

BGS JAM

DATAS

Dia 31: Abertura das Inscrições

Dia 11: Fim das inscrições

Dia 12 ou 13: Divulgação das equipes selecionadas

Dia 13: Confirmação pelas equipes

Dia 14: Início do JAM

Dia 16: Fim do JAM e envio do link com o jogo (versão funcional)

Dia 17: Prazo limite para envio do teaser do jogo

Dia 18: Início da votação do público

Dia 26: Encerramento da votação

Dia 29: Divulgação dos vencedores

REGULAMENTO

APRESENTAÇÃO

A BGS HOME JAM é uma versão digital do grande sucesso do BGS JAM que acontece na Brasil Game Show todos os anos. Como a BGS JAM a **BGS HOME JAM** será uma competição de desenvolvimento de um game, e como o próprio nome diz, o game será desenvolvido em casa, ou seja, cada participante da equipe deverá estar em casa utilizando os softwares de comunicação disponíveis no mercado. Desta forma, seguimos todas as regras estabelecidas pela Organização Mundial de Saúde (OMS), evitando o contato social diante da Pandemia decorrente da COVID-19.

A Brasil Game Show, desta forma, contempla e aplaude, através da Brasil Home Jam, o desenvolvimento nacional de jogos, bem como a participação de estudantes de diversas universidades do Brasil numa competição saudável e amistosa, em prol da educação tecnológica brasileira.

INFORMAÇÕES

A BGS HOME JAM será realizada "VIRTUALMENTE" entre os dias 31 de julho e 26 de agosto de 2020, sendo os finalistas e os vencedores divulgados ao vivo durante o BGS DAY, que irá acontecer no dia 29 de agosto de 2020.

A competição terá início às 21 horas do dia 14 de agosto de 2020.

O regulamento, critérios de avaliação e todas as informações necessárias para a realização da competição estarão hospedados no site da Brasil Game Show. Procuramos, através da Coordenação do Prof. Vinícius Cassol, da UniRitter, com apoio do Prof. Esteban Clua (UFF), organizar com qualidade para viabilizar o sucesso desta competição.

REGULAMENTO

1. Todos os participantes deverão ser estudantes, com idade igual ou superior a 18 (dezoito) anos.
2. Podem participar estudantes de cursos técnicos e universidades brasileiras, públicas ou particulares das categorias de graduação, especialização e pós-graduação.
3. As inscrições deverão ser efetuadas através do hotsite www.brasilgameshow.com.br/bgs-jam, a partir do dia 31 de julho de 2020 e se encerrarão às 23:59 do dia 11 de agosto de 2020, ou até que seja atingido o limite máximo de 50 (cinquenta) equipes inscritas.
4. As equipes inscritas deverão ser compostas, obrigatoriamente, por 3 (três) pessoas.
5. Não será permitida a substituição de participantes após a inscrição.
6. Em determinados casos especiais - justificados, comprovados e aprovados pela organização, a equipe poderá seguir na competição sem algum de seus participantes.
7. Para a efetivação da inscrição será necessário preencher integralmente o formulário disponível no site www.brasilgameshow.com.br/bgs-jam e deverá realizar upload de: i) documento de identificação com foto; ii) Carteira de Estudante, com validade atualizada, expedida pela Universidade, pelo curso ou pela União Nacional dos Estudantes.
8. As equipes serão selecionadas pela equipe da BGS e deverão preencher todos os requisitos deste regulamento.
9. Serão selecionadas pelo menos 10 (dez) equipes.
10. A divulgação das equipes classificadas será publicada no site até às 14h do

dia 13 de agosto de 2020.

11. As equipes selecionadas devem confirmar por e-mail à Organização do Evento a sua participação até às 18h do dia 13 de agosto de 2020.
12. Caso haja desistência de alguma equipe, a vaga será oferecida à primeira equipe subsequentemente classificada.
13. Será de exclusiva responsabilidade das equipes a utilização de seus hardwares, softwares, internet e etc. para a produção do GAME.
14. O desenvolvimento dos projetos terá duração de 48 horas em "HOME OFFICE", iniciando-se no dia 14 de agosto de 2020, impreterivelmente às 21 horas, e encerrando-se no dia 16 de agosto de 2020 às 21 horas.
15. Todos os projetos deverão estar totalmente finalizados até às 21 horas do dia 16 de agosto de 2020, sob pena de desclassificação da equipe.
16. A competição acontecerá VIRTUALMENTE, e será estimulada por integrantes da BGS, ou seja, os participantes deverão estar disponíveis para participar ao vivo das LIVES que acontecerão neste período, cedendo todos os direitos de imagens sem ônus para BGS.
17. O tema para desenvolvimento do projeto será divulgado pelos coordenadores do campeonato diretamente aos participantes, sendo também liberado ao público no dia do início da competição.
18. A Organização da competição disponibilizará uma equipe de suporte composta por no mínimo 01 (um) coordenador para auxiliar em assuntos gerais, sendo vedada qualquer forma de auxílio técnico.
19. Será permitido às equipes a interação com outras equipes e a consulta à internet.
20. Os participantes poderão utilizar qualquer engine no desenvolvimento do projeto, além de programas para a produção de modelos, texturas, vídeo, músicas e som, desde que possua licença para tal, caso não seja software livre ou versão trial. A Organização da competição não irá fornecer máquinas ou softwares, sendo de responsabilidade exclusiva dos participantes. O uso de ferramentas "piratas" levará à desclassificação automática da equipe.
21. Em caso de plágio de código e/ou qualquer outro recurso a organização

- poderá desclassificar a equipe participante.
22. É obrigatória a entrega do jogo funcional até às 23h59min do dia 16 de agosto de 2020. Para isso, basta nos enviar o link do jogo hospedado no itch.io (<https://itch.io>).
 23. Todos os projetos finalizados serão submetidos à experimentação do público para votação popular disponível para download no site da BGS e/ou plataformas parceiras, etc., entre 18 a 26 de agosto de 2020.
 24. As datas supracitadas podem sofrer alterações sem aviso prévio, conforme necessidade da Organizadora da Competição.
 25. Ao se inscreverem nesta competição, todos os participantes concordam integralmente com as regras deste regulamento, assim como com a cessão do direito de imagem para uso durante e após a competição.

CESSÃO DE IMAGEM

26. Pelo presente instrumento particular o(a) CEDENTE autoriza o uso da sua imagem e voz, bem como outorga a cessão de todo e qualquer direito autoral patrimonial dela decorrente para uso em transmissões promocionais realizadas pelo CESSIONÁRIO.
27. A presente autorização é concedida em caráter gratuito, definitivo, irrevogável e irretratável, abrangendo o uso da imagem e voz do (a) CEDENTE em qualquer tipo de mídia do CESSIONÁRIO.
28. O uso da imagem e da voz do (a) CEDENTE dará o direito deste poder utilizá-la, no todo ou em parte, por número indeterminado de vezes, nos meios de comunicação e para os fins que lhe convier.
29. Fica também autorizada a execução de montagem de fotografias e edição de vídeos, podendo o CESSIONÁRIO realizar cortes, adequações e adaptações com objetivo único de moldar ao seu projeto.
30. A presente cessão é outorgada a título gratuito, sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos ou de qualquer outra forma de pagamento e/ou remuneração.