

REGRAS PARA A 3ª EXERGAME JAM do LARVA

(Versão atualizada em 17/09/2026)

Sumário

1. Objetivo e Tema	1
2. Competição	1
3. Inscrição	2
4. Entregas	3
5. Avaliação	3
6. Comissão Julgadora	4
7. Sobre o Desenvolvimento	4
8. Premiação	5
9. Cronograma	6
10. Comissão Organizadora	6
11. Realização	6
12. Apoio	6
13. Patrocínio	7

1. Objetivo e Tema

- 1.1. Objetivo: A 3ª Exergame Jam do NAVI/LARVA visa **divulgar** os jogos digitais ativos, também conhecidos como *Exergames*, no meio estudantil por meio de um evento de “Programação Competitiva” de forma a contribuir com aspectos Sociais e/ou Educacionais e/ou de Saúde (focos do Programa de Extensão NAVI e dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis - **ODS**).
- 1.2. O Tema será divulgado durante a Reunião do Grupo LARVA em data e horário específicos e posteriormente divulgado nas Redes Sociais (ver detalhes no item 9.1 – Cronograma).

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, pular, levantar os braços, 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 de qualquer forma.
- 2.4. O Jogo deverá ser executável em Windows 10 ou superior 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://github.com/larvattea>
- 2.5. Código em **Python** com exemplos de *exergames* para o console TTEA podem ser encontrados no GIT: <https://github.com/larvattea>
- 2.6. O ambiente de programação do Console TTEA será apresentado aos competidores e demais interessados em um minicurso ofertado pelo programa NAVI, **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. O jogo pode ser desenvolvido em outras tecnologias (como Unity, Godot, Unreal, etc.) desde que atenda ao item 2.4.
- 2.9. Podem ser usados pacotes e *assets* prontos (mas, tem que colocar nos créditos do jogo).
- 2.10. 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.
- 2.11. 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, **4 estudantes** (dos níveis técnico, graduação ou pós-graduação) sendo que, pelo menos, um membro deve ter 18 anos ou mais.
- 3.2. Para participar, **todos** os membros da Equipe devem concordar em:
 - (a) ceder direitos de imagem (vídeos e fotos) para promover a atividade e/ou o NAVI e/ou o LARVA e/ou a UDESC;
 - (b) ceder o vídeo do jogo para ser postado numa *playlist* no YouTube do LARVA;
 - (c) permitir a postagem do código do jogo em GIT, juntamente com outros códigos de *exergames* para chão interativo, de forma *open source* gratuita;
 - (d) estar 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 18 anos ou mais.
- 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 nos itens 3.1 nem 3.2, não receberá certificado, etc.).
- 3.6. Para confirmar a inscrição, cada membro de Equipe deve efetuar a **doação** de 3 Kg de alimento não perecível e com validade, pelo menos, até 31/12/2026, na Secretaria do Departamento de Ciência da Computação da UDESC-Joinville (funciona das 08:00 às 21:00hs, sala F206) até a data indicada no item 9 - Cronograma. Em caso de dificuldade na entrega no prazo e neste local, entrar em contato com a organização pelo *email* (marcelo.hounsell@udesc.br) com antecedência mínima de 24 horas.

- 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/unhmfESgLw4uWEbW9>
- 3.9. Todos os membros das equipes deverão apresentar comprovação da condição de estudante regular válido para o segundo semestre de 2026, no formulário de inscrição.

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 e seu código fonte, de autoria da própria Equipe, e;
 - (c) um *link* de vídeo de apresentação do jogo.
- 4.2. O **vídeo** deverá apresentar o jogo e/ou sua ideia, ter até 3 minutos e deverá estar postado no YouTube de forma pública. 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 sua descrição. Sugere-se incluir a apresentação da mecânica principal do jogo e a relação do jogo com o tema e, nos créditos do vídeo, o nome completo dos membros da Equipe.
- 4.4. O conteúdo do vídeo poderá se remeter a, processo de desenvolvimento, narrativas do jogo, protótipos de baixa fidelidade ou capturas de telas e, filmagens, dentre outras possibilidades.
- 4.5. O **GDD** deve ser um arquivo PDF de até 3 páginas, letra 12 Times New Roman, espaçamento 1,5 pts entre linhas com todas as margens com 2,54 cm, descrevendo, no mínimo, o objetivo do jogo, sua mecânica principal, sua estética, conteúdos e, relação com o tema.
- 4.6. O **jogo** deve ser entregue em arquivo **executável** (arquivo .exe) e o **código-fonte**, pronto para ser executado no Console de Chão Interativo TTEA. Esses itens serão disponibilizados posteriormente *Open Source*, licença *Creative Commons*, no GIT da competição para referência dos participantes das próximas edições.
- 4.7. As entregas deverão ser feitas, até os prazos indicados no item 9, em formulário específico, indicado no site da competição e, em vários arquivos separados. O executável e os códigos devem ser e compactados em ZIP individualmente para submissão.
- 4.8. Se algum dos entregáveis não atender às especificações acima, a equipe estará **desclassificada** para a(s) respectiva(s) categoria(s) que usar(em) o(s) entregável(is) para análise.

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 somente nas categorias Design e Voto Popular.
- 5.4. Para indicar os ganhadores da categoria DESIGN, os GDDs serão analisados quanto a: (i) aderência/evidência quanto à relação ao tema (eliminatório), (ii) aderência/evidência quanto

- aos objetivos sérios (função social e/ou educacional e/ou terapêutica), (iii) criatividade e, (iv) promoção da diversão.
- 5.5. Para indicar os ganhadores da categoria PRINCIPAL os jogos serão analisados quanto aos itens do GDD (item 5.4) e mais: (v) jogabilidade, (vi) robustez, (vii) polimento, (viii) gráficos e estética e, (ix) promoção de engajamento.
- 5.6. Para identificar o ganhador do VOTO POPULAR, será feita uma votação por um meio de Formulário Digital específico, divulgado no site da competição (no *link*: <https://www.udesc.br/cct/exergamejam>).
- 5.7. Uma determinada Equipe poderá ser desclassificada a qualquer momento caso seja constatada alguma irregularidade em qualquer momento da competição.
- 5.8. Será utilizada uma escala de avaliação de 0 a 10. Os itens de I a IX (referentes aos pontos 5.4 e 5.5) serão avaliados individualmente por cada avaliador, de forma discricionária.
- 5.9. Todos os avaliadores e todos os critérios terão o mesmo peso para o processo de avaliação.
- 5.10. A nota final será normalizada de 0 a 10.

6. Comissão Julgadora

- 6.1. Presidente: Marcelo da Silva Hounsell (CCT-DCC-Udesc)
- 6.2. Membros da Comissão (ordem alfabética):
1. Adilson Vahldick (CEAVI-Udesc)
 2. Alexandre Altair de Melo (Estúdio Farol DeepTech e IFSC-Jaraguá do Sul)
 3. Alexandre Mendonça Fava (CCT-DCC-Udesc)
 4. André Bonetto Trindade (IFSC-Joinville)
 5. André Tavares da Silva (CCT-DCC-Udesc)
 6. Carlos Eduardo Macoppi (Unimed Santa Catarina)
 7. Claudinei Dias (Católica de Santa Catarina)
 8. Diego Buchinger (CEPLAN-Udesc)
 9. Diego Felipe Tondorf (École de Technologie Supérieure)
 10. Diego Sauter Possamai (BR BOX)
 11. José Francisco Peligrino Xavier (Chico Lam) (Univille e Instituto Caranguejo)
 12. Lauro Grippa Neto (CCT-DCC-Udesc)
 13. Lucas Gabriel Mendes (Arena Hero Base)
 14. Marlow Rodrigo Becker Dickel (Tech Lead – Schulze)
 15. Raphael Alexandre Tavares (Univille)
 16. Roberto Sílvio Ubertino Rosso Júnior (CCT-DCC-Udesc)
 17. Thiago Luiz Watambak (Innominatum Digital)
- 6.3. A Comissão Organizadora poderá convidar outros membros para a Comissão Julgadora, caso o número de Equipes inscritas seja considerado elevado para os membros atuais.

7. Sobre o Desenvolvimento

- 7.1. O conteúdo principal do jogo, tem que ser desenvolvido durante a ExerGame Jam LARVA.
- 7.2. A competição é no formato remoto, exceto a premiação.

7.3. Será oportunizado um horário para que as equipes possam fazer a testagem do jogo no Console TTEA presencialmente no laboratório LARVA e/ou NAVI em horário a ser marcado posteriormente e no dia indicado no item 9 - Cronograma.

8. Premiação

8.1. Serão 4 categorias de premiação:

- 8.1.1. **PRINCIPAL** (avalia todos os entregáveis, incluindo o jogo jogável, de todas as equipes);
- 8.1.2. **VOTO POPULAR** (avalia somente os GDDs e vídeos, de todas as equipes);
- 8.1.3. **MULHERES NO CONTROLE** (avalia todos os entregáveis, incluindo o jogo jogável, de equipes somente com Mulheres);
- 8.1.4. **DESIGN** (avalia a proposta da ideia do *exergame* somente pelos textos do GDDs, de todas as equipes).

8.2. Para concorrer às categorias DESIGN basta a equipe entregar o GDD.

8.3. Para concorrer às categorias VOTO POPULAR basta a equipe entregar GDD e Vídeo.

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

8.5. As equipes da categoria MULHERES NO CONTROLE estão automaticamente participando das demais categorias, se atenderem aos respectivos critérios (ver acima).

8.6. Prêmios

CATEGORIA	1º LUGAR	2º LUGAR
PRINCIPAL	- R\$ 2000 (dois mil Reais) - Jogo Bucaneiros Collection v2 (Valor R\$ 240)	R\$ 600 (seiscentos Reais)
VOTO POPULAR	- R\$ 1000 (hum mil Reais) - Jogo DieDieDie (Valor R\$200)	R\$ 400 (quatrocentos Reais)
MULHERES NO CONTROLE	- R\$ 500 (quinhentos Reais) - Jogo Bugô (Valor R\$ 60)	R\$ 200 (duzentos Reais)
DESIGN	R\$ 200 (duzentos Reais)	R\$ 100 (cem Reais)

8.7. 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.

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

8.9. Todos os participantes das equipes que entregarem pelo menos GDD, e não forem desclassificadas em nenhuma fase da competição, receberão certificados digitais de participação.

8.10. Os prêmios serão entregues em evento **presencial** específico (ver item 9 – Cronograma), onde as equipes deverão se fazer presente ou indicar um representante.

8.11. A representação deverá ser informada por *email* para marcelo.hounsell@udesc.br, pelo capitão da equipe, até o dia anterior do dia da Premiação (ver item 9.9 – Cronograma).

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

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

- 8.14. A divisão interna dos prêmios é de responsabilidade da própria Equipe.
- 8.15. Caso só exista uma **única equipe** inscrita, será efetuada a premiação em uma única Categoria, na ordem dos maiores prêmios apresentados no item 8.6, conforme o enquadramento da equipe e as entregas, e não será feita Votação Popular.

9. Cronograma

- 9.1. Lançamento do **TEMA** da Competição (evento presencial de Reunião do Grupo LARVA) dia **16/10/2026** (sexta), no Auditório do Bloco da Computação, 3º andar do Bloco F da UDESC-Joinville às 17:00hs e também, no Facebook do LARVA até o final deste dia;
- 9.2. Inscrição das Equipes até **19/10/2026** (segunda) às 23:59hs;
- 9.3. Confirmação da Inscrição (doação de 3 Kg) até **20/10/2026** (terça), 21:00h;
- 9.4. Homologação das Equipes Inscritas até **21/10/2026** (quarta) 23:59h;
- 9.5. Entrega do GDD até **22/10/2026** (quinta) 23:59h;
- 9.6. Testagem *In Locus (Hands-On)* nos dias **21 e 23/10/2026** (sexta), a combinar;
- 9.7. Entregas do Jogo e Vídeo: até dia **26/10/2026**, 08:00hs (segunda);
- 9.8. Votação Popular: de **28/10/2026** (quarta) até a **04/11/2026** (quarta) 23:59h ;
- 9.9. Premiação: **06/11/2026** (sexta) no Auditório do Bloco da Computação, 3º andar do Bloco F da UDESC-Joinville às 17:00hs, **Presencialmente** (!)
- 9.10. A Comissão Organizadora se reserva o direito de alterar as datas acima por motivo de força maior ou para adequar à demanda excessiva ou pífia de Equipes competidoras.

10. Comissão Organizadora

- 10.1. Presidente: Marcelo da Silva Hounsell
- 10.2. Membros da Comissão:
André Bonetto Trindade
Alexandre Altair de Melo
Alexandre Mendonça Fava
- 10.3. Casos omissos serão decididos pela Comissão Organizadora.

11. Realização

- 11.1. A **3ª ExerGame Jam do LARVA** é promovida pelo Programa de Extensão NAVI (Núcleo de Aplicações Visuais) do DCC (Departamento de Ciência da Computação) da UDESC-Joinville, programa vencedor do **Prêmio ODS SC**.
- 11.2. Esta ação é parceria do **NAVI** com o grupo e laboratório de pesquisa **LARVA** (*Laboratory for Research on Visual Applications*) da UDESC-Joinville.

12. Apoio

- 12.1. IFSC – Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Joinville
- 12.2. IFSC – Instituto Federal de Santa Catarina, Campus Jaraguá do Sul

13. Patrocínio

13.1. Patrocinador **Diamante**

- Unimed Joinville - Cuidar de você. Esse é o plano: sac@joinville.unimedsc.com.br
- Pollux Automation – 30 anos: pollux.com.br

13.2. Patrocinador **Platina**

- Estúdio Farol DeepTech – Iluminando Ideias, Projetando Futuros: estudiofarol.com.br

13.3. Patrocinador **Prata**

- Dalaran Games - Seu Próximo Turno Começa Aqui: www.dalaran.com.br