

### **1. TÍTULO**

Participação do UDF no evento *Ludum Dare 35*.

### **2. DESCRIÇÃO E JUSTIFICATIVA**

As *Game Jams* são maratonas de desenvolvimento de jogos, onde os participantes aceitam o desafio de desenvolver um protótipo de jogo funcional num espaço de tempo curto. Para esse fim, são formadas equipes de trabalhos compostas por artistas, programadores e designers, entre outros, que devem projetar e implementar um protótipo, seguindo um conjunto de restrições propostas pela organização do evento. Além de instigar a criatividade e habilidade dos participantes, esses eventos propiciam oportunidades valiosas de troca de experiências, formação de parcerias e possibilidade de inovação, experimentação e expressão.

O Ludum Dare é um Evento de Desenvolvimento Acelerado de Jogos (uma Game Jam) gerido por uma comunidade online com o mesmo nome. Durante este evento, desenvolvedores ao redor do mundo criam jogos durante um final de semana. Nesse período devem construir seus protótipos dentro da temática proposta. No final, todo resultado do trabalho deve ser divulgado no site do evento, onde ficarão disponíveis para download.

O Ludum Dare é uma das maiores ferramentas sociais de desenvolvimento independente de jogos e uma das maiores janelas de exposição às grandes empresas ao redor do mundo, tendo inclusive vários projetos que foram desenvolvidos para o evento chegado a lançamento comercial.

Os eventos do Ludum Dare são realizados em Abril, Agosto e Dezembro e é o maior Game Jam Online e o que está sendo realizado há mais tempo sendo no mundo (desde 2002).

Em 2015 foram realizadas as edições 32, 33 e 34, sendo que somente na 34ª edição foram enviados mais de 2800 projetos. A participação do UDF como hospedeiro do evento tem o potencial de beneficiar tanto alunos como instituição. Aos alunos participantes oferece oportunidades de aprendizado e produção de portfólio, além de possibilidades de inserção no mercado de trabalho. Para a instituição oferece a oportunidade de contato direto com futuros alunos, divulgação do curso de Jogos Digitais e inserção deste no ciclo de eventos relacionados com o mercado de entretenimento eletrônico nacional.

Na última participação da UDF no Ludum Dare 34, em 15 de dezembro de 2015, a equipe da Faculdade, formada por 2 (dois) Professores, 1 (um) egresso, 1 (um) aluno da Cruzeiro Virtual, 2(dois) participantes externos e 4 (quatro) alunos do Curso de Jogos. O resultado foi a expressiva 282ª colocação, de mais de 2800 concorrentes internacionais.

### **3. OBJETIVOS**

Participar como hospedeiro voluntário do *Ludum Dare 35*, no período de 15 a 17 de abril. O evento será realizado no Ed. Reitor Rezende Ribeiro de Rezende (4R), com a disponibilização do auditório, uma sala de aula (sala 10) e um laboratório de informática (lab 2) do 4R, para a condução dos trabalhos.

Antes do início do evento, palestrantes convidados irão discorrer sobre o processo de criação e o mercado de jogos digitais. Os participantes também serão apresentados ao Curso de Jogos Digitais do UDF, quando conhecerão o programa do curso, os trabalhos realizados pelos alunos e as instalações físicas da Instituição.

Os trabalhos deverão ser completados num período de 48 horas, incluindo planejamento e implementação. Tendo como uma das premissas principais do evento a colaboração, a organização incentiva os participantes a trocarem o máximo de informação possível durante o evento, através do site ou de redes sociais. Recomenda-se, porém, que estes permaneçam no mesmo local físico durante todo fim de semana, imersos na experiência e no desafio de criar um jogo num período de tempo bastante restrito. A Instituição oferecerá, além de água e energético, café da manhã e lanche durante o período de trabalho.

Ao final do evento, os trabalhos serão enviados para o site <http://ludumdare.com>, onde ficarão disponíveis. No encerramento, os jogos serão apresentados e discutidos.

#### **4. PÚBLICO-ALVO (CARACTERIZAÇÃO E QUANTIDADE)**

As inscrições no evento são abertas ao público em geral e serão realizadas pelo site <http://ludumdare.com> (até o dia 15/04). Para a realização no UDF, a proposta é de abrir o convite para 25 participantes externos, maiores de 16 anos.

#### **5. PROGRAMAÇÃO GERAL DA AÇÃO**

##### **Sexta-feira – 15 de abril - AUDITÓRIO**

17h00 às 20h00: Recepção dos Participantes;  
18h00 às 19h00: Palestras;  
19h00 às 20h00: Anúncios;  
20h00 às 21h00: Formação dos Grupos;  
22h00: Divulgação do tema no site do Ludum Dare.

##### **Sábado – 16 de abril – LAB 2**

09h:00: Café da Manhã (oferecido pelo UDF)  
13h00 às 14h00: Almoço;  
16h00 às 17h00: lanche (oferecido pelo UDF);  
19h00 às 20h00: Jantar.

##### **Domingo – 17 de abril – LAB 2**

09h00: Café da Manhã (oferecido pelo UDF)  
13h00 às 14h00: Almoço  
16h00 às 17h00: lanche (oferecido pelo UDF)  
16h00 às 19h00: Apresentação dos Grupos e envio ao site  
19h00: Encerramento.

**6. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO**

**10/03/2015** – Início da divulgação e abertura das inscrições. Contato com os palestrantes;  
**11/04/2015** – Organização do espaço físico preparação dos laboratórios;  
**15/04/2015** – Data limite para a inscrição dos participantes no site do Ludum Dare;  
**15/04/2015** – Início do evento;  
**17/04/2015** – Fim do evento.

**7. CURSOS ENVOLVIDOS**

Tecnólogo em Jogos Digitais, na organização;  
Todos os Cursos do UDF, de outras IES e público externo, na participação.

**8. EQUIPE (NOME, CONTATO E INFORMAÇÕES)**

**8.1 DOCENTE RESPONSÁVEL**

Prof MSc. Jorge Luiz Santana  
[jorge.santana@udf.edu.br](mailto:jorge.santana@udf.edu.br) (61) 9645-7438

Prof Esp. Alexandre Camarcio Ataide  
[acataide@gmail.com](mailto:acataide@gmail.com) – (61) 8184-0754

Prof Esp. Alexandre Ferreira Leal  
[profalexleal@gmail.com](mailto:profalexleal@gmail.com) – (61) 8679-0705

**8.2 DOCENTES ENVOLVIDOS**

Prof MSc. Jorge Luiz Santana  
[jorge.santana@udf.edu.br](mailto:jorge.santana@udf.edu.br) (61) 9645-7438

Prof Esp. Alexandre Camarcio Ataide  
[acataide@gmail.com](mailto:acataide@gmail.com) – (61) 8184-0754

Prof Esp. Alexandre Ferreira Leal  
[profalexleal@gmail.com](mailto:profalexleal@gmail.com) – (61) 8679-0705

**8.3 ALUNOS ENVOLVIDOS ( ) Com bolsa ( X ) Voluntários**

Proposta e organização:

Victor Luiz Casagrande Malezon – RGM 1440811 – (61) 9218-0142  
[victormalezon@gmail.com](mailto:victormalezon@gmail.com)  
Aluno do Curso Tecnólogo de Jogos Digitais.

Ricardo Machado Rocha Brito – RGM 1440047 – (61) 9220-7186

[ricardo.machado.nwi@gmail.com](mailto:ricardo.machado.nwi@gmail.com)

Aluno do Curso Tecnólogo de Jogos Digitais.

Os demais, conforme inscrição no Portal do UDF

## **9. RECURSOS (HUMANOS E FÍSICOS) E CUSTOS CORRESPONDENTES**

### **Humanos**

- Professores organizadores;
- Alunos do Curso de Jogos;
- Apoio de suporte em TI;
- Pessoal da limpeza;
- Administrativo.

### **Físicos**

- Laboratório de Informática (1 ou 2);
- Auditório – somente no dia 15 de abril;
- Divulgação (internet);
- Coffee-break – manhã e tarde, dois dias;
- Água, energético, café (disponível durante o evento);
- Premiação ( a ser definido pelo UDF);
- Certificado.

## **10. OUTRAS INFORMAÇÕES RELEVANTES**

### **10.1 SOBRE A DISPONIBILIDADE DA INTERNET**

É imprescindível a disponibilidade da internet, para a realização do evento, durante todo o período.

É importante que os participantes tenham acesso a fontes, tanto de conteúdo, quanto de softwares, caso haja necessidade de instalação de aplicativos ou bibliotecas.

É importante, também, salientar que a internet será utilizada ativamente para a comunicação pelos participantes e pela organização do evento, além do fato de que o resultado final do evento (o protótipo do jogo) deve ser enviado para o site do *Ludum Dare*.

Por esse motivo, certas medidas de segurança impostas pelo proxy de internet, utilizado nos laboratórios do UDF, podem ser prejudiciais a realização do evento, como:

- limitação de tamanho de arquivos para download e upload;
- bloqueio de sites relacionados a jogos;
- bloqueio de sites de redes sociais e vídeos.

### **10.2 SOBRE OS SOFTWARES MÍNIMOS NECESSÁRIOS E INSTALADOS NOS COMPUTADORES**

Em virtude do dinamismo requerido pelo tipo de evento, faz-se necessário que todas as máquinas do laboratório escolhido estejam com os seguintes programas funcionando em sua plenitude:

- Gamemaker Studio;
- Construct 2;
- Blender;
- 3DS Max;
- Maya;
- Adobe Photoshop;
- Adobe Illustrator;
- Tux Guitar;
- Audacity.

**10.3 SOBRE A UTILIZAÇÃO DOS LABORATÓRIOS**

De acordo com natureza do evento, que valoriza a troca de experiências entre pessoas com saberes diversos e a possibilidade de experimentação com novas tecnologias, não é interessante limitar aos participantes a utilizarem determinada plataforma de desenvolvimento. Por isso, é importante que, durante o evento, um dos Professores organizadores estivesse autorizado a instalar softwares nos computadores do laboratório, caso houvesse uma necessidade eventual.

**\* PARECER \***