



GLOW 2024

Prémio GLOW para a inclusão e Impacto Social

1. Contexto

O Games and Social Impact Media Research Lab (GLOW) da Universidade Lusófona criou o “Prémio GLOW para a Inclusão e Impacto Social” para distinguir jogos de tabuleiro que contribuem significativamente para a promoção da diversidade humana, processos mais equitativos de acesso ao entretenimento e impactos sociais positivos.

2. Elegibilidade

Os critérios de elegibilidade incluem:

- a) Jogos produzidos após 1 de Janeiro de 2024.
- b) Todos os jogos que estão acessíveis (aos quais é possível aceder, mesmo que de forma aberta/gratuita).
- c) O livro de regras tem de ter uma versão em português.

3. Critérios

O prémio será atribuído ao jogo de tabuleiro que demonstre potencial para ter o impacto positivo mais significativo na sociedade em termos de promoção da inclusão social e da diversidade. Isto poderá incluir uma panóplia de aspetos, como a compreensão e aceitação de diferentes culturas, géneros e capacidades, ou jogos que promovam a cooperação, o trabalho de equipa e as capacidades de comunicação, entre outros.

De forma mais detalhada, as propostas serão avaliadas pelas pessoas que constituem o júri, através das seguintes ponderações:

- a) Relevância do problema ou problemas sociais abordados = 20%
- b) Game Design = 40%
- c) Potencial pedagógico para o impacto social = 20%
- d) *Features* de acessibilidade e design inclusivo = 20%

4. Submissão

[O que deverão submeter, como e até quando]

- vídeo de *gameplay*
- manual de regras
- doc de critério preenchido (referência para o nome do ficheiro)
- ficha técnica

Livro de regras (em pt)

Nota justificativa (300 palavras)

Formulário

Deadline 31 Dezembro 2024

5. Júri

Um painel de júris com experiência em game design, inclusão social, literacia, acessibilidade e aprendizagem baseada em jogos avaliará as submissões para selecionar a proposta vencedora, de acordo com os critérios acima propostos. A composição do júri é a seguinte:

- Carla Sousa - Universidade Lusófona, CICANT
- Filipe Luz - Universidade Lusófona, HEI-Lab



GLOW 2024

Prémio GLOW para a inclusão e Impacto Social

- Helena Pereira - Elemento Associação Ludopedagógica
- Micael Sousa - Universidade de Coimbra, CITTA
- Teresa Sofia Castro - Universidade Lusófona, CICANT
- Wilson Almeida - Universidade Lusófona
- Representante SPIEL Portugal

6. Prémio

As propostas selecionadas para o “Prémio GLOW para a Inclusão e Impacto Social”, terão acesso à apresentação pública numa sessão da LeiriaCon.

A proposta eleita vencedora ganhará o prémio GLOW 2024 sob a forma de um meeple inclusivo produzido pela APPACDM de Lisboa e poderá utilizar o selo do prémio para fins promocionais do jogo.

O prémio será entregue anualmente na LeiriaCon. A pessoa responsável ou equipa da proposta vencedora será convidada a participar e falar sobre o seu jogo no evento.

7. Transparência

O processo de decisão será transparente e colocado à disposição do público. Todas as candidaturas serão igualmente consideradas e avaliadas, independentemente da dimensão ou reputação de cada designer ou editora.

Mais informações: glow@ulusofona.pt