

## **Festival comKids Interativo 2020 - REGULAMENTO DA COMPETIÇÃO**

### **1 – Sobre o comKids**

O comKids é uma iniciativa criada pela equipe do Midiativa - Centro brasileiro de mídia para crianças e adolescentes, em parceria com a Singular - Mídia & Conteúdo, para promoção, desenvolvimento e reconhecimento de produções audiovisuais e interativas para o público infantojuvenil, produzidas na América Latina, Portugal, Espanha e em países de língua portuguesa.

A partir de pressupostos de responsabilidade social e desenvolvimento cultural, o comKids realiza ações de atualização e formação profissional, premiação, formação de público, de estímulo à economia criativa, à cultura e às artes para a infância e juventude.

### **2 – Sobre o Festival comKids Interativo 2020 \***

O **Festival comKids**, em 2020, pela terceira vez em sua história, abrange as discussões acerca da cultura digital e sua relação com a infância e a juventude contemporâneas. Em 2020, o evento acontece entre os meses de agosto e setembro, nas cidades de São Paulo e do Rio de Janeiro, com foco na produção audiovisual, digital e interativa recente de conteúdos para crianças e adolescentes.

O evento conta com quatro principais frentes de realização: (i) Competição de produções interativas infantojuvenis, contemplando jogos digitais, e-books, projetos multiplataforma e apps infantojuvenis, feitos para web, computador pessoal (pc e mac), tablets e celulares; (ii) Game Jam: reunião de desenvolvedores e criativos para produzir games em um curto período de tempo; (iii) Atividades de atualização profissional, painéis e workshops com objetivo de formação profissional e fomento do setor dos conteúdos interativos para crianças; e (iv) Mostras audiovisuais e acessíveis de produções dirigidas ao público infantojuvenil. Essa iniciativa vai reunir profissionais, crianças e famílias, contando com componente de acessibilidade.

\* Em solidariedade com toda a comunidade mundial que enfrenta a epidemia do Corona vírus, a edição 2020 do Festival comKids se esforça no sentido de reduzir as atividades presenciais do evento, de acordo com recomendações do Ministério da Saúde e OMS, aumentando as possibilidades de participação a distância.

### **Competição e atualização profissional**

O **Festival comKids interativo 2020**, além de premiar, proporciona um espaço formativo e de intercâmbio profissional que tem, em sua raiz conceitual, olhares e posturas que valorizam a expressão da diversidade em todas as suas dimensões possíveis, seja em linguagem, seja em sua proposta cultural e artística. O comKids entende que esse é um dos principais pressupostos para uma produção de qualidade afinada com a contemporaneidade. Além disso, a competição interativa também busca criações que destaquem múltiplas visões de mundo e do sensível, em um diálogo com as dinâmicas da sociedade em rede<sup>1</sup> e da cibercultura<sup>2</sup>. Em 2020 não teremos competição de conteúdos exclusivamente audiovisuais.

---

1 CASTELLS, Manoel. A sociedade em rede. 6.ed. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

2 LÉVY, Pierre. Cibercultura. Tradução Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Ed:34, 1999.

### 3 – Inscrições de conteúdos interativos

Inscrições **abertas e gratuitas** de **03 de março a 24 de abril de 2020** para as **quatro categorias competitivas** do Festival comKids interativo 2020, assim como para o concurso de Experiências Educacionais Digitais (EED). Podem se inscrever conteúdos total ou majoritariamente realizados na região da Ibero América, produzidos a partir de 2016. Obras produzidas em países africanos de língua portuguesa serão igualmente aceitas. Entre os idiomas das peças inscritas devem **necessariamente** constar o **português** ou o **espanhol**. No caso de produções que já tiverem sido inscritas na edição 2018 do comKids Interativo, apenas serão aceitos conteúdos que não tenham sido selecionados como finalistas na edição 2018 e que estejam dentro das demais especificações citadas.

**3.1 - Categorias profissionais:** obras interativas finalizadas<sup>3</sup>, publicadas ou não, criadas e/ou coproduzidas por coletivos, startups, estúdios, desenvolvedores independentes, empresas e produtoras independentes, dedicadas a produções para crianças e adolescentes de até 15 anos de idade. As categorias profissionais da competição são:

- **App** (tablets e celulares): experiências interativas feitas exclusivamente para crianças e adolescentes desenvolvidas para dispositivos móveis (Android e iOS), que podem incluir projetos de arte e design digital, criação e criatividade, narrativas, educação e aprendizagem, comunicação, entretenimento, realidade aumentada, entre outros.
- **Game:** produções digitais de qualidade com jogabilidade e conteúdos originais, que valorizam a interatividade lúdica positiva. Podem se inscrever games para dispositivos móveis (Android e iOS), web (browser) e computador pessoal (PC e Mac).
- **Livro digital:** apps que tenham como proposta principal experiência literária e de leitura interativa para crianças e adolescentes.
- **Multiplataforma:** Obras identificadas sob um mesmo título ou projeto, compostas por diferentes peças, como conteúdos transmídia, de TV interativa, website, apps, etc. Essas diferentes peças podem incluir websites, apps, games ou outros tipos de conteúdos digitais ou não. É necessário que pelo menos um dos seus componentes seja digital.

**3.2 – Concurso de Experiências Educacionais Digitais - EED (Escolar):** projetos interativos digitais, produzidos em escolas públicas ou particulares de Ensino Básico (Educação Infantil, Ensino Fundamental I e II, Ensino Médio), realizados por alunos em contextos educativos. Serão aceitos projetos digitais que versam sobre conteúdos diversos e têm relação, em sua origem e desenvolvimento, com objetivos educacionais e/ou pedagógicos alinhados a bases curriculares (Brasil: BNCC). Os projetos devem ter sido produzidos entre os anos de 2018 e 2020.

Projetos aceitos na categoria EED: apps para dispositivos móveis (tablets e celulares - iOS ou Android); games para dispositivos móveis (tablets e celulares - iOS ou Android), web (browser) e computador pessoal (PC e Mac); Projetos de plataformas: propostas desenvolvidas dentro de plataformas, sites, portais e apps agregadores de conteúdo, que oferecem conteúdos e propostas

---

<sup>3</sup> Não serão aceitos protótipos, pré-projetos e nem obras não finalizadas.

interativas, etc. Não serão aceitos sites que sejam exclusivos a pais e educadores. As obras inscritas no concurso EED passarão por júri especializado, o qual realizará a votação final. Escolas com várias unidades podem inscrever um projeto por campus.

### **3.3 - PARA TODAS AS CATEGORIAS, não serão aceitas inscrições de produções interativas que:**

- Violem os princípios da Declaração Universal de Direitos Humanos
- Conttenham publicidade
- Fomentem mecânicas de adicção e/ou recompensas

### **3.4 – Responsabilidade pela inscrição**

A inscrição deverá ser feita por meio dos formulários disponíveis no website [www.comkids.com.br](http://www.comkids.com.br) (categorias profissionais e concurso EED). Um email de confirmação será enviado após o término do processo de inscrição.

O responsável pela inscrição deve ser o produtor ou desenvolvedor do canal / coletivo / produtora / startup / escola, ou seu representante. Em caso de coprodução, pede-se aos participantes que contatem os parceiros para não haver risco de inscrição repetida. Só será aceita uma inscrição por conteúdo.

## **4 – Formato e critérios de avaliação da competição interativa**

Todas as obras inscritas na competição passarão por avaliação de júri internacional que consolidará a lista de finalistas. A lista será divulgada no portal comKids, no dia 08 de junho.

Serão avaliados os conceitos, o uso criativo, os conteúdos e o desenvolvimento artístico e amigável das linguagens interativas para crianças e adolescentes. Ferramentas e soluções interativas para a participação de pessoas com deficiência também serão consideradas.

Os critérios de avaliação básicos da competição interativa profissional estão descritos a seguir.

### **4.1 - Categorias Profissionais (Apps, Games, Livros digitais e Multiplataformas):**

- Ideia: originalidade temática, de abordagem, de formato e de conceito.
- Conteúdo: proposta e organização conceitual e editorial, coerência temática e narrativa (esta última, quando houver).
- Design de Interação: grau de interatividade da obra. Articulação da jogabilidade com a ideia, o conteúdo e o conceito da proposta. Composição dos elementos sonoros, visuais, lúdicos, assim como os aspectos de fruição e interação.
- Público-alvo: adequação à faixa etária e ao público ao qual a obra se dedica.

A apresentação e competição presencial acontece entre os dias 13 e 14 de agosto de 2020, no Goethe-Institut São Paulo. Na ocasião, os finalistas de cada uma das categorias terão 15 minutos para apresentar oralmente sua produção e responder perguntas do público presente. Após a apresentação, serão disponibilizados equipamentos para experimentação das produções. Depois da experimentação, a votação será aberta, com o apoio dos critérios do Festival e dos debates de cada categoria. Os votos do público presente determinarão os vencedores.

#### **4.2 - Concurso de Experiências Educacionais Digitais - EED (Escolar):**

- Conteúdo e formato: a relação entre o objetivo educacional e/ou pedagógico e o produto final.
  - Ideia: originalidade temática, de abordagem, de formato e de conceito.
  - Impacto: aderência qualitativa e quantitativa do projeto junto a comunidade escolar.
  - Autonomia: grau de autonomia que os estudantes tiveram na construção do projeto, considerando o envolvimento de professores ou tutores.

#### **4.3 - Apresentação das obras nos dias de evento**

Os produtores ou desenvolvedores responsáveis pelas obras são convidados a realizar pessoalmente as apresentações nos dias do Festival em São Paulo. Caso não queiram comparecer fisicamente ao local do evento, pedimos que nos enviem, com antecipação, vídeos ou outras formas de apresentação da obra que demonstram a funcionalidade, a sonoridade e a estética das obras, assim como outros aspectos julgados pertinentes. Os vídeos ou apresentações das apresentações devem ter duração de até 15 minutos.

### **5 – Orientações de envio de material**

#### **Via internet**

(Ver instruções para envio via dropbox no tópico seguinte - 5.1)

Enviar via dropbox (conforme instruções abaixo) o seguinte material:

- I - Autorização de uso de material assinada pelo produtor ou representante responsável pela inscrição (da produtora / canal / coletivo / startup / instituição educativa).
- II - Apresentação explicativa do conteúdo (categorias profissionais). Nela, devem constar os pressupostos conceituais, de design, arquitetura, navegação e interatividade da produção. A apresentação pode ser realizada por meio de arquivo de vídeo (.mov ou .mp4, H264), powerpoint, PDF ou mesmo com imagens. Esse material irá enriquecer o repertório de avaliação dos jurados e do público direto.
- III - Seleção de imagens livres de copyright (em formato jpg ou tif, acima de 300dpi), trailers e/ou arquivos de material ilustrativos do conteúdo (folder, se houver), para fins de promoção e divulgação do Festival.
- IV - Caso existam links para download ou links jogáveis isentos de cobrança, favor informar os URLs (ou emitir cupons de desconto).
- V - Caso o vídeo de apresentação ou a obra estejam legendados e/ou dublados em português ou espanhol, favor acrescentar o(s) arquivo(s) junto com os arquivos originais.

Os materiais precisam ser entregues dentro do prazo máximo estipulado pela competição (30 de abril de 2020) para a efetivação das inscrições.

### 5.1 - Passo a passo do processo de inscrição de obras

O Festival fará uso do Dropbox (<http://dropbox.com/>) para o recebimento do material via internet. *Não haverá necessidade de investimento por parte dos produtores e suas produções.* A seguir, veja com atenção a orientação de envio e acompanhamento do mesmo:

- **Passo 1**– Receber email de confirmação da inscrição via formulário, imprimir, assinar e escanear a autorização de uso do material disponível no portal comKids.
- **Passo 2** – A equipe comKids enviará um convite para *a email do responsável pela inscrição* (registrado na ficha de inscrição) para que ele possa acessar uma *pasta do dropbox* (caso você não tenha uma conta neste serviço gratuito, deverá criar uma para conseguir acessar esta pasta).
- **Passo 3** – Acessar a opção “sharing” (compartilhamento) do menu interno à esquerda do dropbox, onde poderá visualizar uma nova pasta que estará nomeada com o título do seu conteúdo e a id de sua inscrição.
- **Passo 4** – Fazer o upload dos conteúdos de sua inscrição (veja orientações no tópico 5 deste regulamento sobre todo o material que deve ser enviado).
- **Passo 5** – Depois de concluído o upload, você receberá um email de conclusão de inscrição da equipe comKids.

### 6 - Inscrição de participantes e votantes - dias de evento

As inscrições gratuitas para votantes e demais participantes do evento se iniciam em **29 de junho de 2020**, via portal comKids. As vagas são limitadas. Caso você seja representante de alguma produção finalista da competição, sua vaga estará automaticamente reservada. Podem se inscrever no festival como votantes produtores, diretores, artistas, escritores, designers, agentes culturais, educadores, desenvolvedores, entre outros profissionais que tenham experiência nas áreas de infância, juventude, educação, cultura, arte, mídia e afins. Para participar nos seminários, oficinas, masterclass e demais atividades em São Paulo, as inscrições serão abertas no mesmo período.

### 7 - Premiação

A classificação final das produções será obtida a partir do cálculo das médias das notas de 1 a 10 em cada critério de avaliação. A premiação será oferecida às produções que alcançarem a maior pontuação média em cada uma das categorias. Os troféus dos vencedores de cada categoria serão oferecidos pelo comKids. As obras vencedoras dos segundos e terceiros lugares receberão certificado comprobatório do seu êxito.

**Prêmios especiais** poderão ser oferecidos por organizações parceiras do Festival, sempre que correspondam aos objetivos e fins do Festival.

### 8 - Timeline do Festival (2020)

- **03 de março a 24 de abril:** Inscrições de produções na competição interativa e concurso EED

- **08 de junho:** Divulgação dos finalistas (via website do comKids)

- **29 de junho:** Abertura das inscrições de participantes (votantes, ouvintes e participantes em geral)
- **De 12 a 14 de agosto (Goethe-Institut São Paulo):** sessões de apresentação dos conteúdos de cada categoria e votação; Masterclass, mesas e debates com profissionais; Cerimônia de encerramento e premiação com os vencedores da competição interativa.
- **De 14 a 16 de agosto (Goethe-Institut São Paulo):** Game Jam para profissionais das áreas criativas ligadas à produção interativa infantil.
- **Rio de Janeiro (MAST),** datas a definir.

Grat@s pela participação e boa sorte a tod@s @s inscrit@s!

Para mais informações, envie email para: [festivalcomkids@gmail.com](mailto:festivalcomkids@gmail.com)

Documento fechado em: 26/03/2020