

EDITAL nº 03/2024 – Liinc
Maratona de Inovação de Games
Retificado (25.07.24)

1. APRESENTAÇÃO

- 1.1. Este regulamento apresenta as regras e os critérios estabelecidos pelo Laboratório de Inovação Inclusiva (LIINC) para a **Maratona de Inovação de Games**;
- 1.2. A **Maratona de Inovação de Games** pode ser comparada com um Game Jam, sendo um evento de caráter multidisciplinar e colaborativo, que visa desenvolver jogos digitais, explorando e abrindo espaço para ideias criativas e soluções inovadoras. Além disso, a maratona também tem como objetivo fomentar o espírito de comunidade de inovação em jogos digitais;
- 1.3. Na **Maratona de Inovação de Games**, as equipes multidisciplinares co-criarão soluções para transformar positivamente as áreas de educação e entretenimento;
- 1.4. A **Maratona de Inovação de Games** é promovida pelo Laboratório de Inovação Inclusiva (Liinc), com apoio da Empresa Trakto e com patrocínio da Secretaria de Estado da Ciência, da Tecnologia e da Inovação – através da FAPEAL.

2. DO OBJETIVO

- 2.1. Sensibilizar e promover uma cultura de inovação e empreendedorismo na área de jogos digitais, estimulando o desenvolvimento de soluções inovadoras para problemas e desafios das áreas de educação e entretenimento.

3. DAS DATAS E DO LOCAL

- 3.1. A **Maratona de Inovação de Games** acontecerá entre os dias 01 e 03 de agosto de 2024, durante o Trakto Show;
- 3.2. Local do evento: Centro de Convenções de Maceió, Rua Santa Leopoldina, nº 400, Jaraguá, Maceió - AL, 57022-260;
- 3.3. A abertura oficial será dia 01 de agosto às 08h00 (oito horas);
- 3.4. O Desafio terá duração de aproximadamente 54 (cinquenta e quatro) horas, englobando os seguintes horários: **início na quinta-feira às 08h00 (oito horas) e término no sábado às 15h00 (quinze horas)**;
- 3.5. No dia 03 de agosto será realizado um Demoday, com a apresentação das soluções das equipes participantes para a banca julgadora. A banca terá a responsabilidade de selecionar as melhores soluções desenvolvidas ao longo da

Maratona de Inovação, de acordo com os critérios de avaliação (item 8).

4. DA INSCRIÇÃO

- 4.1. As inscrições se darão no período de **20 a 30 de julho de 2024** ou até que as 40 (quarenta) vagas de equipes sejam preenchidas, sendo 20 (vinte) vagas para cada categoria (educacional / entretenimento);
- 4.2. As inscrições serão efetuadas apenas por equipe, não sendo permitida a inscrição individual no evento;
- 4.3. As equipes deverão ser compostas de 3 (três) a 5 (cinco) integrantes, preferencialmente de forma multidisciplinar;
- 4.4. As inscrições serão realizadas por meio do preenchimento de todos os campos tidos como obrigatórios no formulário eletrônico de inscrição;
- 4.5. Cada equipe deve ter um representante que deverá preencher o formulário de inscrição com as informações solicitadas. Após isso, deve encaminhar o link gerado no sistema de inscrição para que os demais membros preencham o formulário de equipe. **O representante da equipe deve, obrigatoriamente, ter 18 (dezoito) anos completos na data da inscrição;**
- 4.6. ~~Todos os participantes da equipe devem, obrigatoriamente, ter 18 (dezoito) anos completos na data da inscrição;~~ **Caso um ou mais participantes de uma equipe tenham entre 15 e 17 anos, a sua participação será permitida acompanhada de seu representante legal. O representante legal destes participantes deve permanecer no evento para dar total assistência aos adolescentes da equipe e se responsabilizar pelos atos destes participantes, entregando com 48 horas antes do início do evento o termo de responsabilidade, documento de identificação com foto dos pais e a carta de autorização dos pais. A documentação indicada deve ser enviada para o seguinte email: contato@liinc.com.br ;**
- 4.7. Não será permitida a alteração e/ou inclusão de participantes após o encerramento das inscrições;
- 4.8. Um mesmo participante não poderá integrar mais de uma equipe;
- 4.9. A inscrição implicará no reconhecimento e concordância, por parte da equipe proponente, de todas as condições estipuladas no presente edital;
- 4.10. Não serão aceitas inscrições que não cumpram as exigências contidas no presente edital;
- 4.11. As inscrições incompletas ou em desacordo com este edital acarretarão, obrigatória e automática, desclassificação da equipe proponente, quando de sua

análise pela Comissão Organizadora da **Maratona de Inovação de Games**;

4.12. Os participantes que possuem necessidades especiais de mobilidade e/ou alimentação devem informar essas necessidades no formulário de inscrição. A Comissão Organizadora do evento entrará em contato por e-mail ou WhatsApp antes do evento para discutir e alinhar como proceder para atender essas necessidades de forma adequada.

5. DA PARTICIPAÇÃO

5.1. A participação na **Maratona de Inovação de Games** é voluntária, gratuita, nominativa e intransferível;

5.2. Os participantes competirão em equipes formadas por 03 (três) até 05 (cinco) pessoas;

5.3. Serão disponibilizados, gratuitamente, aos participantes alimentação (almoço e coffee break), alojamento (cabendo aos participantes levar colchonetes, travesseiros, lençóis e itens de higiene pessoal), acesso à internet, estações de trabalho e slots de mentoria;

5.4. Os participantes devem levar ao local de competição equipamentos necessários para o desenvolvimento dos jogos digitais, sendo estes de sua inteira responsabilidade;

5.5. Não será permitido, em hipótese alguma, conduta desrespeitosa e/ou preconceituosa a qualquer integrante da comissão organizadora, voluntários, mentores ou participantes do evento. O infrator será desclassificado e convidado a se retirar do evento;

5.6. Não poderão participar, sob nenhuma hipótese, pessoas que tenham qualquer tipo de vínculo empregatício com alguma das entidades que fazem parte da organização, patrocínio ou apoio da **Maratona de Inovação de Games**;

5.7. Não poderão participar, ainda, pessoas que possuem algum vínculo familiar (até 2º grau) com quaisquer pessoas que se enquadram no item 5.6;

6. DA PROGRAMAÇÃO

6.1. A programação da **Maratona de Inovação de Games** compreende palestras, brainstorming, mentorias, acompanhamentos e avaliações para a seleção dos melhores projetos desenvolvidos;

6.2. A programação completa está assim definida:

- **Maratona de Inovação de Games (01 a 03 de agosto)**

#ID	HORÁRIO	ATIVIDADE
DIA #1 > 01/08 (QUINTA-FEIRA)		
ATV.00	8h00 – 8h30	Credenciamento / Café de boas vindas
ATV.01	8h30 – 9h30	Abertura
ATV.02	9h30 – 10h30	Mão na massa
ATV.03	10h30 – 11h30	Slot de Mentoria 01
ATV.04	11h30 – 12h30	Mão na massa / Checkpoint
ATV.05	12h30 – 14h00	Almoço
ATV.06	14h00 – 14h30	Mini palestra
ATV.07	14h30 – 15h30	Slot de Mentoria 02
ATV.08	15h30 – 16h30	Mão na massa
ATV.09	16h30 – 17h30	Lanche
ATV.10	17h30 – 18h00	Mini palestra
ATV.11	18h00 – 19h00	Slot de Mentoria 03
ATV.12	19h00 – 20h00	Mão na massa / Checkpoint
ATV.13	20h00 – 20h30	Pizza!
ATV.14	20h30 - 00h00	Mão na massa + Mentoria
ATV.15	00h00 - 00h30	Lanche da madrugada
DIA #2 > 02/08 (SEXTA-FEIRA)		
ATV.16	9h00 – 9h30	Mini palestra
ATV.17	9h30 – 10h30	Slot de Mentoria 04
ATV.18	10h30 – 12h00	Mão na massa / Checkpoint
ATV.19	12h00 – 13h30	Almoço
ATV.20	13h30 – 14h00	Mini palestra
ATV.21	14h00 – 15h00	Slot de Mentoria 05
ATV.22	15h00 – 16h00	Mão na massa / Checkpoint
ATV.23	16h00 – 16h30	Lanche
ATV.24	16h30 – 17h00	Mini palestra
ATV.25	17h00 – 18h00	Slot de Mentoria 06
ATV.26	18h00 – 19h30	Mão na massa / Checkpoint

#ID	HORÁRIO	ATIVIDADE
ATV.27	19h30 – 20h00	Hora do Rango!
ATV.28	20h00 – 00h00	Mão na massa + Mentoria
ATV.29	00h00 - 00h30	Lanche da madrugada
DIA #3 > 03/08 (SÁBADO)		
ATV.30	7h30 – 8h30	Mão na massa
ATV.31	8h30 – 9h30	Slot de Mentoria 07
ATV.32	9h30 – 10h00	Preparação para o Demoday / Coffee break
ATV.33	10h00 – 12h30	Demoday
ATV.34	12h30 – 14h30	Almoço
ATV.35	14h30 – 15h00	Cerimônia de Premiação

7. DOS PROJETOS

7.1. Cada equipe deverá apresentar apenas um projeto ao final da **Maratona de Inovação de Games**, no dia 03 de agosto no horário definido na programação oficial;

7.2. A **Maratona de Inovação de Games** é dividida em duas categorias: entretenimento e educacional. Será apresentada a temática de cada categoria na abertura do evento, ou com uma certa antecedência a depender da complexidade do tema. Ou seja, cada categoria terá uma temática específica para que todos os projetos comecem do zero. **As equipes podem desenvolver seus projetos em qualquer engine;**

7.3. As equipes **NÃO** poderão mudar de categoria após o encerramento das inscrições;

7.4. A plataforma utilizada pela maratona para que possam ser feitos os uploads dos jogos será a itch.io;

7.4.1 Os jogos precisam ser "buildados" para windows e/ou android.

7.5. Este projeto deverá ser composto por:

- 01 apresentação (preferencialmente PDF);
- 01 protótipo (versão jogável) que torne possível a compreensão do jogo;

7.6. Os projetos deverão ser desenvolvidos ao longo da **Maratona de Inovação de Games**, respeitando o horário limite do dia 03 de agosto, para que haja posterior avaliação dos projetos;

7.7. Os projetos deverão ser desenvolvidos em equipes de 3 a 5 pessoas, com base no

item 5.2;

7.8. Durante toda a jornada da **Maratona de Inovação de Games** haverá mentorias realizadas por especialistas convidados e por parceiros;

7.9. Não serão aceitos projetos de cunho político-partidário, de caráter ofensivo e/ou pornográfico, com conteúdo que violem a privacidade e a segurança do usuário final, de outros participantes da competição ou de membros de empresas parceiras na realização do evento.

8. DOS CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

8.1. No dia 03 de agosto (sábado), ocorrerá o **Demoday**, onde os projetos desenvolvidos durante a Maratona serão apresentados. Uma banca julgadora definirá quem serão as equipes campeãs da **Maratona de Inovação de Games**;

8.2. A decisão da Comissão Julgadora será soberana, não cabendo qualquer recurso.

8.3. Somente 01 (um) representante de cada equipe apresentará o projeto e o protótipo aos integrantes da banca julgadora, no modelo de “*pitch*” em até 03 (três) minutos;

8.4. A banca julgadora terá até 03 (três) minutos para fazer questionamentos sobre o projeto após cada apresentação. Durante esta etapa de perguntas, qualquer membro da equipe poderá responder o questionamento dos jurados;

8.5. Durante o *pitch*, cada equipe deverá apresentar:

- Apresentação do jogo;
- Tamanho e perfil do público;
- Como o game funciona e se relaciona com o tema;
- A inovação e a originalidade - o que o game apresenta de diferente em relação ao que já existe hoje no contexto e condição em que ele se aplica;
- Resultados esperados com a implantação do game;
- Perfil e competências da equipe.

8.6. Serão consideradas vencedoras as equipes com melhor avaliação pela banca julgadora em cada desafio, tendo por base os seguintes critérios:

Avaliação Técnica (Peso 7)

Narrativa (1,5 ponto)

Fidelidade ao tema (1,0 ponto)

Jogabilidade (3,0 pontos)

Qualidade Estética

Direção Artística (1,0 ponto)

Áudio (1,5 ponto)

UI/UX (onboarding) (0,5 ponto)

Originalidade e Inovação (1,5 ponto)

Avaliação do Pitch (Peso 3)

Apresentação e Comunicação (3,0 pontos)

Fidelidade ao tema (1,0 ponto)

Potencial de mercado (entretenimento) / Potencial de solução (educação) (3,0 pontos)

Originalidade e Inovação (3,0 pontos)

9. DO JULGAMENTO E DA ÉTICA

9.1. Como padrão de ética e de forma a garantir a imparcialidade, os integrantes que farão parte da banca julgadora comprometem-se a informar à comissão organizadora qualquer conflito de interesse na avaliação da solução desenvolvida, assim que for identificado.

10. DO RESULTADO

10.1. As 03 (três) melhores equipes de cada temática, serão premiadas com troféus e certificados de reconhecimento.

10.2. As decisões dos integrantes da banca julgadora no que tange à seleção e à premiação das equipes participantes, além das decisões que a Comissão Organizadora venha a dirimir, serão soberanas e irrecorríveis, não sendo cabível qualquer contestação das mesmas, bem como dos seus resultados.

11. DA PROPRIEDADE INTELECTUAL

11.1. No que se refere a salvaguarda dos direitos de propriedade intelectual, essa é de responsabilidade única, exclusiva e intransferível dos participantes (pessoas que integram as equipes que desenvolvem as soluções), cabendo apenas a eles próprios o eventual registro para a proteção dos seus direitos nos órgãos competentes, se for o caso;

11.2. Os participantes se responsabilizam pela originalidade de todo conteúdo por eles produzido no âmbito do presente regulamento, respondendo integral e exclusivamente por eventuais danos ou ônus a terceiros, excluindo e indenizando os integrantes da Comissão Organizadora, em caso de demanda judicial ou extrajudicial intentada por terceiros, sob alegação de violação de direitos de

propriedade intelectual, imagem, voz e nome;

11.3. A Comissão Organizadora não se responsabiliza pelo uso de base de dados públicos e/ou privados pelos participantes da **Maratona de Inovação de Games**;

11.4. Não serão aceitas soluções tecnológicas copiadas ou reproduzidas, de forma total ou parcial, de outras fontes e/ou competições. A identificação de uma cópia, total ou parcial, será punida com a desclassificação da respectiva equipe.

12. DA PREMIAÇÃO

12.1. Será distribuído um total de R\$ 10.000,00 (Dez Mil Reais), a ser repassado pela Trakto, para as duas equipes vencedoras de cada categoria, de acordo com a avaliação dos jurados, de acordo com a seguinte divisão: Categoria entretenimento terá R\$ 3.000,00 (três mil reais) para a equipe campeã e R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para a equipe vice campeã; Categoria educacional terá R\$ 3.000,00 (três mil reais) para a equipe campeã e R\$ 2.000,00 (dois mil reais) para a equipe vice campeã;

12.2. As equipes vencedoras, de acordo com a avaliação dos jurados, também receberão troféus e certificados de honra ao mérito.

13. DA COMUNICAÇÃO

13.1. Em todas as etapas da **Maratona de Inovação de Games**, a Comissão Organizadora se comunicará com os participantes inscritos por meios eletrônicos, sendo eles e-mail (contato@liinc.com.br), WhatsApp e Instagram oficial do Laboratório de Inovação Inclusiva (@liincados);

13.2. Os participantes inscritos serão responsáveis pelo acompanhamento da programação, dos resultados e de eventuais alterações do evento.

14. DAS CONSIDERAÇÕES FINAIS

14.1. A **Maratona de Inovação de Games** será coordenada por uma Comissão Organizadora, a quem compete designar e convidar os palestrantes, os mentores e os avaliadores que farão parte da banca julgadora;

14.2. A organização do evento não se responsabiliza pelo deslocamento dos participantes;

14.3. Ao se inscreverem na **Maratona de Inovação de Games**, os participantes concordam com o inteiro teor do regulamento, autorizando a Comissão Organizadora a utilizar, editar, publicar, reproduzir e divulgar, por meio de jornais,

- revistas, televisão, cinema, rádio, internet, ou em qualquer outro meio de comunicação, sem ônus e sem autorização prévia ou adicional, os seus nomes, vozes, imagens, projetos ou empresas, tanto no âmbito nacional quanto internacional, durante período indeterminado;
- 14.4.** Os participantes também autorizam o acesso e a utilização de todos os dados fornecidos no momento da inscrição, bem como gerados durante o evento, seguindo os preceitos da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD) e normas éticas;
- 14.5.** Todas as inscrições estarão sob a guarda e a responsabilidade da Comissão Organizadora;
- 14.6.** Suspeitas de conduta antiética, do não cumprimento das normas internas dos espaços em que ocorrerá este evento, além do desrespeito ao presente regulamento, serão analisadas e julgadas pela Comissão Organizadora, podendo ainda resultar na desclassificação do respectivo participante;
- 14.7.** Este edital está disponível na página do formulário de inscrição;
- 14.8.** A Comissão Organizadora, a seu exclusivo critério, poderá, a qualquer tempo, se julgar necessário, alterar as regras deste regulamento, mediante comunicação prévia;
- 14.9.** A participação neste evento sujeita todos os participantes às regras e condições estabelecidas neste edital. Dessa forma, as instituições de ensino e os participantes, no ato de seu cadastro/inscrição aderem a todas as disposições, declarando que leram, compreenderam, tem total ciência e aceitam, irrestrita e totalmente, todos os itens deste edital;
- 14.10.** Os participantes que realizarem a inscrição e não comparecerem ao **Maratona de Inovação de Games**, sem justificativa comprovada, ficarão impedidos pelo período de 12 (doze) meses de participar de qualquer evento ou atividade realizada pelo Laboratório de Inovação Inclusiva (Liinc);
- 14.11.** A frequência de participação das equipes será monitorada ao longo do dia, no período de 08hs até 12hs e de 14hs até 18hs, nos dois primeiros dias do evento. O monitoramento da frequência do terceiro dia será realizado entre 08hs e 12hs. Participantes que tiverem menos de 75% de frequência total nestes períodos serão desclassificados. A equipe que estiver desenvolvendo o projeto com menos de 3 participantes por mais de 4 horas sem justificativa, durante o monitoramento

da frequência será desclassificada.

14.12. Os casos omissos não previstos neste regulamento serão julgados pela Comissão Organizadora.

Laboratório de Inovação Inclusiva – LIINC

Comissão Organizadora

Julho de 2024