

## Edital de inscrição de Equipes - *Challenge Day* 2024 Brinco, logo aprendo: criando jogos de impacto

Este edital visa à seleção de participantes, de todos os cursos superiores de bacharelado da FESA, para o *Challenge Day* a ser realizado no dia 11 de maio de 2024, para o desafio intitulado “**Brinco, logo aprendo: criando jogos de impacto**”. O desafio envolve a criação de um protótipo de jogo (de tabuleiro, cartas ou em qualquer outro meio), que trabalhem conceitos de administração, negócios e tecnologia.

O desenvolvimento de jogos pode ser um modo de estimular diversas áreas do conhecimento, não só relacionadas à tecnologia ou elaboração de softwares, mas artísticas (design) e de linguagens (áudio, vídeo, narração). Não obstante, o aprendizado ativo e lúdico por meio de jogos de tabuleiros e de cartas proporciona um ambiente agradável, interativo e estimulante, impulsionando o processo de ensino-aprendizagem de jovens e adultos.

Além disso, jogos de todos os tipos têm sido adotados em projetos sociais e de aceleração das ODS (Objetivos de Desenvolvimento Social) da ONU (Organização das Nações Unidas).

### 1. OBJETIVOS

- Estimular a criatividade e a integração entre diferentes áreas do conhecimento por meio da elaboração de protótipos de jogos de tabuleiro ou de cartas com foco em conceitos de administração, negócios e tecnologia.
- Inserir os participantes nos avanços recentes na criação de jogos orientados a causas como educação, cultura, diversidade, luta antirracista, aceleração dos ODS e gamificação da educação, da ciência e da tecnologia, ampliando a filosofia e as políticas públicas;
- Proporcionar aos participantes uma nova experiência de aprendizagem ativa, baseada em projetos, gameificação, experimentação e prototipação.

### 2. ORIENTAÇÃO PARA INSCRIÇÃO DAS EQUIPES

- Serão selecionadas 8 (oito) equipes para participação do desafio;
- As equipes deverão ser compostas por no mínimo 4 (quatro) e no máximo 6 (seis) estudantes;
- As equipes poderão ser compostas por estudantes de qualquer curso de graduação da FESA (equipes de um mesmo curso ou multidisciplinares) e de qualquer semestre;
- As inscrições serão realizadas por meio do preenchimento do formulário no site Challenge com as seguintes informações: uma mensagem de motivação (expondo os motivos que levaram a equipe a participar do desafio), nome, RA, curso, turma, e-mail de cada componente da equipe;
- Na inscrição, deverá ser indicado a(o) capitã(ão) da equipe;
- Somente um aluno de cada equipe realiza a inscrição de todos os integrantes da equipe;
- A seleção das equipes será baseada: i) na ordem de inscrição; ii) aderência da mensagem de motivação com a proposta do desafio;
- As equipes selecionadas serão informadas pelo e-mail, institucional, indicado na ficha de inscrição.

### 3. DAS ATIVIDADES DO DESAFIO

- As equipes selecionadas iniciarão o processo de elaboração do protótipo do jogo imediatamente à divulgação dos resultados da seleção e terão até o dia do *Challenge* (11 de maio de 2024) para o desenvolvimento do protótipo do jogo;
- Durante o período de desenvolvimento, os Docentes envolvidos no projeto disponibilizarão horas de mentoria, para que os grupos possam discutir, debater, avaliar e testar as ideias de protótipos;
- As equipes participarão de uma sessão de experimentação e testes dos protótipos junto aos Estudantes, funcionários e docentes da FESA;
- As mentorias e a sessão de experimentação serão informadas às equipes pelo e-mail, institucional, indicado na ficha de inscrição;
- Na data do *Challenge* as equipes apresentarão e jogarão os protótipos dos jogos com os convidados e visitantes do evento. A organização da dinâmica do jogo, dos horários dos jogos, envolvimento e engajamento dos participantes serão atividades de responsabilidade das equipes, desde que respeitem o horário estipulado para o evento.
- O evento terá abertura às 8h00.
- As equipes apresentarão e jogarão os protótipos dos jogos até 11h.
- Finalização do evento às 12h.

### 4. AVALIAÇÃO DAS EQUIPES

A avaliação será realizada em duas frentes:

- Avaliação dos docentes: envolvendo critérios como a mecânica do jogo, jogabilidade, aderência com programas dos cursos, inovação e nível de entretenimento;
- Voto Popular: Os participantes terão a oportunidade de vivenciar os jogos e escolher as equipes/jogos que mais os cativaram, expressando suas preferências através do voto.
- Pontuação: avaliação dos docentes (0 a 10 pontos), voto popular (número absoluto de votos).

### 5. PREMIAÇÃO:

À equipe campeã será concedida as seguintes premiações:

- Confecção do protótipo do jogo de forma aprimorada por uma equipe técnica de especialistas;
- Adoção do jogo como prática pedagógica no curso de graduação da FESA com as devidas menções e créditos.

### 6.COMISSÃO ORGANIZADORA:

- Diogo Morais, Wendell Soares, Ronaldo Nagai, Leandro Rodrigues, Rafael Jacomossi e Diego Nogueira.

Local: sala 78

Participe e venha fazer parte desta experiência inovadora que promove o trabalho em equipe, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades práticas!