

EDITAL Nº 1/2025 - CADS-CAR/DAE-CAR/DRG/CAR/IFSP, DE 17 DE SETEMBRO DE 2025

REGULAMENTO GAME JAM 2025

1. APRESENTAÇÃO

O Game Jam 2025 do IFSP Caraguatatuba (IFSP-CAR) integra a programação da 22ª Semana Nacional de Ciência e Tecnologia (SNCT), cujo tema nacional é “Planeta Água: a cultura oceânica para enfrentar a crise climática no meu território”.

Com o subtema “Tecnologia e Sustentabilidade Azul: Soluções Digitais para Cuidar do Nosso Território”, a atividade tem como objetivo estimular a criatividade, a inovação e o trabalho colaborativo por meio do desenvolvimento de jogos digitais que abordem questões socioambientais locais e globais.

2. OBJETIVO

O Game Jam 2025 busca valorizar o protagonismo estudantil no âmbito da SNCT, incentivando a criatividade, a inovação e o trabalho em equipe em um ambiente inclusivo, seguro e acolhedor.

O evento visa à criação de jogos digitais que promovam a sustentabilidade e a cultura oceânica, estimulando a aplicação de conhecimentos em programação e design, além de oportunizar o uso de novas ferramentas e o desenvolvimento de competências práticas e de resolução de problemas.

3. FORMATO E DURAÇÃO

- Período: 22 a 24 de outubro de 2025 (quarta a sexta-feira), das 9h às 21h.

- Mostra interativa: 25 de outubro de 2025 (sábado), das 9h às 12h.

- Carga horária total: 30 horas de desenvolvimento + 3 horas de mostra.

Durante o evento, as equipes deverão propor, desenvolver e apresentar um jogo no prazo estipulado. A infraestrutura do IFSP-CAR estará disponível para apoio contínuo. Recomenda-se que os integrantes organizem revezamentos para descanso.

Todas as informações oficiais estarão disponíveis na plataforma EcAD antes e durante o evento.

4. EQUIPES

- A participação é gratuita e aberta à comunidade interna e externa ao IFSP.

- Cada equipe deve ter de 3 a 5 integrantes, sendo que pelo menos 1 integrante deve ser vinculado ao IFSP.

- Não será permitida a troca de integrantes após o início do evento.

- Cada equipe deve escolher um nome para si e para o jogo, além de indicar um líder responsável pela comunicação com a organização.

- Em caso de duplicidade de nomes, terá prioridade a equipe cuja inscrição for homologada primeiro.

- As inscrições serão limitadas a um máximo de 20 equipes ou 80 participantes, o que for atingido primeiro.

- A homologação das equipes será realizada por ordem de conclusão das inscrições individuais de todos os seus

integrantes.

- Todos os participantes devem aceitar integralmente este regulamento.

5. TEMAS E DESAFIOS

O tema central segue a SNCT 2025: “Planeta Água: a cultura oceânica para enfrentar as mudanças climáticas no meu território”.

O subtema proposto é: “Tecnologia e Sustentabilidade Azul: Soluções Digitais para Cuidar do Nosso Território”.

Os jogos deverão dialogar com problemáticas ambientais, tais como:

- Cultura oceânica e uso consciente da água;
- Prevenção de desastres naturais (enchentes, deslizamentos);
- Preservação de nascentes e ecossistemas;
- Educação ambiental e cidadania digital.

6. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

Os jogos serão avaliados por representantes do IFSP-CAR e visitantes da Mostra Interativa de Jogos Digitais, conforme critérios descritos no Anexo A.

Cada representante do IFSP-CAR corresponderá a uma avaliação individual.

A avaliação dos visitantes da Mostra será considerada como uma única avaliação, resultante da média aritmética das notas atribuídas pelo conjunto dos participantes.

Pontuação máxima: 100 pontos, distribuídos entre:

- Criatividade e inovação (0–20)
- Qualidade técnica (0–20)
- Adequação ao tema (0–20)
- Jogabilidade e diversão (0–20)
- Originalidade em arte, som e design (0–20)

Desempates seguirão a ordem:

1. Adequação ao tema
2. Originalidade
3. Qualidade técnica
4. Jogabilidade e diversão
5. Originalidade em arte, som e design

Todos os entregáveis deverão ser submetidos exclusivamente na plataforma EcAD.

7. INSCRIÇÕES

- O líder da equipe deve realizar a inscrição única da equipe via Google Forms (link: <https://forms.gle/F3Fm3HszciD5d3GT6>).

- Todos os integrantes, inclusive o líder, devem também realizar inscrição individual no SUAP: https://suap.ifsp.edu.br/eventos/inscricao_publica/14414/.

- Para participação na Mostra Interativa de Jogos Digitais, cada participante deverá realizar inscrição individual no SUAP: https://suap.ifsp.edu.br/eventos/inscricao_publica/14415/.

- O cronograma completo encontra-se no Anexo B.

- A inscrição da equipe somente será homologada se todos os seus integrantes tiverem realizado a inscrição individual no SUAP.

- Inscrições individuais sem vínculo a uma equipe não serão aceitas e serão automaticamente indeferidas.

8. PREMIAÇÃO

Todos os participantes receberão certificados.

As três melhores equipes serão premiadas com kits, certificados e menções honrosas.

9. INFRAESTRUTURA

O IFSP-CAR disponibilizará laboratórios, internet, pontos de energia, áreas de descanso e softwares previamente instalados, além de mentoria docente em programação, design e qualidade de software.

10. ITENS PESSOAIS E EQUIPAMENTOS

Permitido o uso de notebooks e materiais impressos ou digitais. Recomenda-se levar carregadores, adaptadores, fones e garrafas reutilizáveis.

É proibido o uso de equipamentos que emitam som alto ou prejudiquem o trabalho de outras equipes.

11. REGRAS

1. Plágio ou uso indevido de material protegido por direitos autorais implica desclassificação.

2. É vedada a publicação de declarações falsas ou ofensivas.

3. É proibida a submissão ou disseminação de conteúdo ilegal, ofensivo, discriminatório ou inapropriado.

12. PENALIDADES

- Ausência na Mostra Interativa de Jogos Digitais: -2 pontos por integrante ausente.

- Descumprimento do regulamento: -5 a -50 pontos, conforme a gravidade.

13. CÓDIGO DE CONDUTA

A organização compromete-se a manter um ambiente seguro, inclusivo e respeitoso.

Serão punidos com desclassificação ou expulsão imediata comportamentos como:

- Plágio ou trapaça;

- Assédio, discriminação, xenofobia, racismo, machismo, LGBTfobia ou atitudes preconceituosas;

- Uso de bebidas alcoólicas ou substâncias ilícitas;

- Ruídos ou atitudes que prejudiquem outras equipes.

14. DISPOSIÇÕES GERAIS

A participação no evento implica aceitação integral deste regulamento.

Ao se inscrever, o participante autoriza o uso de sua imagem em materiais institucionais do IFSP-CAR.

Casos omissos e alterações na programação serão resolvidos pela comissão organizadora, com comunicação prévia.

ANEXO A: DETALHAMENTO DOS ITENS A SEREM AVALIADOS

ITEM AVALIADO	O QUE SERÁ CONSIDERADO?	PONTUAÇÃO
<p align="center">1</p> <p>Criatividade e Inovação</p> <p>Este critério avalia o quanto o jogo se destaca pela originalidade da sua ideia, mecânicas, narrativa, ambientação ou abordagem geral.</p> <p>Será considerado:</p>	<p>Originalidade do conceito: O jogo apresenta uma proposta única ou inesperada? Evita clichês ou reinventa ideias já conhecidas de forma interessante?</p> <p>Inovação nas mecânicas: Existem mecânicas de jogo criativas ou diferentes do habitual? Algum uso surpreendente de física, interação ou regras?</p> <p>Narrativa ou tema diferenciados: A história ou a maneira como o tema da Game Jam foi interpretado é inovadora ou surpreendente?</p> <p>Abordagem artística e técnica: Há uma combinação pouco comum de elementos visuais, sonoros ou tecnológicos que contribuem para a inovação geral do projeto?</p> <p>A pontuação será maior para jogos que arriscam, exploram novas ideias e oferecem diferentes experiências, mesmo que simples ou com escopo limitado.</p>	<p align="center">0-20 pontos</p>
<p align="center">2</p> <p>Qualidade técnica (funcionalidade e estabilidade)</p> <p>Este critério avalia o quão bem o jogo foi implementado do ponto de vista técnico, considerando sua funcionalidade e estabilidade. Será considerado:</p>	<p>Funcionamento geral do jogo: O jogo roda como esperado? É possível jogar do início ao fim sem bloqueios ou erros críticos?</p> <p>Estabilidade: O jogo apresenta travamentos, bugs frequentes ou falhas graves? A experiência é estável durante a jogabilidade?</p> <p>Responsividade e controles: Os comandos funcionam bem? A resposta do jogo às ações do jogador é fluida e consistente?</p> <p>Carregamento e desempenho: O jogo apresenta tempos de carregamento aceitáveis? Roda de forma leve e sem quedas de desempenho relevantes?</p> <p>Polimento técnico: Mesmo com tempo limitado, o jogo demonstra atenção a detalhes técnicos, como colisões bem ajustadas, transições suaves e ausência de glitches visuais ou sonoros?</p> <p>Projetos que entregarem uma experiência funcional, estável e bem executada tecnicamente, ainda que simples, serão valorizados neste critério.</p>	<p align="center">0-20 pontos</p>

3	<p>Adequação ao tema proposto</p> <p>Este critério avalia o quanto o jogo está alinhado com o tema oficial da Game Jam e como ele foi incorporado de maneira criativa ou relevante ao projeto. Será considerado:</p>	<p>Clareza da relação com o tema: O jogo apresenta uma conexão perceptível e coerente com o tema proposto?</p> <p>Integração do tema na experiência: O tema foi incorporado de forma central à narrativa, mecânica ou estética do jogo, e não apenas como um elemento superficial?</p> <p>Criatividade na interpretação: A equipe trouxe uma visão original ou interessante sobre o tema, explorando possibilidades inesperadas ou simbólicas?</p> <p>Profundidade e significado: A abordagem do tema acrescenta valor à experiência do jogador, seja por meio de reflexões, ambientação ou mecânicas temáticas bem pensadas?</p> <p>Jogos que demonstrarem uma relação clara e criativa com o tema, indo além do óbvio, serão mais bem avaliados neste critério.</p>	0-20 pontos
4	<p>Jogabilidade e diversão</p> <p>Este critério avalia o quanto agradável, envolvente e interessante é a experiência de jogar o jogo. Leva em conta o equilíbrio entre desafio, fluidez e entretenimento. Será considerado:</p>	<p>Engajamento do jogador: O jogo consegue prender a atenção e manter o interesse ao longo da partida?</p> <p>Diversão: A experiência de jogar é divertida, satisfatória ou recompensadora, mesmo que em um curto espaço de tempo?</p> <p>Design de mecânicas: As mecânicas são bem pensadas, equilibradas e proporcionam uma experiência fluida? Existe um bom ritmo de jogo?</p> <p>Curva de aprendizado: O jogo é fácil de entender, mas oferece profundidade ou desafios interessantes com o tempo?</p> <p>Rejogabilidade (quando aplicável): O jogo convida o jogador a jogar novamente, experimentar novas estratégias ou melhorar sua pontuação?</p> <p>Serão valorizados jogos que, mesmo simples, conseguem proporcionar momentos marcantes, divertidos ou envolventes para quem joga.</p>	0-20 pontos

5	<p>Originalidade na arte, som e design</p> <p>Este critério avalia o quanto os elementos visuais, sonoros e de design contribuem de forma criativa para a identidade e a experiência do jogo. Aqui, buscase valorizar não apenas a qualidade técnica, mas principalmente a originalidade na escolha e combinação desses elementos. Será considerado:</p>	<p>Estilo visual único: A direção de arte (personagens, cenários, cores, animações etc.) tem uma identidade própria e marcante?</p> <p>Trilha sonora e efeitos sonoros criativos: O som contribui para a ambientação do jogo de forma original, surpreendente ou expressiva?</p> <p>Coerência estética: Os elementos visuais e sonoros trabalham juntos de forma harmônica, reforçando o clima e o conceito do jogo?</p> <p>Design inventivo: O layout, menus, HUD (interface), tipografia e outros elementos visuais têm um design criativo e bem pensado?</p> <p>Uso inovador de recursos simples: Mesmo com recursos limitados, há soluções criativas ou estilizações interessantes que demonstram personalidade?</p> <p>Jogos que apresentam uma estética autoral, com decisões artísticas ousadas ou inusitadas — mesmo com recursos simples — serão mais bem avaliados neste critério.</p>	0-20 pontos
---	--	--	-------------

Total máximo: 100 pontos

A média ponderada das notas dos avaliadores definirá a pontuação final de cada equipe. Em caso de empate, serão usados os seguintes critérios de desempate, nesta ordem:

1. Maior pontuação no critério 3 (Adequação ao tema proposto);
2. Maior pontuação no critério 1 (Qualidade técnica);
3. Maior pontuação no critério 2 (Adequação ao tema proposto);
4. Maior pontuação no critério 4 (Jogabilidade e diversão).
5. Maior pontuação no critério 5 (Originalidade na arte, som e design).

ANEXO B: CRONOGRAMA

DESCRIÇÃO	INÍCIO	FIM
Inscrições (equipes e individuais)	01/10/2025	08/10/2025
Divulgação prévia dos inscritos	15/10/2025	
Divulgação das equipes homologadas	20/10/2025	
Game Jam	22/10/2025 às 09h00	24/10/2025 às 21h00
Análise dos jogos pelos avaliadores	25/10/2025 às 09h00	25/10/2025 às 12h00
Divulgação dos vencedores	25/10/2025 às 12h00	

Observações importantes:

- Alterações no cronograma poderão ser realizadas pela comissão organizadora, com comunicação prévia aos participantes.
- A plataforma oficial para acompanhamento do evento, submissão de entregas e recebimento de comunicados será o **EcAD – GAME JAM 2025**.

Documento assinado eletronicamente por:

- **Juliana Matheus Gregio Pereira**, COORDENADOR(A) - FUC1 - CADS-CAR, em 17/09/2025 11:53:51.
- **Andre Luis Duarte**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 17/09/2025 11:57:14.
- **Eduardo Noboru Sasaki**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 17/09/2025 11:57:25.
- **Renan Cavichi de Freitas**, PROFESSOR ENS BASICO TECN TECNOLOGICO, em 17/09/2025 13:47:18.
- **Paola Ramos Querico**, PROF ENS BAS TEC TECNOLOGICO-SUBSTITUTO, em 17/09/2025 15:23:18.
- **Kalebe Monteiro Xavier**, DIRETOR(A) GERAL - CD2 - DRG/CAR, em 17/09/2025 15:42:31.

Este documento foi emitido pelo SUAP em 17/09/2025. Para comprovar sua autenticidade, faça a leitura do QRCode ao lado ou acesse <https://suap.ifsp.edu.br/autenticar-documento/> e forneça os dados abaixo:

Código Verificador: 1030173
Código de Autenticação: 1101a5d641



Avenida Bahia, 1739, Indaiá, CARAGUATATUBA / SP, CEP 11665-071