

REGRAS PARA A 2ª EXERGAME JAM do LARVA

1. Objetivo e Tema

- 1.1. Objetivo: A 2ª Exergame Jam do NAVI/LARVA visa **divulgar** os jogos digitais ativos, também conhecidos como *Exergames*, no meio estudantil por meio de uma atividade de “Programação Competitiva” de forma a contribuir com aspectos Sociais e/ou Educacionais e/ou de Saúde (focos do Programa de Extensão NAVI).
- 1.2. O Tema será divulgado durante a Reunião do LARVA no dia **10/10/2025** que inicia às 17:00 horas e ocorre na sala F212 e, também até às **22:00h** no Facebook do LARVA.

2. Competição

- 2.1. Entende-se por *Exergame* os jogos que fazem uso de Captura de Movimento corporal, no presente caso, via **Visão Computacional**. Por exemplo, pisar numa superfície para “selecionar virtualmente” algum objeto, caminhar de um lugar a outro para “executar uma missão” com os pés juntos, dentre outras ações, movimentações e gestos.
- 2.2. As Equipes terão 10 dias, cerca de 240 horas, para desenvolver o jogo.
- 2.3. A Equipe será desclassificada se o Jogo tiver conteúdo ofensivo, ilegal, preconceituoso ou intolerante.
- 2.4. O Jogo deverá ser executável em Windows 10+ e no console **TTEA**. TTEA é um console para jogos do tipo exergame em chão interativo composto de projetor multimídia, um tripé, uma webcam neste tripé e um computador PC. Mais detalhes podem ser obtidos no link: <https://udescmove2learn.wordpress.com/2023/06/26/t-tea/>
- 2.5. Código em **Python** com exemplos de *exergames* para o console TTEA podem ser encontrados no GIT, no endereço: <https://github.com/ShinWolram/T-TEA2.0>
- 2.6. O ambiente de programação do Console TTEA será apresentado aos competidores e demais interessados em um minicurso ofertado antes da Competição.
- 2.7. É permitida às Equipes e seus membros a divulgação do jogo desenvolvido em seu portfólio/Currículo pessoal, após a competição.
- 2.8. Podem ser usados pacotes e *assets* prontos (mas, tem que colocar nos créditos do jogo).
- 2.9. Qualquer dúvida suscitada referente a produção do jogo, passará pela avaliação da Comissão Organizadora que poderá, por sua vez, desclassificar a Equipe que utilize e ou pratique condutas consideradas não condizentes com a proposta da competição.
- 2.10. Questões não previstas neste regulamento ficam a cargo de decisão da Comissão Organizadora.

3. Inscrição

- 3.1. A Equipe deve ser formada por, no mínimo 2 e, no máximo, 5 **estudantes** (dos níveis técnico, graduação ou pós) sendo que, pelo menos, um membro deve ter 18 anos ou mais.
- 3.2. Para participar, **todos** os membros da Equipe devem concordar: (a) em ceder direitos de imagem (vídeos e fotos) para promover a atividade e/ou o NAVI e/ou o LARVA e/ou a UDESC;

(b) em ceder o vídeo do jogo para ser postado numa *playlist* no YouTube do LARVA; (c) em permitirem a postagem do código do jogo em GIT, juntamente com outros códigos de exergames para chão interativo, de forma open source gratuita, e (d) estarem cientes de todas as regras da competição.

- 3.3. Cada Equipe deve indicar um único **capitão** (pessoa que responde pela Equipe, que se comunica com a organização da competição, e que receberá o prêmio em dinheiro, que indicará o beneficiário dos brindes e bolsas de estudo, se for o caso) que deve ter mais que 18 anos.
- 3.4. Um estudante só pode participar de uma única Equipe.
- 3.5. **Todos** os membros da Equipe devem preencher o formulário de inscrição caso contrário, não estará participando da competição (não será contabilizado no item 3.2, não receberá certificado, etc.)
- 3.6. Para confirmar a inscrição, cada membro de Equipe deve efetuar a **doação** de 2Kg de alimento não perecível e com validade até 31/12/2025, na Secretaria do Departamento de Ciência da Computação da UDESC (funciona das 08:00 às 21:00hs, sala F206). Em caso de dificuldade na entrega no prazo e neste local, favor entrar em contato com a organização pelo email (marcelo.hounsell@udesc.br)
- 3.7. A inscrição da Equipe não significa cessão de direitos sobre as ideias nem código do jogo e portanto, a Equipe continuará autora e responsável pelo conteúdo do jogo.
- 3.8. *Link* para o formulário de **Inscrição**: <https://forms.gle/WsC9kEj2MGHVvbiY6>

4. Entregas

- 4.1. A efetiva participação da Equipe, já devidamente inscrita, será concretizada pela entrega dos seguintes produtos: (a) a ideia do *exergame*, na forma de um texto denominado GDD (*Game Design Document*); (b) um jogo funcional de autoria da própria Equipe e, (c) um *link* de vídeo de apresentação do jogo.
- 4.2. O **vídeo** deverá apresentar o jogo, ter até 3 minutos e deverá estar postado no YouTube. A entrega deste item se efetiva pela indicação do *link* ao respectivo vídeo.
- 4.3. A apresentação e conteúdo dos vídeos são livres mas, deve ter as tags #ExerGameJam e #larvaudesc na descrição do vídeo.
- 4.4. O conteúdo do vídeo poderá se remeter a protótipos de baixa fidelidade ou capturas de telas, dentre outras possibilidades.
- 4.5. O **GDD** deve ser um arquivo PDF de até 3 páginas, letra 12 Times Roman, espaçamento 1,5 com todas as margens com 2,54 cm, descrevendo, no mínimo, o objetivo do jogo, sua mecânica principal, sua estética e, conteúdos.
- 4.6. O **jogo** deve ser entregue em arquivo executável (arquivo .exe) e em **código** Python, pronto para ser executado no Console de Chão Interativo TTEA.
- 4.7. As entregas deverão ser feitas, até o prazo final da competição, no formulário específico, indicado no site da competição em vários arquivos separados (e alguns compactados ZIP).

5. Avaliação

- 5.1. As entregas serão avaliadas por uma Comissão Julgadora para definição dos finalistas e vencedores.

- 5.2. Só serão avaliados pela Comissão Julgadora os jogos que estiverem executando corretamente e aderentes ao Tema.
- 5.3. Caso um Jogo não execute adequadamente, a Comissão Julgadora enquadrará a equipe nas categorias Design e Voto Popular.
- 5.4. Os jogos serão analisados quanto a: aderência ao tema (eliminatório), função social e/ou educacional, criatividade, jogabilidade, polimento, gráficos e, diversão
- 5.5. Para identificar o ganhador do Voto Popular, será feita uma votação por um canal específico, divulgado no site da competição, no link: <https://www.udesc.br/cct/exergamejam>
- 5.6. Uma determinada Equipe poderá ser desclassificada a qualquer momento caso constatada alguma irregularidade em qualquer momento da competição.

6. Comissão Julgadora

6.1. Membros (em ordem alfabética):

- 6.1.1. Coordenador: Marcelo da Silva Hounsell
- 6.1.2. Membro da Comissão: Adilson Vahldick
- 6.1.3. Membro da Comissão: Alexandre Altair de Melo
- 6.1.4. Membro da Comissão: Alexandre Mendonça Fava
- 6.1.5. Membro da Comissão: André Bonetto Trindade
- 6.1.6. Membro da Comissão: André Tavares da Silva
- 6.1.7. Membro da Comissão: Claudinei Dias
- 6.1.8. Membro da Comissão: Diego Felipe Tondorf
- 6.1.9. Membro da Comissão: Diego Buchinger
- 6.1.10. Membro da Comissão: Lucas Gabriel Mendes
- 6.1.11. Membro da Comissão: Marlow Rodrigo Becker Dickel
- 6.1.12. Membro da Comissão: Roberto Sílvio Ubertino Rosso Júnior
- 6.1.13. Membro da Comissão: Thiago Luiz Watambak

- 6.2. A Comissão Organizadora poderá convidar outros membros para jurados, caso o número Equipes inscritas seja considerado elevado para os membros atuais.

7. Sobre o Desenvolvimento

- 7.1. O conteúdo do jogo, tem que ser desenvolvido durante a ExerGame Jam LARVA.
- 7.2. A competição é no formato remoto, exceto a premiação.
- 7.3. Ao longo da ExerGame Jam, serão organizadas **mentorias** gerais opcionais com todas as Equipes com *designers* de Exergames para dúvidas e esclarecimentos.
- 7.4. Serão ofertadas oportunidades para mentorias individuais opcionais com as Equipes, quando a Equipe poderá apresentar e discutir propostas em andamento.
- 7.5. Durante as mentorias individuais, haverá a oportunidade para testagem do jogo no Console TTEA presencialmente no laboratório LARVA.
- 7.6. As mentorias serão oportunidades dos membros das equipes de contatarem os criadores do TTEA para discutirem ideias, dúvidas sobre codificação ou testarem seus códigos no próprio console, de forma presencial.
- 7.7. Os horários para as mentorias individuais com as Equipes para Testagem poderão ser agendados pelo link disponível na página do evento: <https://www.udesc.br/cct/exergamejam>

7.8. As mentorias ocorrerão 15/10 tarde e noite (13 às 22:00), 16/10 de tarde (das 13:30 as 17:00), 17/10 de tarde (das 13:30 as 17:00).

8. Premiação

8.1. Serão 4 categorias de participação e premiação:

- 8.1.1. **PRINCIPAL** (avalia todos os entregáveis, incluindo o jogo jogável)
- 8.1.2. **Mulheres no Controle** (avalia equipes somente com Mulheres)
- 8.1.3. **Voto Popular** (avalia somente pelos vídeos)
- 8.1.4. **Design** (avalia a proposta da ideia do exergame pelos GDD e vídeo)

8.2. Para concorrer às categorias Design e Voto Popular, basta a equipe entregar: GDD E também o Vídeo.

8.3. Para concorrer à categoria PRINCIPAL, a equipe deverá entregar GDD, Vídeo, executável e código em Python.

8.4. As equipes da categoria Mulheres no Controle estão automaticamente participando das demais categorias, ou seja, se entregarem todos os entregáveis, concorrem em todas as categorias, se entregarem somente GDD e vídeo, concorrem nas categorias Design e Voto Popular.

8.5. Prêmios

8.5.1. A Equipe em **1º** Lugar da categoria PRINCIPAL receberá 2 bolsas **Online** para cursos da Arcode, R\$ **400,00** (quatrocentos Reais) em dinheiro da Startup FAROL, Brindes e Certificados.

8.5.2. A Equipe em **1º** Lugar da categoria Mulheres no Controle receberá 1 bolsa **Online** para cursos da Arcode R\$ **300,00** (trezentos Reais) em dinheiro da Startup FAROL, Brindes e Certificados.

8.5.3. A Equipe em **1º** Lugar da categoria Voto Popular receberá R\$ **200,00** (duzentos Reais) em dinheiro da Startup FAROL, Brindes e Certificados.

8.5.4. A Equipe em **1º** Lugar da categoria Design receberá R\$ **100,00** (cem Reais) em dinheiro da Startup FAROL, Brindes e Certificados.

8.6. Os prêmios são cumulativos ou seja, uma equipe pode ganhar em mais de uma categoria e receber os itens da premiação de todas as que ganhou.

8.7. As bolsas de estudo de cursos da Arcode poderão ser usufruídas até o final de 2026.

8.8. As bolsas da Arcode poderão ser usufruídas por qualquer membro da Equipe, desde que informado pelo Capitão da mesma.

8.9. Todos os membros das equipes em 1º e 2º lugares em todas as categorias receberão certificados digitais de premiação.

8.10. Todos os participantes das equipes que entregarem pelo menos GDD e Vídeo, receberão certificados digitais de participação.

8.11. Os prêmios serão entregues em evento presencial específico (ver seção 8), onde as equipes deverão se fazer presente ou indicar uma representação.

8.12. A equipe que não se fizer representar na data/hora da premiação será automaticamente desclassificada.

8.13. A representação deverá ser informada por *email* para marcelo.hounsell@udesc.br, pelo capitão da equipe, até o dia anterior do dia da Premiação.

8.14. A premiação em dinheiro será entregue ao capitão da equipe.

- 8.15. A divisão interna dos prêmios é responsabilidade da própria Equipe.
- 8.16. Caso só exista uma **única equipe** inscrita, será efetuada a premiação em uma única Categoria, na ordem dos maiores prêmios apresentados no item 8.5, conforme o enquadramento da equipe e os materiais entregues, e não será feita Votação Popular.

9. Cronograma

- 9.1. Lançamento do **TEMA** da Competição (evento presencial) dia **10/10/2025** (sexta), 17:00hs
- 9.2. Inscrição das Equipes até **12/10/2025** (domingo) 23:59hs
- 9.3. Confirmação da Inscrição (doação de 2 Kg) até **13/10/2025** (segunda), 21:00h
- 9.4. Homologação das Equipes Inscritas até **14/10/2025** (segunda), 23:59h
- 9.5. Mentorias *in loco* ocorrerão entre os dias **15/10** (quarta) e **17/10** (sexta).
- 9.6. Entregas: até dia **20/10**, 08:00hs (segunda)
- 9.7. Votação Popular: de **21/10** (terça) a **27/10** 23:59h (segunda)
- 9.8. Premiação: **31/10/2025** (sexta) às 17:00h, Sala F212 (Bloco F), UDESC-Joinville, **Presencial(!)**

10. Comissão Organizadora

- 10.1. Coordenador: Prof. PhD. Marcelo da Silva Hounsell
- 10.2. Membro da Comissão: André Bonetto Trindade
- 10.3. Membro da Comissão: Alexandre Altair de Melo
- 10.4. Membro da Comissão: Alexandre Mendonça Fava

11. Apoio

- 11.1. IFSC – Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Joinville
- 11.2. IFSC – Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Jaraguá do Sul

12. Patrocínio

- 12.1. Arcode – UGC Gaming Academy (<https://arcode.gg/>)
- 12.2. Startup FAROL – Iluminando Ideias, Projetando Futuros (farol.ict@gmail.com)

13. Realização

- 13.1. **A 2ª ExerGame Jam do LARVA** é promovida pelo Programa de Extensão NAVI (Núcleo de Aplicações Visuais) do DCC da UDESC-Joinville, vencedor do **Prêmio ODS SC**.
- 13.2. Esta ação é parceria do **NAVI** com o grupo e laboratório de pesquisa **LARVA** (*Laboratory for Research on Visual Applications*) da UDESC-Joinville.