º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade