



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA DA PARAÍBA
CAMPUS MONTEIRO**

EDITAL Nº 57/2026

DESAFIO DE DESENVOLVIMENTO DE JOGOS DIGITAIS (GAMEJAM) DO SEMITI

A Direção de Desenvolvimento do Ensino do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Paraíba – Campus Monteiro, por meio da Coordenação do Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS), no uso de suas atribuições legais, torna público o presente Edital que regulamenta as inscrições e normas para participação na GameJam do X SEMITI (Seminário de Tecnologia da Informação), conforme as disposições a seguir.

1. OBJETIVOS

- 1.1.** Promover entre os estudantes o espírito criativo, a capacidade de trabalho em equipe, o raciocínio lógico e o desenvolvimento ágil de soluções de software voltadas para jogos digitais sob situação de pressão com prazos curtos.
- 1.2.** Incentivar o aprendizado prático e integrado nas diversas áreas do desenvolvimento de jogos (Game Design, Programação, Arte 2D/3D, Sound Design e Interface do Usuário).
- 1.3.** Estimular a produção acadêmico-tecnológica no IFPB Campus Monteiro e fortalecer a interação entre os discentes dos cursos da área de Tecnologia da Informação.

2. PARTICIPANTES E EQUIPES

- 2.1.** Poderão se inscrever discentes regularmente matriculados no Curso Superior de Tecnologia em Análise e Desenvolvimento de Sistemas (ADS) e no Curso Técnico em Manutenção e Suporte em Informática do IFPB Campus Monteiro.
- 2.2.** As equipes deverão ser compostas por 3 (três) estudantes.
- 2.3.** Cada equipe deverá indicar obrigatoriamente um integrante como Líder da Equipe, que será o responsável pela comunicação oficial com a Comissão Organizadora e pelo recebimento da premiação, caso contemplados.
- 2.4.** Se durante a realização do evento algum membro da equipe faltar, a equipe não será desclassificada, podendo dar continuidade ao desenvolvimento com os membros remanescentes.
- 2.5.** O membro faltante será desvinculado da equipe, perdendo o direito ao recebimento de certificado de participação e à parcela de eventual premiação.
- 2.6.** O número total de equipes participantes será de 10 (dez).

2.7. Caso a quantidade de equipes inscritas supere o número de vagas ofertadas, a seleção respeitará a ordem cronológica de inscrição.

3. INSCRIÇÕES

3.1. As inscrições serão gratuitas e realizadas exclusivamente via formulário eletrônico: <https://forms.gle/QXhypvTk8Z9UWS26A>

3.2. No ato da inscrição, o Líder da Equipe deverá informar os dados cadastrais de todos os membros (Nome e Matrícula) e o Nome da Equipe.

3.3. Cada estudante só poderá fazer parte de uma única equipe.

3.4. Apenas uma inscrição por equipe deverá ser submetida.

3.5. Inscrições com dados incompletos ou inverídicos serão indeferidas pela Comissão Organizadora.

4. LOCAL, DATA E FORMATO DO EVENTO

4.1. A GameJam será realizada nas instalações dos laboratórios de informática do IFPB Campus Monteiro.

4.2. Sessão de Abertura e Revelação do Tema: Todos os participantes deverão comparecer no dia do evento para o credenciamento e acompanhamento da divulgação do TEMA SURPRESA da GameJam.

4.3. Desenvolvimento: As equipes terão um tempo determinado contínuo (definido no cronograma oficial) para planejar, criar e submeter a versão final jogável do seu projeto.

4.4. É obrigatória a presença física dos participantes no campus durante a abertura e nos horários previstos para checagem e apresentação dos projetos.

4.5. O desenvolvimento do projeto poderá ser continuado em casa durante o dia e noite, sendo obrigatório o retorno dos participantes ao campus nos turnos do dia conforme os horários estipulados pelo gerente da GameJam.

5. REGRAS E DIRETRIZES DA GAMEJAM

5.1. Todos os jogos criados deverão, obrigatoriamente, ser desenvolvidos em torno do TEMA SURPRESA revelado na abertura da competição.

5.2. Os jogos podem ser desenvolvidos em qualquer Game Engine (Unity, Godot, Unreal, Construct, GameMaker, Defold, etc.) ou linguagem de programação escolhida pela equipe.

5.3. É permitido o uso de assets públicos e bibliotecas gratuitas pré-existentes (artes, áudios, fontes, plugins), desde que possuam licenças livres/royalty-free e sejam devidamente creditados na documentação/jogo. É vedado o plágio de projetos ou jogos completos pré-existentes.

5.4. O código principal, o Game Design e as mecânicas centrais do jogo devem ser desenvolvidos integralmente durante o período do evento.

5.5. A submissão do projeto final deverá ser feita até o horário limite estipulado, contendo um arquivo executável ou link jogável (Web/Desktop), o código-fonte/repositório e uma breve ficha descritiva com instruções de controles e lista de membros.

5.6. É vedado o conteúdo ofensivo, discriminatório ou inapropriado no jogo, sob pena de desclassificação imediata.

6. AVALIAÇÃO E CRITÉRIOS DE JULGAMENTO

6.1. Os projetos submetidos no prazo serão avaliados por uma Comissão Julgadora designada pela organização, composta por professores e especialistas da área de TI e Jogos.

6.2. Cada avaliador atribuirá notas de 0 (zero) a 10 (dez) para cada um dos seguintes critérios:

- **a) Adequação ao Tema:** Grau de criatividade e relevância na incorporação do tema surpresa nas mecânicas e narrativa do jogo.
- **b) Gameplay e Jogabilidade:** Qualidade do game design, mecânicas de jogo, controles, desafio e fator diversão.
- **c) Arte e Design Visual:** Estética visual, coerência do estilo artístico, animações e interface gráfica (UI).
- **d) Áudio e Sonoplastia:** Qualidade e adequação das trilhas sonoras, efeitos sonoros (SFX) e ambientação áudio-visual.
- **e) Estabilidade e Acabamento (Polimento):** Funcionamento técnico do jogo, ausência de bugs impeditivos e nível de acabamento do projeto.

6.3. A pontuação final de cada equipe corresponderá à média aritmética simples das notas concedidas pela Comissão Julgadora.

6.4. Em caso de empate na pontuação final, o desempate observará a maior nota obtida nos critérios na seguinte ordem: 1º Adequação ao Tema; 2º Gameplay e Jogabilidade; 3º Estabilidade e Acabamento. Persistindo o empate, haverá sorteio público.

7. PREMIAÇÃO

7.1. Todos os participantes que submeterem projetos válidos receberão certificado de participação no evento.

7.2. Os integrantes das 3 (três) equipes melhor classificadas receberão certificados com a especificação da colocação (1º, 2º e 3º Lugares).

7.3. As equipes vencedoras receberão premiação em dinheiro, a ser depositada na conta bancária informada pelo Líder da Equipe, dividida no seguinte formato:

7.3.1. 1º Lugar: R\$ 400,00 (quatrocentos reais)

7.3.2. 2º Lugar: R\$ 300,00 (trezentos reais)

7.3.3. 3º Lugar: R\$ 200,00 (duzentos reais)

7.4. A cerimônia simbólica de premiação das equipes ocorrerá no IFPB Campus Monteiro imediatamente após a homologação do resultado final.

8. DISPOSIÇÕES FINAIS

8.1. A inscrição na GameJam implica a aceitação total e irrestrita de todas as condições estabelecidas neste Edital.

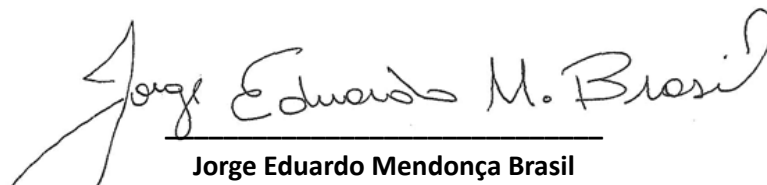
8.2. Os casos omissos ou situações não previstas neste Edital serão julgados soberanamente pela Comissão Organizadora.

9. CRONOGRAMA DO EVENTO

As etapas do processo seletivo e da realização da GameJam seguirão o cronograma oficial disposto a seguir:

Etapas / Atividade	Período / Data	Horário / Local
Período de Inscrições Online	23/09/2026 a 27/09/2026	Até às 23h59 (Internet)
Divulgação das Inscrições Homologadas	28/09/2026	Portal do IFPB Monteiro e Lista de Email
Credenciamento, Abertura e Revelação do Tema Surpresa	29/09/2026	18h30 - Lab. de Informática
Desenvolvimento do Jogo (GameJam)	29/09/2026 a 01/10/2026	Término 18h30
Submissão dos Jogos e Avaliação pela Comissão	01/10/2026	18h30 às 19h00
Sessão de Apresentação e Demonstração dos Jogos	01/10/2026	20h00 às 21h00
Divulgação do Resultado e Cerimônia de Premiação	01/10/2026	21h15 - Lab. de Informática

Monteiro/PB, 23 de setembro de 2026.


Jorge Eduardo Mendonça Brasil
Diretor de Desenvolvimento do Ensino substituto - Campus Monteiro