

Regulamento: 2º Concurso de Protótipos

1. ORGANIZAÇÃO

O grupo de pesquisa CS: Games/TIDD promove, dentro da **2ª Jornada Gamer**, o **2º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade (jogos de tabuleiro que sirvam de base para a confecção de Protótipos de Alta Fidelidade, digitais)**. 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 **2º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** se realizará na PUC-SP, Campus Marquês de Paranaguá, no dia 26 de novembro de 2011.

3. INSCRIÇÃO

3.1. A inscrição no Concurso é gratuita e aberta a protótipos de baixa fidelidade de variadas procedências: universidades e faculdades, escolas técnicas, escolas regulares ou criados como projetos particulares sem qualquer vínculo institucional.

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

3.2.1. Os protótipos de baixa fidelidade a serem apresentados deverão estar integralmente finalizados em termos de concepção, narrativa, regras e elementos do jogo (tabuleiro, avatares, dados, cartas e todos os demais itens necessários).

3.2.2. Os protótipos de baixa fidelidade a serem apresentados devem primar pela qualidade técnica e artística. Não serão aceitos protótipos realizados precariamente e apresentados com materiais demasiadamente frágeis ou que indiquem falta de cuidado técnico e artístico. EX.: não serão aceitos tabuleiros esboçados e/ou apenas desenhados à mão; não será aceito qualquer material em folha de sulfite ou similar.

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, sendo opcional sua indicação.

3.5. Serão aceitas inscrições individuais, em duplas ou em grupos de até 07 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 **12 de novembro de 2011**.

3.8. As inscrições deverão ser realizadas através do envio de uma **versão completa** dos protótipos para a secretaria do curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUCSP, até o dia **12 de novembro de 2011** (considera-se a data de postagem). Os protótipos devem ser enviados junto com a ficha de inscrição disponível no site do CS:

Games/TIDD. A etiquetagem da embalagem contendo o protótipo deve ser realizada exatamente da maneira descrita abaixo, sob pena de invalidação da mesma:

Curso de Tecnologias da Inteligência e Design Digital
(Protótipos CS:Games/TIDD)
Rua Caio Prado, 102
CEP 01303-000
São Paulo - SP

3.9. Os projetos entregues para análise deverão ser acompanhados de um projeto escrito de 05 a 08 páginas (fonte Arial 12, espaçamento 1,5) em formato PDF, explicando o conceito do jogo e a adaptação do protótipo, regras, premissa e desafios e todos os outros dados necessários ao bom entendimento do projeto.

3.9.1. Os protótipos entregues para seleção apenas serão devolvidos aos inscritos no dia da realização do evento, 26 de novembro de 2011. Portanto, recomenda-se que a versão escrita não seja a única.

3.9.2. Os protótipos não-selecionados poderão ser retirados na PUCS-P Consolação no dia 26 de novembro de 2011, durante a realização da 2ª Jornada Gamer. Após o término do evento, os protótipos que não forem retirados serão inutilizados.

3.10. As regras de jogo do protótipo deverão ser parte integrante do mesmo e, durante a 2ª Jornada Gamer, devem ser disponibilizadas para consulta aos eventuais jogadores e comissão técnica de avaliação. Não serão aceitas regras disponibilizadas apenas em papel sulfite ou semelhante e/ou escritas à mão, em qualquer das situações acima descritas.

3.10. Os trabalhos que estiverem em desacordo com este regulamento não serão aceitos. Certifique-se da qualidade das cópias de texto e de produção do projeto antes de encaminhar seu trabalho.

4. SELEÇÃO

4.1. A seleção dos games que farão parte do **2º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** ficará unicamente a cargo da comissão organizadora. As decisões da comissão julgadora com relação à seleção/participação dos protótipos não são passíveis de contestação.

4.2. Os autores das propostas selecionadas serão notificados pelos organizadores da 2ª Jornada Gamer. O resultado da seleção será divulgado a partir do fim da segunda semana de novembro de 2011, no endereço http://blog.pucsp.br/cs_games.

5. JÚRI

5.1. O **2º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** terá duas formas de avaliação: uma acadêmica, feita pela comissão técnica de avaliação; 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 26 de novembro de 2011, durante a cerimônia de encerramento da 2ª Jornada Gamer, em horário a ser divulgado no site do evento (http://blog.pucsp.br/cs_games) e no local de realização.

5.5. Os protótipos vencedores serão premiados com os seguintes livros da Editora Blucher: “Regras do Jogo”, de Eric Zimmerman e Katie Salen”; e “Vídeo Games: história, linguagem e expressão gráfica”, de Alan Richard da Luz. Os vencedores também serão divulgados no site do CS: Games.

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 poderão jogar os protótipos apresentados.

6.2. Os proponentes devem estar aptos a, a qualquer momento, explicar rapidamente e de maneira clara à comissão julgadora e ao público as regras de jogo de seu protótipo. As regras também devem estar disponíveis para consulta, em um manual de regras bem produzido. Não serão permitidas regras escritas à mão e/ou impressas em papel sulfite ou semelhante.

6.3. Os participantes comprometem-se a manter, durante todo o evento, os protótipos completos. Deve-se providenciar peças para eventuais reposições.

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

6.5. 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.

6.6. 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.

6.7. A inscrição no **2º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade** implica na plena aceitação, por parte dos participantes, das condições expostas neste regulamento.

6.8. Os casos omissos neste regulamento serão resolvidos pela organização da 2ª Jornada Gamer

São Paulo, 23 de setembro de 2011

Os Organizadores

2º Concurso de Protótipos de Baixa Fidelidade