



EQUIPAS

Guidelines

21 a 25 de março, *online*

A ANPRI vai organizar a **Game Jam Games For Good Júnior** que pretende juntar os/as alunos/as do 9º ao 12º ano, *online*, para aprender a programar e criar um jogo durante a semana de **21 a 25** de março de 2021.

A *game jam* tem como objetivo criar um jogo, num curto intervalo de tempo. É uma espécie de maratona de programação para jogos.

Com esta iniciativa pretende-se fomentar a aprendizagem de programação para jogos e o trabalho colaborativo.

DESTINATÁRIOS

Podem inscrever-se os/as alunos/as do 9.º ao 12.º ano.

INSCRIÇÕES

3. As inscrições para participar decorrem da seguinte forma:
 - 3.1. Formalizar a inscrição através do preenchimento de um formulário de inscrição, disponível no sítio *online* anpri.pt;
 - 3.2. Submeter a inscrição até ao dia **19 de março de 2022**;
 - 3.3. As equipas de alunos/as podem integrar até **3 estudantes** e **1 ou mais professores mentores**.
 - 3.4. **Apresentação do Jogo** online: 5 a 7 minutos.

REQUISITOS

4. Para a participação é fundamental que as equipas:
 - 4.1. Os professores e alunos já possuam algum conhecimento de programação para jogos ou que se dediquem aos tutoriais disponíveis no espaço anpri.pt, ao qual lhes será dado acesso, após a inscrição.
 - 4.2. Qualquer *software* para o desenvolvimento de jogos é válido (Unity 3D, Gamemaker, Construct, entre outras possibilidades).

PROGRAMA

FASES	HORÁRIO	DESCRIÇÃO
1º DIA: 21 de março	10:30	Abertura da Game Jam
		Divulgação dos temas Início do trabalho das equipas para desenvolver o jogo
Durante a semana	Tempo gerido pelas equipas	Construção do jogo
5º DIA: 25 de março	Até às 12:00	Submissão do jogo na plataforma
	14:30-16:30	Apresentação dos jogos
	16:30-17:00	Avaliação do júri
	17:30	Partilha das equipas selecionadas

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A. Conceção:
1. Originalidade (o quão diferente é a ideia face ao habitual / restantes)
2. Valor (o valor / impacto da ideia no contexto do tema da <i>Game Jam</i>)
B. Execução:
3. Qualidade dos materiais (qualidade dos elementos individuais — arte, <i>sprites</i> , áudio clips, música, etc.)
4. Mecânicas de jogos (como as mecânicas articulam os elementos anteriores na criação de jogabilidade)
C. Jogabilidade:
5. Controlo (facilidade do jogador comunicar as suas intenções ao jogo)
6. Feedback (como o jogo comunica o seu estado ao jogador)
D. Apresentação:
7. Organização do ficheiro de suporte à apresentação
8. Argumentação e rigor no uso de vocabulário técnico e científico

OUTRAS INDICAÇÕES

5. Salvaguarda de situações anómalas ou imprevistos:
 - 5.1. A organização reserva o direito de cancelar, alterar ou reajustar qualquer situação anómala que decorra durante o período da submissão de inscrições e realização da iniciativa.
 - 5.2. Os casos omissos neste regulamento são resolvidos pela organização.

A Associação Nacional de Professores de Informática
Barreiro, 10 de março de 2022
