



SIFGAMES

O presente Regulamento tem por objetivo estabelecer as regras do 3º CAMPEONATO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS– SIFGAMES, organizado pelo corpo docente do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Sete de Setembro.

1. OBJETIVOS E ABRANGÊNCIA

O 3º SIFGAMES tem por objetivo incentivar a criatividade e o desenvolvimento de jogos digitais, com temáticas livres, para os discentes do curso de Bacharelado em Sistemas de Informação da Faculdade Sete de Setembro. Estarão aptos a participar deste concurso, apenas os jogos que ainda não tenham sido lançados comercialmente no mercado e que ainda não tenham vencido outras competições. Ressalta-se que Jogos que apresentem temáticas pornográficas, preconceituosas e que atentem contra os bons costumes serão automaticamente desclassificados da competição.

2. DATA E LOCAL DO EVENTO

O 3º SIFGAMES será realizado no dia 17 de outubro do ano corrente no mezanino da Biblioteca da FASETE.

3. JULGAMENTO

Os jogos serão avaliados ao longo da competição, levando em consideração os seguintes critérios:

- Entretenimento;
- Criatividade;
- Design e Qualidade gráfica;
- Jogabilidade;
- Originalidade;

4. Etapas de Julgamento

O julgamento dos jogos se dará em 2 etapas:



1ª Etapa – Adequação ao Regulamento

Nesta fase, os jogos serão analisados com o objetivo de verificar se eles estão adequados aos aspectos formais do regulamento. Aqueles que não apresentarem conformidade com esses aspectos serão eliminados.

2ª Etapa – Avaliação

O 3º Campeonato de Desenvolvimento de Jogos Digitais – SIFGAMES será avaliado através de uma Banca Examinadora.

5. Divulgação do Resultado

A divulgação do resultado ocorrerá no dia 09 de novembro de 2018, durante a realização do TECVALE, no auditório da Faculdade Sete de Setembro, conforme abaixo:

Ranking	Pontuação
1º Lugar	40 pontos
2º Lugar	30 pontos
3º Lugar	20 pontos
4º Lugar	10 pontos
5º Lugar	05 pontos



6. DOS DIREITOS DE PROPRIEDADES, MARCAS E PATENTES.

Os participantes garantem que contam com a titularidade exclusiva, livre de toda carga ou limitação, de todos os direitos de propriedade intelectual sobre os jogos apresentados no Concurso. Assim, a organização não será em nenhum caso, responsável por eventuais reclamações, em relação a infrações de direitos de terceiros, resguardado o direito de se cobrar, de todas as formas possíveis, eventuais danos causados a FASETE.

No caso de projetos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é de responsabilidade dos integrantes das equipes obterem as autorizações necessárias para sua utilização.

A FASETE reserva-se o direito de negar a participação de pessoas que violem direitos de propriedade intelectual e/ou copiem conteúdos dos quais não são proprietários ou não tenham autorização.

A FASETE reserva-se o direito de utilizar os jogos apresentados pelos candidatos durante todo o período de proteção dos mesmos, conforme o disposto no presente Regulamento e na legislação vigente.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao participarem do 3º Campeonato de Desenvolvimento de Jogos Digitais – SIFGAMES, os participantes concordam inteiramente com as condições deste regulamento e autorizam a FASETE a utilizar institucionalmente, editar, publicar, reproduzir e divulgar por meio de jornais, revistas, televisão, cinema, rádio e internet, VHS e CD-ROM, ou em qualquer meio de comunicação, sem qualquer ônus, seus nomes, vozes, imagens nos âmbitos nacional e internacional, além dos aplicativos, capturas de tela e trailers, durante período indeterminado. Suspeitas de conduta antiética na elaboração dos jogos, bem como de desrespeito a este regulamento serão analisadas e julgadas pelos realizadores e podem resultar na desclassificação do competidor. Cada participante é responsável pela veracidade e integridade das informações fornecidas, bem como pela autenticidade dos jogos inscritos. No caso de projetos que contenham personagens, roteiros ou criações intelectuais de terceiros, é responsabilidade do participante, obter as autorizações necessárias para sua utilização e enviá-las à Comissão Organizadora do concurso dentro do prazo de inscrições. Os casos



omissos serão decididos pela Comissão Organizadora da Competição. As despesas dos inscritos referentes a transporte, material de consumo, envio de jogos e quaisquer outras necessárias para a participação em cada uma das fases desta competição e na elaboração correrão por conta dos próprios inscritos.

As decisões tomadas durante as etapas de julgamento, bem como as decisões dos realizadores do Concurso – além de eventuais considerações que venham a dirimir questões decorrentes ou casos omissos a este regulamento – serão soberanas e irrecorríveis, não cabendo aos concorrentes qualquer contestação a tais decisões, bem como dos seus resultados.

CONSIDERAÇÃO IMPORTANTE

Para o desenvolvimento do jogo, não será permitido, sob qualquer circunstância, o uso de quaisquer expressões, sinais ou palavras contrárias à moral e aos bons costumes.

Como também, o uso de termos que ofendam a honra ou imagem de pessoas, produtos, empresas, sinais ou palavras que ofendam a liberdade de consciência, religião, sexo, ideia ou sentimentos das pessoas ou associações de marca de empresas, sinais de pessoas/personalidades notórias, sinais públicos (brasões, armas, medalhas, bandeiras, distintivos) ou de partidos políticos, incentivo a maus costumes, violência ou drogas, símbolos desportivos reconhecidos, nomes patronímicos notórios, obra literária, artística ou científica reconhecida, apontamento preconceituoso, constrangedor, pornográfico ou semelhante.

Os ganhadores autorizam a Faculdade Sete de Setembro - FASETE, de forma irrevogável e gratuita, que faça uso de suas imagens e/ou seus nomes em qualquer publicidade, aviso ou comunicação que for realizada em qualquer meio escrito ou audiovisual, durante todo o tempo permitido legalmente e comprometem-se a assinar quaisquer documentos ou autorizações que possam ser necessários para o uso dessas imagens e/ou nomes.

Ressalta-se que fica sob inteira responsabilidade das equipes providenciar o material a ser utilizado no dia da apresentação do jogo. Além disso, o técnico (professor) é responsável por verificar se o jogo desenvolvido não infringi as normas estabelecidas neste edital.