

Regras de Participação no Quiz em realidade virtual

Objetivo do jogo:

Este é um jogo individual que permite testar os conhecimentos sobre a Universidade Católica Portuguesa, assim como sobre áreas de Cultura Geral, como literatura, cinema e arte, entre outras. Foi pensado para oferecer uma experiência em realidade virtual, estimulando a destreza dos jogadores e incentivando-os a acertar em todas as questões e desafios colocados no menor tempo disponível.

Organização e duração do jogo

O jogo tem a duração máxima de seis minutos e considera 12 questões de diferentes categorias, organizado em quatro áreas base:

1. Cinco questões sobre a Universidade Católica Portuguesa.
2. Três questões de Cultura Geral, como por exemplo: literatura, arte, cinema, ciência, entre outras.
3. Três imagens para identificar a geo-localização.
4. Um desafio de perícia.

Como participar:

Todos os jogadores que queiram participar no *Quiz* em realidade virtual devem:

1. Visitar o *stand* da Universidade Católica Portuguesa na feira Futurália que decorre na FIL, em Lisboa, entre 26 e 29 de março de 2025.
2. Preencher o formulário de inscrição, com o apoio de um elemento da equipa, disponível para esse efeito;
3. Ler e aceitar os termos e condições disponíveis em: **catolica.madalia.world**
4. Assinar o documento de aceitação dos termos e condições para participação no *Quiz* em realidade virtual fornecido pela equipa no local;
5. Ler o código QR disponibilizado pela promotora, onde cada jogador recebe a confirmação de preenchimento do formulário e o seu ID de jogador (fundamental para participar);
6. Quando quiser participar, cada jogador deve dirigir-se à promotora com o ID de jogador.
7. Utilizar o equipamento de realidade virtual (VR) fornecido pela equipa;

8. Seguir as informações para utilização do equipamento e de participação no jogo que são fornecidas no local.

Como jogar:

1. Para participar no *Quiz*, cada jogador deverá apresentar-se na área onde se desenvolve a atividade e realizar o jogo com um equipamento de realidade virtual fornecido pela equipa.
2. Mostrar o ID de jogador, recebido através do QR code do formulário e que será introduzido pela promotora no sistema.
3. O *Quiz* inclui elementos de realidade virtual como interação com objetos virtuais que permitem ao jogador ter acesso às questões, responder e completar o desafio.
4. O jogo inclui 12 desafios de diferentes categorias
5. Os 12 desafios são apresentados virtualmente no ambiente de jogo e dividem-se em 5 sobre a Universidade Católica Portuguesa, 3 sobre diferentes áreas do conhecimento geral, 3 imagens para identificar a geo-localização e 1 desafio de perícia.
6. Após responder a cada questão, o jogador deverá selecionar um novo elemento virtual que permite ver a questão seguinte e assim sucessivamente, até completar o jogo, ou terminar o tempo.
7. Após três respostas certas surgirá o Botão Católica que permite acertar automaticamente, com a pontuação máxima, uma questão à escolha.
8. Cada resposta certa devolve um número. Os números das três respostas certas transformam-se num código que serve para ativar o Botão Católica.
9. O tempo máximo para completar as 12 questões é de 6 minutos.
10. As respostas corretas e incorretas são indicadas visualmente e através de um som.
11. O jogador pode não responder a uma questão e avançar para a questão seguinte, mas essa opção é considerada como “zero”, diminuindo o número de questões respondidas, o que tem implicação na pontuação final.
12. Durante o decorrer do *Quiz*, o jogador terá sempre acesso ao número de questões corretas e erradas, bem como ao tempo que ainda tem disponível.

Condições de vitória e pontuação:

O jogador que, durante o período em que decorre a feira Futurália, conseguir a maior pontuação é declarado vencedor do *Quiz* em realidade virtual.

A pontuação é calculada automaticamente pelo sistema do jogo, baseando-se nas respostas dadas, com ponderações diferentes entre as certas e as erradas. As questões não respondidas têm uma ponderação de “zero”.

A questão onde introduziu o código e ativou o Botão Católica é considerada “Resposta Certa”.

A fórmula de cálculo da pontuação é a seguinte:

Respostas Certas x 1000 + Respostas Erradas x 21 + Tempo restante em segundos

Vencedores e Prémios:

Serão atribuídos prémios aos jogadores que, ao longo da feira Futurália, que decorre na FIL, em Lisboa, entre 26 e 29 de março de 2025, conseguirem as três melhores pontuações.

Os jogadores têm acesso ao ranking através do site: **catolica.madalia.world** onde poderão confirmar as suas pontuações e os seus lugares no ranking.

Para privacidade do jogador, o nome que será identificado no ranking da pontuação será aquele fornecido na ficha de inscrição identificado como “Nome do Jogador” e de acordo com os termos e condições que aceitou.

Serão atribuídos prémios (ver imagens dos prémios) aos três melhores classificados, de acordo com a pontuação obtida:

1. Melhor pontuação: 1 sweat-shirt+ 1 mochila + 1 t-shirt.
2. Segunda melhor pontuação: 1 sweat-shirt + 1 mochila
3. Terceira melhor pontuação: 1 mochila + 1 t-shirt

Imagens dos Prémios

- Sweat-shirt: um dos modelos apresentados na imagem, de acordo com a disponibilidade de tamanho e cores no momento da entrega.



- Mochila



- T-shirt: um dos modelos apresentados na imagem, de acordo com a disponibilidade de tamanho e cores no momento da entrega.



Suporte Técnico e Falhas

Durante o decorrer do jogo, um elemento da equipa estará a acompanhar o jogador, disponibilizando todo o suporte técnico necessário.

Por ser um jogo virtual e que depende de algumas condições como, por exemplo, acesso à internet, no caso de existir alguma quebra, durante o decorrer do jogo, o jogador deverá repetir a prova.

Não nos responsabilizamos por erros na introdução do ID de jogador, devendo o jogador confirmar se o número introduzido pela promotora é o que lhe corresponde.