

Edital do IV Festival de Jogos do Ceará



Apresentação

O 4º Festival de Jogos do Ceará ("Festival") será realizado pela Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos e pela União Cearense de Gamers ("Curadoria"), sendo promovido pela Secretaria da Ciência, Tecnologia e Educação Superior do Estado do Ceará.

O Festival é um concurso cultural que selecionará e premiará jogos brasileiros por sua excelência técnica, potencial comercial e impacto social. Acontecerá durante a 2ª Feira do Conhecimento ("Evento"), a ser realizada em Fortaleza entre os dias 21 a 24 de novembro de 2018, no Centro de Eventos do Ceará.

Seu objetivo é estimular o setor de desenvolvimento de jogos, tanto a nível estadual quanto nacional, em suas mais diversas práticas, plataformas, propósitos, áreas de aplicação e contextos de desenvolvimento. Contribuindo assim, entre outras coisas, para: o crescimento do mercado de jogos; o aperfeiçoamento técnico de seus profissionais; o respeito e valorização do esforço e competência necessários para desenvolver um jogo; o diálogo com outras áreas de conhecimento; e para a construção de uma visão crítica sobre os jogos e suas possibilidades de impacto na vida real de indivíduos e grupos sociais.

Todas as informações sobre o Festival estarão disponíveis através do endereço eletrônico <http://www.sct.ce.gov.br/servicos/festival-de-jogos/> ("Site"). Quaisquer dúvidas ou contribuições sobre o Festival e atividades relacionadas podem também ser enviadas para festivaldejogos@feiradoconhecimento.com.br ("Email").

Quaisquer pessoas, grupos ou entidades que submetam jogos para o Festival ("Participantes") declaram conhecer e aceitar as regras oficiais do mesmo, descritas abaixo. Participantes que falhem a satisfazer os requisitos descritos neste documento, ou que forneçam informações falsas ou incompletas, serão desclassificados pela Curadoria do Festival.

Regras Oficiais do IV Festival de Jogos do Ceará

0) Visão Geral

0.1) Características Importantes

A) Os participantes inscrevem os seus jogos para o Festival, e não para categorias específicas de premiação. Todos os jogos inscritos no Festival estão automaticamente concorrendo em todas as categorias gerais e em todas as categorias especiais das quais preencham os requisitos.

B) De acordo com os objetivos do Festival, no processo de seleção e avaliação são levados em consideração não somente os aspectos técnicos do jogo, mas também a sua contribuição para o contexto econômico e social dos participantes e da sociedade em geral.

C) Respeitando a diversidade de práticas na área de desenvolvimento de jogos, os pesos de cada um dos critérios de avaliação variam de uma categoria para outra do festival.

0.2) Cronograma do Festival

Fase	Período	Atividades
Fase 1 Inscrição	01/09 ~ 29/09	Inscrição dos Jogos no Festival pelos Participantes
	29/09 ~ 06/10	Seleção dos Jogos pela Comissão de Seleção
Fase 2 Seleção	06/10 ~ 13/10	Divulgação do resultado da seleção e confirmação com os participantes
	13/10 ~ 20/10	Remanejamento de vagas não preenchidas e nova confirmação com os participantes
Fase 3 Exibição	21/11 ~ 23/11	Exibição dos jogos durante o Evento
Fase 4 Avaliação	21/11 ~ 24/11	Avaliação dos jogos durante o Evento.
	24/11	Divulgação dos vencedores de cada categoria e distribuição das premiações
Fase 5 Premiação	24/11 ~ 08/12	Processo de Feedback para os participantes em relação à avaliação

1) Fase de Inscrição

Para poder participar do Festival, é necessário que os participantes atendam aos Critérios de Elegibilidade (1.1 e 1.2) e realizem corretamente o Processo de Inscrição (1.3), descritos abaixo:

1.1) Critérios de Elegibilidade para os Participantes

A) Podem participar do Festival qualquer indivíduo¹ ou equipe de desenvolvimento de jogos². Incluem-se aí empresas, estúdios independentes, hobbistas e estudantes.

B) Não podem participar do Festival cônjuges ou parentes até o 2º grau de qualquer um dos membros da Curadoria ou das comissões de Seleção ou Avaliação.

1.2) Critérios de elegibilidade para os Jogos inscritos

A) Podem ser inscritos no Festival jogos para qualquer plataforma³, tanto voltados exclusivamente para o entretenimento do jogador como para outro propósito “sério”⁴, e em qualquer fase do seu processo de desenvolvimento⁵.

B) Não podem ser inscritos no Festival jogos que foram publicados há mais de 3 anos da data da fase de premiação do Festival; que participaram de edições anteriores deste Festival; cujos desenvolvedores não possuam todos os direitos ou licenças sobre as suas partes⁶ ou ferramentas de desenvolvimento; ou que desrespeitem o Código Penal Brasileiro e/ou outras legislações vigentes⁷.

1.3) Processo de Inscrição

A) Para se inscreverem no Festival, os Participantes deverão preencher e enviar o formulário que estará disponível no Site, seguindo corretamente as orientações contida no formulário e respeitando as regras oficiais aqui descritas, incluindo as datas limites especificadas no Cronograma do Festival.

¹ Menores de idade podem participar, desde que com autorização de seus representantes legais.

² A equipe pode ser formalizada ou não como pessoa jurídica, ter ou não finalidade comercial, ser exclusivamente dedicada ao desenvolvimento de jogos ou não, possuir qualquer número de membros e de qualquer nacionalidade.

³ Exemplos: computador pessoal, browser, console, dispositivos móveis, VR, jogos analógicos, ... Ressaltando, porém, que caberá ao Participante a responsabilidade de fornecer os meios para que as etapas de seleção, exibição e avaliação do seu jogo possam ser satisfeitas segundo as regras oficiais aqui descritas.

⁴ Exemplos: educação, saúde, cultura, arte, jornalismo, publicidade, motivação, crítica social, engajamento político, treinamento, simulação, ...

⁵ Desde que exista uma versão jogável que possa ser submetida, jogada e avaliada durante todas as fases Festival

⁶ Exemplos: músicas, efeitos sonoros, arte visual, modelos 3d, fontes, textos, roteiros, fotografias, patentes, informações, propriedade intelectual, código fonte, ...

⁷ Incluindo, mas não se limitando a, os jogos que representam de maneira ofensiva e discriminatória a diversidade étnica, racial, de gêneros ou orientações sexuais.

B) No ato de inscrição os Participantes deverão enviar uma Cópia do Jogo para ser utilizada durante a fase de Seleção. Obviamente, o formato desta cópia dependerá da plataforma do jogo⁸.

C) No ato de inscrição será solicitado que os Participantes enviem um Documento de Contextualização do Jogo (“DCJ”)⁹. Nele deverão estar descritas informações relevantes sobre as características do contexto de desenvolvimento do jogo¹⁰, os objetivos do jogo dentro daquele contexto¹¹ e como os elementos do jogo se relacionam com estas características e objetivos¹². Caso desejem, os Participantes podem também fornecer informações relacionadas aos resultados do jogo no que diz respeito aos objetivos descritos.

2) Fase de Seleção

Os jogos enviados na fase de inscrição vão ser analisados de acordo com o Processo de Seleção (2.1), que exigirá um Processo de Confirmação (2.2) com os participantes. Os jogos selecionados e confirmados nesta fase participarão das próximas fases do Festival.

2.1) Processo de Seleção

A) Os jogos serão selecionados por uma Comissão de Seleção, cujos membros serão nomeados pela Curadoria, podendo inclusive incluí-la. O número de membros da Comissão de Seleção dependerá do volume de inscrições recebidas, ficando à critério da Curadoria.

⁸ Exemplos de formatos válidos para cópias do jogo: Link para uma pasta com o executável do jogo e suas instruções de instalação e uso; Link para a loja do distribuidor digital do jogo, acompanhado de uma chave de acesso ou cupom de 100% de desconto; link para onde o jogo possa ser jogado diretamente (no caso de jogos para browser); comprovante de envio da cópia física para o endereço da Curadoria (que pode ser obtido através do Email); link para o manual e os arquivos print-and-play do seu jogo (no caso de jogo analógico); links para o manual do jogo, registros de vídeo do mesmo e documento garantindo a sua possibilidade de reprodução no Festival (no caso de jogos analógicos, físicos, de realidade alternativa, esportes ou instalações lúdicas).

⁹ Embora o formato do DCJ seja livre, no ato da inscrição será fornecido um modelo que poderá ser utilizado como base pelos Participantes.

¹⁰ Por exemplo: experiência e capacidades técnicas dos desenvolvedores; situação econômica da equipe de desenvolvimento; contexto sócio-ambiental no qual o jogo foi desenvolvido; fatos históricos ou sociais que influenciaram o projeto; particularidades do público-alvo; características de mercado; especificidades da plataforma ou ferramenta de desenvolvimento; forma de divulgação e distribuição do jogo; ...

¹¹ Por exemplo: Desenvolvimento de competências técnicas na equipe; impactos no público-alvo e no contexto de uso; resultados comerciais esperados; publicização de uma marca ou ideia; experiência esperada no jogador; expressão artística; superação de um desafio técnico; criação de vínculos identitários;

...

¹² Por exemplo: Formas de monetização do jogo; plataforma de distribuição; estratégias de obtenção e retenção de jogadores; tradução de conceitos ou ideias no universo simbólico do jogo; duração da sessão de jogo; direção de arte visual e sonora; escolhas do jogador e suas consequências; acessibilidade; ...

B) Os membros da Comissão de Seleção irão analisar as informações enviadas durante a fase de inscrição de acordo com os mesmos critérios da fase de avaliação (descritos no item 4.2).

C) Para além da pontuação geral do jogo (média da pontuação obtida em cada um dos critérios de avaliação), a decisão da Comissão de Seleção também levará em consideração o enquadramento dos jogos nas Categorias Especiais do Festival¹³.

D) Serão selecionados no máximo 15 jogos durante a Fase de Seleção. Entretanto, participarão também do Festival até mais 3 jogos oriundos da Game Jam que será realizada no Evento.

2.1) Processo de Confirmação

A) A Curadoria entrará em contato com os Participantes cujos jogos foram selecionados através dos dados fornecidos na Fase de Inscrição para que ele confirme a sua participação no Festival. A não resposta acarretará na desclassificação do Participante.

B) Quando o Participante confirma a sua continuação no Festival, ele se compromete a realizar todas as atividades referentes a ele descritas nas fases subseqüentes do Festival, arcando com os custos relacionados a elas.

C) As vagas dos Participantes desistentes ou desclassificados pela não-confirmação serão remanejadas para os outros Participantes melhor colocados durante o Processo de Seleção, em um segundo Processo de Confirmação descrito no Cronograma do Festival.

D) O resultado final da Fase de Seleção será publicizado através do Site, de acordo com o Cronograma do Festival.

3) Fase de Exibição

Os jogos selecionados serão exibidos durante o Festival de acordo com o Processo de Exibição (3.1), descrito abaixo:

3.1) Processo de Exibição

A) Os jogos selecionados serão divididos em 3 grupos. Todos os jogos de cada um dos grupos serão exibidos simultaneamente, durante um único dia no Festival¹⁴. Durante

¹³ Para garantir um mínimo de concorrência e representatividade nas categorias especiais do Festival, a Comissão de Seleção tentará selecionar no mínimo 3 jogos que se encaixem em uma determinada categoria especial, mesmo que a pontuação geral deles seja inferior a de outros jogos inscritos.

¹⁴ Os jogos oriundos da Game Jam farão sempre parte do último grupo, a ser exibido no penúltimo dia do Festival.

este período, cada Participante terá à sua disposição uma estrutura para a exibição do seu jogo¹⁵.

B) Cada um dos jogos deverá ser pessoalmente acompanhado por no mínimo um dos Participantes que o submeteram¹⁶, que deverá ficar próximo do espaço de exibição durante todo o tempo em que ele estiver sendo exibido¹⁷.

4) Fase de Avaliação

Simultaneamente à Fase de Exibição os jogos selecionados estarão passando por um Processo de Avaliação (4.1), que leva em consideração determinados Critérios de Avaliação (4.2).

4.1) Processo de Avaliação

A) Os jogos serão avaliados por uma Comissão de Avaliação, cujos membros serão nomeados pela Curadoria, podendo inclusive incluí-la. O número de membros da Comissão de Avaliação será entre 5 e 9 pessoas, escolhidas entre profissionais de reconhecida competência em no mínimo um dos Critérios de Avaliação¹⁸.

B) O Processo de Avaliação estará ocorrendo simultaneamente ao Processo de Exibição. Cada um dos membros da Comissão de Avaliação irá avaliar não somente a cópia do jogo que está sendo exibida¹⁹, mas também o DCJ do jogo²⁰.

C) Cada membro da Comissão de Avaliação irá dar a sua nota, em uma escala de 0 a 10, para cada um dos Critérios de Avaliação do jogo. A Curadoria irá compor a nota geral

¹⁵ A estrutura consiste em: uma bancada, uma cadeira, ficha de identificação do jogo, instalações elétricas, televisão, teclado, mouse e fones de ouvido. Ou seja, é de responsabilidade do participante levar não somente uma cópia do seu jogo, como também o dispositivo onde ela irá rodar e quaisquer acessórios não fornecidos. Caso isto não seja possível, o Participante deverá avisar o quanto antes à Curadoria, para que ela possa tentar providenciar o hardware necessário. Entretanto, caso ela não consiga, o Participante será desclassificado do Festival.

¹⁶Em casos excepcionais, os Participantes poderão nomear uma outra pessoa para fazer o acompanhamento do jogo no seu lugar. O não acompanhamento do jogo, seja pelos Participantes ou por alguém que os represente, acarretará na desclassificação dos jogos do Festival.

¹⁷ Esclarecemos que todas as despesas para que seja realizado esse acompanhamento (como transporte, hospedagem, alimentação, ...) são de responsabilidade dos Participantes.

¹⁸ A Comissão de Avaliação passará por um processo de nivelamento, para informar, esclarecer e alinhar a perspectiva dos seus membros sobre os vários Critérios de Avaliação. Após este alinhamento, cada um dos membros da comissão de avaliação poderá decidir não julgar determinados critérios, caso não se sintam preparados ou confortáveis com isto.

¹⁹ Caso a Curadoria considere que não será possível realizar o Processo de Avaliação inteiramente durante o Evento (por exemplo, por questão da sessão de jogo ser muito longa ou ambiente não propício a determinadas experiências), poderão ser solicitadas cópias de avaliação para que os jurados experienciem o jogo antes mesmo do Evento ou em outro espaço.

²⁰ Muito possivelmente o DCJ dos jogos serão disponibilizado para os jurados antes mesmo do Evento, para garantir tempo hábil para a leitura de todas eles.

de cada um dos Critérios de Avaliação de cada jogo como a média aritmética das notas dadas por cada um dos membros.

4.2) Critérios de Avaliação

A) Os jogos serão avaliados segundo 8 critérios: Game Design²¹, Experiência de Usuário²², Arte Visual²³, Arte Sonora²⁴, Ambientação²⁵, Expressão²⁶, Produção²⁷ e Impacto²⁸.

5) Fase de Premiação

Nesta fase serão determinados e revelados os vencedores de cada uma das Categorias do Festival (5.1) de acordo com a sua pontuação em cada uma delas. Os vencedores receberão os seus Prêmios (5.2) durante a cerimônia de premiação, após a qual todos os Participantes receberão Feedback (5.3) sobre o seu jogo.

5.1) Categorias do Festival

A) Todos os jogos inscritos no Festival estão automaticamente concorrendo em todas as categorias gerais e em todas as categorias especiais das quais preenchem os requisitos.

B) As categorias gerais do Festival são: Excelência em Design, Excelência em Arte, Excelência em Conteúdo e Excelência Técnica Geral.

C) As características especiais do Festival são: Melhor jogo comercial, Melhor Serious Game, Melhor Projeto Estudantil, Melhor Jogo Cearense e Melhor Jogo da Game Jam.

D) As categorias diferem entre si em relação ao peso que dão para cada um dos critérios de avaliação e, no caso das categorias especiais, também nos critérios necessários para o jogo se enquadrar na mesma. Estas informações estão resumidas na tabela abaixo:

²¹ Exemplos de aspectos de Game Design: mecânicas, modos de jogo, fluxo de jogo, balanceamento, variabilidade, originalidade, objetivos, níveis, recompensas, ...

²² Exemplos de aspectos de Experiência de Usuário: arquitetura da informação, design de interação, usabilidade, acessibilidade, responsividade, design afetivo, design motivacional, ...

²³ Exemplos de aspectos de Arte Visual: arte e animação 2D, arte e animação 3D, efeitos de partículas, iluminação, direção de arte, design das interfaces gráficas, tipografia, ...

²⁴ Exemplos de aspectos de Arte Sonora: música, efeitos sonoros, paisagens sonoras, vozes, mixagem, sincronização, compressão, equalização, design de som, ...

²⁵ Exemplos de aspectos de Ambientação: universo simbólico ou 'lore', narrativa ou 'plot', personagens, espaços, descrições, diálogos, verossimilhança, dramaticidade, retórica, ...

²⁶ Exemplos de aspectos de Expressão: autonomia, escolhas, decisões, consequências, ferramentas de personalização, compartilhamento e autoria, diversidade de estilos de jogar, ...

²⁷ Exemplos de aspectos de Produção: adequação ao contexto de desenvolvimento e características do mercado, monetização, estratégias de atração e retenção, LTV, ROI, ...

²⁸ Exemplos de aspectos de Impacto: propósitos, visão crítica, valores, impactos no público-alvo, impactos na sociedade, relevância, abrangência, urgência, responsabilidade, SROI, ...

Categoria	Pesos dos Critérios de Avaliação								Requisitos ²⁹
	GD	UX	AV	AS	AM	EX	PR	IM	
Excelência Técnica Geral	1	1	1	1	1	1			
Excelência em Design	1	1							
Excelência em Arte			1	1					
Excelência em Conteúdo					1	1			
Melhor Jogo Comercial	1	1	1	1	1	1	2		O jogo precisa ter como sua finalidade principal gerar receita para o Participante.
Melhor Serious Game	1	1	1	1	1	1		2	O jogo precisa ter como finalidade principal causar um impacto positivo no mundo para além do entretenimento do jogador.
Melhor Jogo Analógico	1	1	1	1	1	1	1	1	O jogo precisa ser de plataforma analógica (não-digital).
Melhor Jogo Cearense	1	1	1	1	1	1	1	1	O Participante deve ter a sua equipe formada por 80% de cearenses ou ter a sua sede no Ceará.
Melhor Jogo da Game Jam	1	1	1	1	1	1	1	1	O jogo precisa ter sido desenvolvido na Game Jam que acontecerá durante o Evento.
Melhor Projeto Estudantil	1	1	1	1	1	1	1	1	O jogo precisa ter sido desenvolvido durante uma atividade estudantil.

E) A nota de um jogo em uma determinada categoria é a média ponderada, de acordo com os pesos atribuídos àquela categoria, das notas que ele recebeu. Será declarado o vencedor de cada categoria aquele que obtiver a maior pontuação nela. Não existe limite máximo de categorias que um jogo possa vencer no Festival.

²⁹A adequação aos requisitos de uma categoria restrita se dará através das informações contidas no DCJ.

F) Após a finalização da Fase de Avaliação, de acordo com o Cronograma do Festival, serão disponibilizados para todos os Participantes as suas avaliações gerais (ou seja, a média de todas as avaliações individuais), a sua pontuação em cada uma das categorias e quaisquer comentários que os membros da Comissão de Avaliação tenham escolhido tornar público para os Participantes.

5.2) Prêmios

A) Os prêmios do Festival serão distribuídos durante a cerimônia de premiação, que acontecerá no último dia do Evento. Nela a Curadoria irá anunciar seqüencialmente o vencedor de cada categoria, onde um representante dos Participantes premiados deve vir ao palco receber os prêmios, e pode fazer um pequeno discurso de agradecimento.

B) Os vencedores de cada uma das categorias, receberão premiações simbólicas (troféu, medalha, certificados, ...) relacionadas à categoria que venceu, bem como a permissão para usar a versão oficial do brasão (nome e logo desta edição do festival, juntamente com o título da categoria da qual foi vencedor) em qualquer material promocional relacionado ao jogo ou aos Participantes que o desenvolveram.

C) A Curadoria se reserva o direito de distribuir premiações e/ou menções honrosas para além das aqui descritas, mas não se compromete com nenhum tipo de premiação específica para além das descritas acima.

D) Outros prêmios, presentes ou bonificações irão depender dos patrocinadores e/ou apoiadores do Festival, e serão divulgados através do Site ou de outros veículos de comunicação com os Participantes.

6) Outras Considerações

A) Os Participantes concordam em isentar o Festival, a Curadoria e as demais empresas e pessoas físicas envolvidas no oferecimento do Site e do Festival, bem como seus parceiros, clientes e patrocinadores, de quaisquer perdas e danos advindos do desrespeito das Regras Oficiais do Festival, ou de perdas e danos decorridas de qualquer tipo de violação legal gerada pelo jogo ou demais materiais enviados.

B) Todas as decisões relacionadas ao Festival são de responsabilidade exclusiva da Curadoria ou das pessoas, empresas ou parceiros a quem estas decisões forem delegadas, não podendo ser questionadas em nenhuma hipótese pelos Participantes.

C) A Curadoria se reserva o direito de realizar quaisquer mudanças nas regras, ou mesmo cancelar o Festival, sem aviso prévio, caso assim considere necessário.

D) Se qualquer parte destas Regras Oficiais forem judicialmente consideradas inválidas, ilegais ou não forem possíveis de serem reforçadas, elas serão prontamente modificadas ou eliminadas pela Curadoria. Mesmo neste caso, tentar-se-á preservar a intenção original da Curadoria para com o Festival.

E) Os casos omissos ou não previstos neste Regulamento serão resolvidos pela Curadoria do Festival.

7) Perguntas Frequentes

P1: Posso enviar mais de um jogo para o Festival?

R1: Sim.

P2: Meu jogo precisa estar finalizado para que eu possa enviá-lo para o Festival?

R2: Não. Mas os Critérios de Avaliação, e o rigor com o qual eles serão aplicados, são os mesmos para todos os jogos, independente do seu estado de finalização.

P3: Como eu faço para inscrever meu jogo em uma determinada categoria do Festival?

R3: Não é necessário fazer nada. Todos os jogos já estão automaticamente concorrendo em todas as Categorias Gerais do Festival, e em todas as Categorias Restritas para as quais ele comprovadamente corresponda aos requisitos.

P4: Preciso comparecer pessoalmente ao Festival?

R4: Sim. É necessário que no mínimo um Participante acompanhe o jogo durante o seu tempo de exibição no festival. Mas, em casos excepcionais, é possível para os Participantes nomearem um representante para acompanhar o jogo no festival.

P5: Como posso entrar em contato com a Curadoria do Festival?

R5: Através do Site e do Email fornecidos no início deste documento.

P6: Afinal, quem são as pessoas responsáveis pela Curadoria do Festival?

R6: Os curadores desta edição do Festival são: Izequiel Norões (Presidente da União Cearense de Gamers) e Vincenzo Pegado (Presidente da Associação Cearense de Desenvolvedores de Jogos).