



**VENDREDI 10 FÉVRIER AU DIMANCHE 12 FÉVRIER 2017
AU COEUR DES SCIENCES DE L'UQAM**

Au cours de cette compétition amicale de deux jours, des équipes formées de concepteurs, d'ingénieurs, de développeurs, de designers, d'architectes et d'étudiants doivent créer un prototype de jeu conçu pour l'espace public.

Cinq bourses seront offertes ainsi qu'un accompagnement pour le développement du prototype. Ces essais seront présentés au printemps 2018 dans le cadre d'un événement public dans le Quartier des spectacles.

THÈME ET CONTRAINTES

Le thème et les contraintes du Game Jam seront annoncés le vendredi 10 février à compter de 18h. Les équipes pourront s'inspirer des contraintes proposées dont certaines seront en lien avec les sujets du colloque « Ludifier la Ville ». Les équipes peuvent répondre à chacune des contraintes. Les jurys détermineront les gagnants en fonction du respect du thème et des contraintes.

PARTICIPANTS

Les participants peuvent s'inscrire de façon individuelle ou collective. Si les participants s'inscrivent de façon individuelle, ils devront obligatoirement se trouver des collaborateurs lors de l'événement repêchage qui aura lieu le 10 février de 16h à 18h00 et se trouver au minimum 2 membres collaborateurs et au maximum 6 membres. Les équipes collectives devront respecter les mêmes compositions.

ÉVÉNEMENT REPÊCHAGE

1. « Classement » des participants selon leurs compétences
2. Annonce des capitaines de chaque équipe et présentation de 2 min de leurs idées, les coéquipiers et expertises qu'ils recherchent, etc.
3. Formation des équipes

RÈGLES

- Les équipes peuvent remporter plus d'une bourse
- Les équipes issues d'une entreprise boursière ne peuvent pas remporter la bourse donnée par cette entreprise (UQAM, Radio-Canada, IBM, Partenariat)
- Le temps alloué est compté à partir de 19h00 le vendredi le 10 janvier.
- L'organisation se réserve le droit de raccourcir la durée de l'événement mais devra en aviser les équipes un minimum de 12 heures avant la nouvelle heure de fin. Il est sûr pour les équipes d'assumer qu'elles ont entre 46 et 48 heures de création.
- À moins d'une décision explicitement annoncée de la part du comité organisateur, tout le Game jam doit se dérouler sur les lieux prescrits.
- Les équipes peuvent acquérir du contenu libre de droit en ligne. Les points d'évaluation des différentes catégories portent sur l'intégration et l'utilisation de ses éléments.
- Le contenu original prime sur le contenu téléchargé.
- Chaque membre de l'organisation étant sur place peut enregistrer une pénalité. Celui-ci devra en aviser le responsable du comité des juges. Un bénévole peut aviser un membre de l'organisation d'une infraction; mais il relève des membres organisateurs de prendre la décision finale.
- Une pénalité est irrévocable à moins d'une décision unanime du comité organisateur.
- Seul le/la capitaine d'une équipe est en mesure de demander des explications au responsable ayant indiqué la pénalité. Il/Elle peut être référé à une personne responsable des règles du comité organisateur en cas de besoin.
- Une pénalité est reçue dans les situations suivantes :
- Une équipe comptant plus de 6 participants lors d'un même Game jam.
- Contenu créé à l'extérieur du Game jam (en temps ou en lieu).
- Remise du jeu après le délai imparti.
- Manque d'esprit sportif, comportement irrespectueux, décorum inapproprié.
- Utilisation de contenu protégé par les droits d'auteurs.
- Une pénalité peut aller de la réduction de points dans une catégorie à la disqualification d'un joueur ou d'une équipe entière.
- Nous nous réservons le droit de modifier en tout temps et sans préavis les présentes règles.

- Nous nous réservons également le droit d'annuler l'événement ; le cas échéant aucune bourse ne sera attribuée.

PRÉSENTATION DES PROTOTYPES

Chaque prototype de jeu développé pendant le Game jam devra être présenté

- Vidéo de 3 min
- Document de présentation du jeu

CRITÈRES

Les juges analyseront les aspects suivants :

- Direction artistique :
 - Qualité esthétique
 - Cohérence visuelle
 - Création originale
 - Cohérence sonore (s'il y a lieu)
- Expérience utilisateur :
 - Facilité d'utilisation
 - Design intuitif
 - Expérience complexe (à différents degrés)
 - Expérience multijoueurs bien présentée
 - Thème et contraintes intégrés à la mécanique et la jouabilité du jeu (*gameplay*)
- Potentiel de développement :
 - Innovation technique ou technologique
 - Possibilité d'implantation dans la ville
 - Potentiel de reproduction
 - Durée de l'expérience
 - Qualité des compétences de l'équipe

Les décisions du jury sont finales et sans appel.

PRIX

Cinq bourses, totalisant une valeur de 50 000 \$, seront remises par le Partenariat du Quartier des spectacles, en collaboration avec les Médias numériques de Radio-Canada, l'Université du Québec à Montréal et IBM. Elles seront remises dans cinq catégories déterminées par les partenaires et qui seront annoncées lors du Game Jam.

Chacune des bourses comprend :

1. Un montant de 10 000\$, soit 5000\$ du Partenariat du Quartier des spectacles et 5000\$ du partenaire, afin de réaliser un prototype du jeu;
2. Un accompagnement flexible et adapté par des professionnels spécifiques au jeu développé et par l'équipe du Partenariat afin de réaliser la production du prototype dans l'espace public;
3. La présentation du prototype dans le cadre d'un événement public en mai 2018. Les coûts d'opération seront assumés par le Partenariat du Quartier des spectacles selon les modalités du contrat à déterminer entre les parties

Notez que les modalités des bourses sont sujettes à changement.

JURY

Le jury de chacune des contraintes des partenaires sera composé de membres délégués du partenaire et de membres délégués par le Partenariat du Quartier des spectacles.

Le jury du prix remis par le Partenariat du Quartier des spectacles sera composé d'un membre délégué de La Guilde des développeurs de jeux vidéo indépendants du Québec, du Regroupement des producteurs multimédia, des Médias numériques de Radio-Canada, de l'UQAM et IBM.

Le dévoilement des gagnants aura lieu le 25 février 2017 à la SAT lors de l'événement Jeux Indie présenté dans le cadre du festival Montréal Joue.

RENONCIATION RELATIVE AUX ENREGISTREMENTS ET À LA PRISE D'IMAGES :

Le Partenariat du Quartier des spectacles se réserve le droit d'enregistrer l'ensemble des activités du Game Jam et de le diffuser sur Internet ou par tout autre moyen de distribution. Le Partenariat du Quartier des spectacles se réserve également le droit de prendre des photographies pendant l'événement et de les utiliser à des fins promotionnelles. En entrant sur les lieux, vous acceptez d'être filmé, photographié et enregistré. Vous acceptez également que tout le matériel capté par Partenariat du Quartier des spectacles soit utilisé par le Partenariat du Quartier des spectacles et ses partenaires à des fins promotionnelles, et ce, à travers le monde.

