



## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – O que deve ser feito?

- ✓ Pesquisa, análise, projeto, desenvolvimento e implementação de um jogo envolvendo uma ou mais áreas de conhecimento dos cursos de EC, ECA, EA, ADM;
- ✓ O jogo poderá ser de tabuleiro (físico) ou virtual;
- ✓ O jogo a ser desenvolvido deve ser com perguntas e respostas, com diferentes níveis de dificuldade. O objetivo dos jogadores será responder as perguntas corretamente para avançar no jogo;

## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – Por que realizar o desafio?

Ao participar desse desafio os alunos desenvolverão as seguintes competências:

- ✓ **Trabalho em Equipe e Colaboração:** Os grupos compostos por alunos de diferentes cursos precisarão colaborar e integrar suas habilidades para desenvolver um jogo que abranja uma ou mais áreas de conhecimentos. Isso requer comunicação eficaz, respeito mútuo e divisão de tarefas;
- ✓ **Pensamento Criativo e Inovação:** Criar um jogo que seja interessante, educativo e divertido demandará um pensamento criativo. Os participantes serão desafiados a pensar fora da caixa, encontrar soluções originais e inovadoras, e incorporar conceitos complexos de forma acessível e envolvente;
- ✓ **Planejamento e Gerenciamento de Projetos:** Definir as regras, a mecânica do jogo, o número de participantes e outras características requer um planejamento cuidadoso. Os grupos precisarão gerenciar o tempo de forma eficiente, estabelecer metas realistas e acompanhar o progresso do projeto para garantir que tudo seja concluído dentro do prazo estipulado;
- ✓ **Análise e Síntese de Informações:** Para desenvolver um jogo que represente adequadamente as áreas de conhecimento dos cursos envolvidos, os participantes precisarão analisar informações complexas e sintetizá-las de forma apropriada. Isso inclui identificar os conceitos-chave a serem abordados no jogo e transformá-los em elementos de jogabilidade significativos;
- ✓ **Apresentação e Comunicação de Ideias:** Ao final do desafio, os grupos precisarão apresentar seus jogos aos avaliadores e outros participantes. Isso requer habilidades de apresentação eficazes, capacidade de articular claramente as ideias por trás do jogo e responder a perguntas de forma concisa e persuasiva;

## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – Quem deve participar?

- ✓ Esse desafio é aberto a todos os alunos de todos os semestres dos cursos de graduação da FESA;
- ✓ A participação deverá ocorrer a partir da formação de grupos pelos alunos com 4 a 6 participantes;



## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – Onde será realizado?

- ✓ Esse desafio será realizado presencialmente nas dependências de salas e laboratórios da FESA, e poderá também ser realizado virtualmente de acordo com o planejamento dos grupos;

## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – Quando deverá ser realizado?

- ✓ O desafio ocorre durante os meses de abril e maio e a apresentação final será no dia 11 de maio de 2024 na FESA;

## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – Como deverá ser conduzido?

As seguintes etapas devem ser contempladas pelo desafio:

- ✓ **Nome do jogo:** os grupos devem definir um nome criativo para o jogo;
- ✓ **Objetivo do jogo:** definir o que o jogo proporciona como resultado ao participante;
- ✓ **Dinâmica do jogo:** definir como o jogo se desenvolve e como se encerra;
- ✓ **Componentes do jogo:** definir se haverá tabuleiro, cartas, peças, dados, efeitos sonoros, música de fundo;
- ✓ **Duração do jogo:** definir as sessões do jogo e suas respectivas durações de tempo;
- ✓ **Número de participantes:** o jogo pode ser jogado individualmente, ou com um determinado número mínimo e máximo de participantes;
- ✓ **Regras do jogo:** definir claramente e objetivamente as regras do jogo – como ganhar ou perder pontos, como obter vantagem no jogo, pontuação x tempo de jogo, como vencer o jogo;
- ✓ **Modalidade do jogo:** física ou virtual;

Os grupos devem preparar uma apresentação e demonstração do jogo no Challenge Day.

**Tempo total para apresentação e demonstração 20 minutos!**

## APRESENTAÇÃO DO DESAFIO – Sobre a avaliação dos jogos

- ✓ **Nome do Jogo (10%):** Criatividade e originalidade do nome escolhido pelo grupo;
- ✓ **Objetivo do Jogo (15%):** Clareza e relevância do objetivo proposto, bem como sua conexão com as áreas de conhecimento abordadas;
- ✓ **Dinâmica do Jogo (20%):** Coerência e fluidez na descrição de como o jogo se desenvolve e termina, incluindo aspectos de desafio, estratégia e envolvimento dos participantes;
- ✓ **Componentes do Jogo (10%):** Qualidade e adequação dos componentes escolhidos para o jogo, levando em conta se são físicos ou virtuais;
- ✓ **Duração do Jogo (5%):** Ajuste da duração das sessões do jogo às necessidades e expectativas dos participantes;
- ✓ **Número de Participantes (5%):** Flexibilidade e adaptabilidade do jogo quanto ao número mínimo e máximo de jogadores, considerando diferentes contextos de uso;
- ✓ **Regras do Jogo (25%):** Clareza, objetividade e equilíbrio nas regras propostas, incluindo critérios de pontuação, condições de vitória e derrota, e mecanismos para obtenção de vantagens no jogo;
- ✓ **Modalidade do Jogo (10%):** Adequação da modalidade do jogo (físico ou virtual) às propostas dos grupos e às necessidades dos participantes;

## INSCRIÇÕES DAS EQUIPES

Formulário disponibilizado no site do evento  
(<https://faculdadesalvadorarena.org.br/challengeday/>).

**Todos os membros da equipe devem ser inscritos somente por um dos membros**

## DÚVIDAS?

Se a equipe tiver qualquer dúvida, procurar os professores:

- ✓ Carlos Noriega;
- ✓ Daniel Tiglia;
- ✓ Israel Florentino;
- ✓ João Lamesa;
- ✓ Sidney Galeote;