



I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

GAME JAM: TERRITÓRIO, GUERRA E PAZ NA ECONOMIA DOS JOGOS

EDITAL E REGULAMENTO OFICIAL

Etapa Online: 14 a 21/09

Etapa Presencial: 23 e 24/09 @Hub Sampa Games

1. APRESENTAÇÃO



I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

A Game Jam “**Território, Guerra e Paz na Economia dos Jogos**” integra a programação oficial do I Simpósio Internacional de Economia e do XVI Seminário Internacional do Núcleo de Pesquisa em Tecnologias para Arquitetura, Urbanismo e Design (NUTAU-USP), em parceria com a “Student Challenge 2026-2027” da Games For Change América Latina (G4C LATAM).

As atividades presenciais do evento, compreendendo testes de jogos (*playtesting*), sessões de *pitching* e mesas de conversa, serão realizadas na Arena Games, localizada no Hub Sampa Games, nos dias 23 e 24 de setembro. O Podcast *Territórios*, hospedado no Sampa Cast, funcionará como o canal parceiro oficial da Games For Change América Latina para a cobertura e transmissão de marcos do evento.

2. DINÂMICA

A Game Jam será estruturada em etapas online e presenciais, conforme o cronograma e as diretrizes a seguir. As equipes terão sete dias de desenvolvimento efetivo, de 14 a 21 de setembro, respaldadas por rodadas de mentoria e *checkpoint* final de apoio.

Etapas Online (14 a 21 de setembro)

- ❖ **14 de setembro** (Abertura): Início oficial com a revelação do tema geral e dos modifiers (desafios específicos). Os modifiers podem ser sugeridos pelo formulário de inscrição (Chamada de Trabalhos) até 31 de agosto. Os modifiers do “Student Challenge” também serão vinculados ao tema geral do evento.
- ❖ **15 a 20 de setembro (Desenvolvimento e Capacitação)**: Período de formação de equipes, mentorias e desenvolvimento de protótipos. Os encontros online síncronos serão diários de **segunda a sexta-feira** das **19h30 às 21h30** (abertura, formação de equipes e mentoria com a equipe G4C Latam).

I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

❖ 19 de setembro:

Manhã (10h00 – 12h00): Mentoria aberta.

Tarde (14h00 – 18h00): Checkpoint final (última janela de suporte antes da entrega).

❖ 20 de setembro: Finalização dos projetos pelas equipes.

❖ 21 de setembro (Prazo de Entrega): Término do prazo para envio dos protótipos, fixado impreterivelmente às 23h59. Após este horário, não serão permitidas quaisquer alterações nos arquivos submetidos.

Etapa Presencial no Hub Sampa Games (22 e 23 de setembro)

❖ As atividades presenciais terão início a partir das 14h00.

❖ Dias 23 e 24 de setembro, das 14h00 às 15h45, os jogos de pessoas convidadas serão testados e apresentados presencialmente na *Arena Gamer: Soundgrass, Zona Eleitoral, Na Trilha do Risco e Purposyum*.

❖ Dia 24 de setembro, o resultado oficial será anunciado em transmissão ao vivo realizada diretamente do podcast Sampa Cast sediado no Hub Sampa Games.

3. DIRETRIZES TÉCNICAS E TEMÁTICAS

Cada projeto submetido obrigatoriamente deverá:

❖ Responder ao tema geral do Simpósio;

❖ Incorporar ao menos uma das seguintes dimensões: proximidade, valor, soberania, cooperação, sustentabilidade ou cultura de paz;

❖ É permitida a utilização de ferramentas, softwares e motores de jogos pré-existent (tais como Unreal Engine, Godot, Unity, GameMaker, entre outros), desde que devidamente declarados no documento de design de jogo (GDD), assim como jogos analógicos;

❖ Participantes sem grupo organizado previamente poderão participar de grupos que venham a ser criados durante a game jam;



I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

- ❖ As equipes formadas poderão participar apenas online tanto no período de criação dos jogos quanto nas sessões do “Pitch for Change”;
- ❖ Grupos híbridos são aceitos e deverão optar pela apresentação dos projetos online ou no hub Sampa Games;
- ❖ O encaminhamento de um projeto para avaliação no “Pitch for Change” é facultativo; todos os participantes receberão um certificado após a entrega dos resultados;
- ❖ As premiações serão organizadas por perfil dos participantes, alinhadas ao perfil etário do Student Challenge da G4C LATAM e por critério de avaliação, conforme detalhado na Seção 6 (Categorias de Premiação);
- ❖ As categorias de premiação serão divulgadas para participantes inscritos;
- ❖ Projetos selecionados para o Pitch for Change terão reserva de até 5 lugares na Arena Gamer para integrantes da equipe ou convidados.
- ❖ A participação de crianças e adolescentes está sujeita às diretrizes de proteção descritas na Seção 8 (Proteção de Crianças e Adolescentes).

I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

4. CRONOGRAMA DA GAME JAM

Data	Horário	Formato	Atividade
14/09 (seg.)	19h30 – 21h30	Online	Abertura da Game Jam: apresentação do tema geral, dos modifiers (desafios específicos) e das regras.
15/09 (ter.)	19h30 – 21h30	Online	Formação de equipes multidisciplinares (matchmaking) para quem ainda não tem grupo.
16/09 (qua.)	19h30 – 21h30	Online	Mentoria 1: validação do conceito, do escopo e da dimensão temática escolhida (pitch de conceito).
17/09 (qui.)	—	Online	Desenvolvimento assíncrono. Sem encontro síncrono obrigatório; checkpoint interno das equipes.
18/09 (sex.)	19h30 – 21h30	Online	Mentoria 2: design, narrativa, tecnologia e acessibilidade.
19/09 (sáb.)	10h00 – 12h00	Online	Clínica técnica e de produção, com foco em riscos técnicos, licenças e segurança. Build intermediária esperada.
19/09 (sáb.)	14h00 – 18h00	Online	Mentoria aberta e checkpoint final da Game Jam, com feedback registrado para as equipes. Última janela de apoio antes da entrega.
20/09 (dom.)	—	Online	Sem encontro
21/09 (seg.)	23h59	Entrega (online)	Prazo final de entrega dos protótipos da Game Jam. Não há mentoria neste dia.

I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

23/09 (ter.)	14h00 – 15h45	Presencial	Playteste com convidados e <i>pitching</i> Game Jam no Hub Sampa Games
24/09 (qua.)	14h00 – 15h45	Presencial	Playteste com convidados e <i>pitching</i> da Game Jam no Hub Sampa Games
24/09 (qua.)	18h30 – 20h30	Híbrido (transmissão)	Anúncio do resultado ao vivo na transmissão da Game Jam Territórios.

5. CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO

A nota final é ponderada pelos pesos abaixo; os itens sem peso numérico são de caráter obrigatório e eliminatório.

Item	Critério	Peso	Natureza
Tema geral	Resposta ao tema geral do Simpósio.	25%	Obrigatório
Dimensão	Ao menos uma entre: proximidade, valor, soberania, cooperação, sustentabilidade ou cultura de paz.	20%	Obrigatório (mín. 1)
Design e experiência	Mecânicas, interação e coerência do protótipo.	20%	Avaliação
Inovação	Originalidade da proposta.	15%	Avaliação
Viabilidade	Escopo e funcionamento do protótipo.	10%	Avaliação
Pitch / documentação	Clareza e evidências apresentadas.	10%	Avaliação
Direitos e licenças	Ativos e ferramentas utilizados devem estar declarados.	—	Obrigatório



I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

Diversidade segurança	e	Conteúdo produzido deve respeitar direitos, acessibilidade e segurança.	—	Obrigatório
--------------------------	---	--	---	-------------



I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

6. CATEGORIAS DE PREMIAÇÃO

As premiações combinam categorias por perfil dos participantes e prêmios especiais construídos a partir dos próprios critérios de avaliação da Seção 5.

Categorias por perfil

- ❖ (8 a 12 anos): perfil etário do “Student Challenge” da Games For Change América Latina (G4C LATAM); parâmetros específicos de avaliação e orientação para essa faixa serão alinhados com a G4C LATAM, podendo incorporar material de orientação traduzido do Student Challenge.
- ❖ Demais categorias: por faixa etária, nível de formação educacional (ensino fundamental, médio, superior) e grupos mistos. Em definição, a serem detalhadas e divulgadas aos participantes inscritos, em alinhamento com os parâmetros do Student Challenge.

Prêmios especiais (por critério de avaliação)

- ❖ Melhor Jogo (Categoria Geral): maior nota final ponderada, considerando o conjunto dos critérios da Seção 5.
- ❖ Prêmio Inovação: maior destaque no critério “Inovação, originalidade da proposta”.
- ❖ Prêmio Criatividade: maior destaque no critério “Design e experiência, mecânicas, interação e coerência do protótipo”.
- ❖ Prêmio Impacto: maior aderência às dimensões temáticas do tema geral (proximidade, valor, soberania, cooperação, sustentabilidade ou cultura de paz).



I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

7. PROGRAMAÇÃO HUB SAMPA GAMES

As atividades presenciais de jogos digitais serão realizadas exclusivamente na Arena do Hub Sampa Games (Rua Líbero Badaró, 425, Térreo), nos dias 22 e 23 de setembro, no período vespertino. No início da noite, a partir das 18h30, o Podcast Territórios transmitirá conversas e painéis ao vivo com convidados especiais indicados pela Games For Change LATAM (G4C LATAM).

8. PRESENÇA E CERTIFICADOS

A emissão dos certificados de participação nas atividades presenciais realizadas no Hub Sampa Games terá como base o preenchimento de lista de presença virtual, disponibilizada por meio de formulário eletrônico enviado diretamente às equipes durante o evento. Para garantir o acesso às palestras e às demais atividades presenciais, os interessados deverão realizar inscrição prévia por meio de formulário online, cujo link será divulgado nos canais oficiais do Simpósio. O evento é gratuito e aberto ao público.

9. PROTEÇÃO DE CRIANÇAS E ADOLESCENTES

Considerando a participação de crianças e adolescentes na Game Jam — em particular na Categoria Petizada (8 a 12 anos) —, este regulamento observa as diretrizes do Estatuto Digital da Criança e do Adolescente (Lei nº 15.211/2025), do Estatuto da Criança e do Adolescente (Lei nº 8.069/1990) e da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (Lei nº 13.709/2018).

- ❖ A inscrição e a participação de crianças e adolescentes em qualquer etapa da Game Jam dependem de autorização prévia de pais ou responsáveis legais.
- ❖ Qualquer registro fotográfico ou audiovisual realizado durante as atividades do evento que envolva participante menor de 18 anos está condicionado à assinatura prévia, pelo responsável legal, de termo de consentimento para uso de imagem.

I Simpósio Internacional de Economia (22 a 24 de setembro)

XVI Seminário Internacional NUTAU

Semana Franco-Uspiana 2026

- ❖ Os protótipos submetidos não poderão incluir mecanismos de caixas de recompensa (loot boxes) nem conteúdo incompatível com a faixa etária dos participantes, em linha com as vedações da Lei nº 15.211/2025.
- ❖ Dados pessoais de participantes menores de idade serão tratados exclusivamente para finalidades organizacionais do evento (inscrição, mentoria, avaliação e emissão de certificados).

10. CALENDÁRIO

23 de setembro

Horário	Atividade	Local
14h00 – 15h45	Testes de Jogos e Pitches	Arena Gamer (Hub Sampa Games, Térreo)
16h00 – 18h00	Mesa de Conversas	Arena Gamer (Hub Sampa Games, Térreo)
18h30 – 20h30	Podcast <i>Território</i> ao vivo.	<i>Sampa Cast</i> (sala de podcast)

24 de setembro

Horário	Atividade	Local
14h00 – 15h45	Testes de Jogos e Pitches.	Arena Gamer (Hub Sampa Games, Térreo)
16h00 – 18h00	Mesa de Conversas	Arena Gamer (Hub Sampa Games, Térreo)
18h30 – 20h30	Podcast <i>Territórios</i> ao vivo. Resultado <i>Game Jam Território</i> .	<i>Sampa Cast</i> (sala de podcast)