

# Concurso Games For Change América Latina 2011

## 1. APRESENTAÇÃO

A rede **Games For Change** promove a pesquisa, a criação e a aplicação de videogames com potencial para transformar a sociedade, a educação, a economia e a cultura. Apoiamos engajamentos criativos entre a ludicidade, a aprendizagem e as mudanças.

As iniciativas Games For Change potencializam o impacto benéfico dos jogos no mundo, por meio de estímulos à produção e à disseminação de conhecimento científico sobre o tema, da exposição e debate de casos bem sucedidos, e pela mobilização da comunidade para o uso de métodos de mensuração das reais mudanças comportamentais decorrentes do brincar digital e da extensão da lógica dos jogos a outras atividades.

Iniciando suas atividades na América Latina em 2011, com liderança da Cidade do Conhecimento da Universidade de São Paulo e parceria com a Fundação Volkswagen, a Games For Change convida *game designers* profissionais e amadores, educadores, empresários, pesquisadores, estudantes e todos os interessados a enviar jogos autorais e ideias de jogos ao primeiro **Concurso Games For Change da América Latina**.

## 2. CATEGORIAS

Os interessados poderão submeter propostas em três categorias: **Playground, Engenho e Brinciação**.

### 2.1. Playground

Os jogos digitais submetidos nesta categoria deverão ser **obras finalizadas**, de forma independente ou através de empresas, funcionando perfeitamente até a data limite de submissão. Não há restrições para produtos comerciais. Serão aceitos jogos para as seguintes plataformas:

- **Web** (com ou sem plugins, compatível com *Chrome, Firefox, Explorer* ou *Safari*);
- **Windows** (instalável);
- **Mac OS** (instalável);
- **iOS** (na *AppStore* a partir da data limite de submissão)
- **Android** (no *Android Market* a partir da data limite de submissão)

Nos formulários de submissão, o autor deverá apresentar uma descrição sucinta do jogo, especificar seu público-alvo, e justificar sua expectativa de impacto potencial no mundo real.

Adicionalmente, deverá indicar de forma clara e direta a maneira como a comissão julgadora poderá acessar o seu jogo para avaliação, explicitando URL e/ou instruções de instalação (no caso de uso online ou *download* de instalador), nome da publicação (no caso de iOS ou Android), ou sinalizando o envio postal de arquivo instalador por mídia óptica.

### 2.2. Engenho

O conceito e as práticas de educomunicação consolidaram-se nos últimos anos no Brasil e na América Latina como uma das mais promissoras fronteiras da inovação no universo da pedagogia e da cidadania. Nesse horizonte, ganham evidência as relações entre brincar e aprender, fortalecendo o potencial dos games na **transformação da prática pedagógica**. Com

isso, a **experiência de fazer games** torna-se um território propício para a aquisição de competências em muitas áreas do conhecimento e das artes.

Nesta categoria serão premiados *games* cujo processo de criação tenha sido, ele próprio, o principal vetor da aprendizagem e da transformação. Ou seja, a premiação é amparada pela noção de que o *game design*, em si, é uma atividade geradora de envolvimento profundo capaz de estimular múltiplas esferas cognitivas, tais como a sistematização de situações e problemas, a pesquisa e a interdisciplinaridade, a tradução didática de conteúdos diversos para o contexto dos jogos e a colaboração criativa.

É permitido que professores façam a submissão de obras desenvolvidas por seus alunos, desde que os nomes dos alunos-autores sejam indicados no formulário de inscrição. Serão valorizados os relatos sobre a experiência de aprendizagem por meio de games. É permitido o uso, pelos aprendizes, de **quaisquer ferramentas** para a realização de jogos nesta categoria, incluindo:

- Alice (*Carnegie Mellon*)
- GameMaker (*YoYo Games*)
- Gamesalad Creator (*GameSalad*)
- Gamestar Mechanic (*E-Line*)
- MicroWorlds (*LCSI*)
- RPG Maker (*Enterbrain*)
- RPG Toolkit (*open-source, mantido por comunidade*)
- Scratch (*MIT*)
- StarLogo (*MIT*)
- The Games Factory (*Clickteam*)
- ToonTalk (*Animated Programs*)

Nos formulários de submissão, os autores, ou seus professores responsáveis, deverão apresentar uma descrição sucinta do jogo e da proposta pedagógica que o inspirou, especificar a faixa etária dos participantes, descrever o conteúdo abordado, e apresentar um relato da experiência de aprendizagem durante o processo de criação do jogo.

Embora não seja imprescindível, é desejável que uma versão jogável da obra produzida esteja disponível online ou na forma instalável, facilitando o processo de julgamento. Neste caso, valem as recomendações já discutidas para a categoria anterior.

Excepcionalmente na impossibilidade de oferecer um jogável da obra, será aceita uma edição de vídeos capturados diretamente do jogo em funcionamento, com duração máxima total de um (1) minuto. É indispensável que o material audiovisual seja capaz de demonstrar claramente o conceito do jogo, as possibilidades de interação, a atmosfera estética e narrativa, e as características que destacam a experiência de aprendizagem que envolveu os autores durante a produção.

Vídeos poderão ser compartilhados através de YouTube e Vimeo, bastando a indicação exata do URL para acesso.

Na opção por envio postal, em mídia física, valem os procedimentos indicados para arquivos instaladores de jogos, incluindo os prazos máximos para postagem. Serão consideradas apenas as codificações de vídeo que puderem ser reproduzidas nativamente em sistemas Windows ou Mac, sem programas ou *codecs* adicionais.

Não são permitidas submissões que não forem acompanhadas de um jogável ou de um vídeo demonstrativo.

### **2.3. Brinciação**

Anualmente serão aceitas propostas, idéias ou esboços de games apresentadas tanto por especialistas em *game design* quanto por professores, estudantes, amadores e interessados em geral. A “brincadeira” tem como finalidade estimular a formação de grupos e comunidades em torno de idéias para futuros projetos de desenvolvimento de games, e tem duas sub-categorias, com premiações distintas: **Tema Livre** e **Destaque Temático**.

Em **Tema Livre** serão aceitas ideias sem restrição de área de aplicação, tecnologia usada ou prática pedagógica sugerida.

Em **Destaque Temático**, para o ano de 2011, as submissões deverão envolver elementos das culturas negras do Atlântico, ou seja, serão premiadas ideias de jogos digitais que orbitem as inúmeras práticas afrodescendentes presentes em todo o planeta. Para melhor compreensão do universo temático proposto, estão disponíveis no portal <http://www.gamesforchange.org.br> obras de referência para pesquisa de ícones, temas e imagens. São os livros “*Terceira diáspora, culturas negras no mundo atlântico*” e “*Terceira diáspora, o porto da Bahia*”, de Goli Guerreiro. O blog <http://terceiradiaspora.blogspot.com/> aborda o deslocamento virtual dos signos desse universo.

### **3. PRAZOS E INSCRIÇÃO**

As inscrições iniciam-se em 29 de agosto de 2011, através do portal online da Games For Change.

#### **3.1. Todas as Categorias**

As inscrições para todas as categorias foram **prorrogadas até o dia 18 de novembro de 2011**, exclusivamente através do preenchimento online do formulário eletrônico disponível no seguinte endereço:

<http://www.gamesforchange.org.br/concurso>

No caso de jogos instaláveis, para Windows ou MacOS, é necessária a indicação de link para download do instalador, no campo respectivo do formulário eletrônico.

Alternativamente, caso o jogo a ser submetido não seja publicamente acessível, é também possível a indicação de um servidor FTP protegido por senha, mencionando-se o caminho e o nome para o arquivo instalador. Neste caso, lembre-se de informar o usuário, senha e qualquer outra instrução necessária para obtenção do instalador para o jogo.

Caso não seja possível o envio virtual, o participante deverá preencher o formulário eletrônico e enviar o arquivo instalador do game, em mídia óptica, para o seguinte endereço:

**Concurso Games For Change América Latina 2011**  
**Cidade do Conhecimento / ECA-USP**  
Av. Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443, Bloco 8, Sala 7  
05508-020  
Cidade Universitária – São Paulo – SP

É imprescindível que o arquivo instalador do game esteja gravado em duas cópias (CD ou DVD), idênticas, acondicionadas em envelope etiquetado com os dizeres “Concurso Games For Change 2011”, o nome do responsável, e o nome do respectivo game. Inclua também no envelope qualquer código ou instrução específica para a instalação e utilização do game, se necessário. Não serão aceitos envelopes com data de postagem posterior a 31 de outubro de 2011. A organização não devolverá as mídias enviadas.

#### 4. REQUISITOS PARA PARTICIPAÇÃO

Para que sejam aceitas, as submissões devem apresentar nítida aderência aos princípios do Games For Change. Portanto, é preciso que jogos e ideias de jogos inscritos no concurso apresentem potencial real de impacto positivo nas esferas sociais, educacionais, econômicas e/ou culturais. Todas as obras inscritas deverão estar plenamente funcionais e acessíveis através dos canais indicados no formulário de submissão, a partir da data limite de submissão.

No caso das categorias **Playground** e **Engenho**, serão aceitas apenas as proposições concluídas e/ou publicadas durante o ano de 2010 e 2011. Não há restrições para a categoria **Brinciação**.

São elegíveis à participação apenas os detentores dos direitos autorais sobre as obras submetidas. Em caso de dúvida, a comissão julgadora poderá requerer documentação comprobatória da legitimidade dos direitos, a qual deverá ser apresentada em até 7 dias corridos após a solicitação, através de canal a ser especificado. A participação poderá ser declinada na ausência desta documentação, ou caso a data aferida no registro seja anterior a 2010.

Ao submeter obras em qualquer categoria, os participantes autorizam o Games For Change e as instituições parceiras a divulgá-las, sem ônus adicionais, através dos canais de comunicação que julgarem mais adequados, permitindo ainda que sejam capturados vídeos, sons e imagens do jogo em funcionamento, exclusivamente para divulgação e promoção das iniciativas Games For Change.

#### 5. JULGAMENTO E PREMIAÇÃO

A Comissão Julgadora selecionará obras de acordo com quesitos específicos para cada categoria, com as seguintes premiações:

##### Categoria Playground

- Prêmio “Inovação na estratégia para transformação do mundo real”
- Prêmio “Inovação na linguagem e na estética”
- Prêmio “Inovação na mecânica de jogo”

##### Categoria Engenho

- Prêmio “Seleção do Júri”

##### Categoria Brinciação

- Prêmio “Seleção do Júri – Tema Livre”
- Prêmio “Seleção do Júri – Terceira Diáspora”

Os vencedores serão anunciados e premiados durante o **Festival Games For Change América Latina 2011**, que ocorrerá entre 7 e 11 de dezembro de 2011, na Cidade Universitária, em São Paulo.

Detalhes sobre a premiação serão anunciados exclusivamente pelo portal online.

#### 6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Todas as deliberações da comissão julgadora e dos organizadores do evento são soberanas e incontestáveis, inclusive indicação de vencedores, escolha das premiações e desclassificações por quaisquer razões. Em hipótese alguma serão aceitos recursos ou submissões que não se enquadrem nas condições do concurso.

Ao realizar uma submissão ao Concurso Games For Change, os participantes declaram estar cientes e de acordo com seu regulamento.

A organização poderá comunicar-se com os participantes enviando emails para o endereço indicado no formulário de submissão. Para os casos em que for exigido documentação adicional, ou esclarecimentos acerca da submissão realizada, o prazo máximo para resposta é de 7 dias corridos, a partir dos quais o participante poderá ser desclassificado. Portanto, sugerimos o desbloqueio de filtros anti-spam para emails provenientes de **concurso@gamesforchange.org.br**. Não serão aceitas alegações de desconhecimento de emails que possam ter sido bloqueados por qualquer razão.

Alteração, esclarecimentos, correções ou cancelamentos acerca das condições deste concurso serão comunicadas exclusivamente através do portal online.

Por fim, a organização do Concurso Games For Change reserva-se o direito de resolver, da maneira que julgar mais adequada, qualquer situação não prevista nesta chamada, ou divergências na interpretação das condições apresentadas.

Dúvidas, críticas ou sugestões podem ser encaminhadas por email.

## **7. CONTATO E OUTRAS INFORMAÇÕES**

### **Concurso Games For Change América Latina 2011**

#### **Cidade do Conhecimento / ECA-USP**

Av. Professor Lúcio Martins Rodrigues, 443, Bloco 8, Sala 7  
05508-020

Cidade Universitária – São Paulo – SP

+55 (11) 3091-4305

concurso@gamesforchange.org.br