



Regulamento Interno

Regulamento interno do núcleo ISEL Game Studios

O presente regulamento interno elaborado pelo núcleo ISEL Game Studios (IGS) do Instituto Superior de Engenharia de Lisboa (ISEL) e do Instituto Politécnico de Lisboa (IPL), rege os procedimentos do Núcleo, prevendo as responsabilidades e deveres da Direção, Membros e associados, e o correto funcionamento das mesmas.

Capítulo I - Princípios Gerais

Artigo 1º

Objetivo

1. O regulamento interno tem como principal objetivo definir as regras em relação à administração do **ISEL Game Studios**, deveres e responsabilidades de cada cargo da Direção, como também dos membros e associados do núcleo
2. O regulamento interno deve estar em conformidade com as regras e requisitos definidos no **Regulamento da Rede de Núcleos Estudantis do ISEL**, de modo a que o núcleo pertence ao programa da Rede de Núcleos com a aprovação da Comissão Coordenadora da Rede de Núcleos Estudantis (CCRNE) e do Conselho Administrativo (CA).
3. Qualquer pessoa que se junte ao ISEL Game Studios tomará conhecimento das informações dispostas neste artigo, sendo obrigatório ter conhecimento dos artigos relativos ao seu cargo. No entanto, qualquer membro, independentemente do seu cargo, tem o direito de aceder ao regulamento interno do núcleo.



Artigo 2º

Definição do IGS, Denominação, Logo e Meios Online

1. O núcleo ISEL Game Studios é uma associação de estudantes, sem fins lucrativos.
2. O núcleo ISEL Game Studios do Instituto Superior de Engenharia de Lisboa tem como sigla oficial IGS.
3. As imagens como logo e ícone, cores e fontes utilizadas em representação do IGS são regularizadas pelo Manual de Normas Gráficas do núcleo.
4. O núcleo dispõe de uma página oficial *online*, (<https://iselgamestudios.com/>), e um *email* oficial, (gamestudios@isel.pt).

Capítulo II - Direção

Artigo 3º

Estrutura da Direção

A direção do ISEL Game Studios é constituída por uma lista, que deve ser eleita anualmente, de forma democrática e regularizada pela Mesa da Assembleia Geral, e que é composta pelas seguintes pastas com a seguinte estrutura organizativa:

1. **Mesa da Assembleia Geral:** 1 Presidente e 2 Secretários;
2. **Direção:** 1 Presidente, 1 Vice-Presidente e um Tesoureiro;
3. **Conselho Fiscal:** 1 Presidente, 1 Vice-Presidente e 1 Vogal.



Artigo 4º

Competências de cada Pasta

Para assegurar o correto funcionamento do núcleo, as responsabilidades e deveres de gerir o mesmo, estão divididas por três órgãos. Como visto no **artigo 3º**, a lista é composta pela Assembleia Geral, pela Direção e pelo Conselho Fiscal.

Artigo 5º

Mesa Assembleia Geral

A Mesa da Assembleia Geral tem como deveres:

1. Aprovar o plano de atividades
2. Aprovar e gerir o relatório de atividades
3. Aprovar o regulamento interno e alterá-lo quando necessário, tendo este que estar em conformidade com o **Regulamento da Rede de Núcleos Estudantis do ISEL**
4. Qualquer membro do núcleo tem o direito de convocar uma Assembleia Geral pelo que deve ser o órgão da Assembleia que gere e organiza a Assembleia Geral, em que apenas os membros do clube podem participar ativamente, excluindo colaboradores e Alumni de participar mas podem assistir.



Artigo 6º

Direção

A direção tem como deveres:

1. A direção, eleita em assembleia geral, é composta por três associados de acordo com o **Artigo 3º**
2. Acompanhar e gerir as atividades do IGS e assegurar o seu bom funcionamento e representar o mesmo mantendo uma boa imagem.
3. Cabe a direção no início de cada mandato realizar um plano de atividades, não excedendo o prazo de 1 mês após a tomada de posse.
4. As decisões da direção devem ter a assinatura do Presidente e do Tesoureiro.

Artigo 7º

Conselho Fiscal

O Conselho Fiscal tem como deveres:

1. O conselho fiscal, eleito em assembleia geral, é composto por três associados de acordo com o **artigo 2º**.
2. Fiscalizar as atividades do IGS e o cumprimento do regulamento interno.
3. Fiscalizar a administração realizada pela Direção e a justificação dos relatórios de contas apresentados pela mesma.

Artigo 8º

Admissão e exclusão de associados

No atual regulamento, a admissão de novos membros é gerida pela Direção tendo esta o poder de aceitar ou recusar um pedido de adesão. É a direção que deve decidir o processo de admissão, sendo permitida a adesão de qualquer aluno universitário com a decisão final da Direção. Quanto à exclusão de um membro cabe à direção expulsar qualquer cargo que não esteja em cumprimento com o regulamento interno e tenha ignorado os avisos da mesma.



Artigo 9º

Candidaturas aos órgãos sociais

1. Cada associado tem o direito de candidatar-se aos Órgãos Sociais, não podendo candidatar-se a mais do que uma ao mesmo tempo.
2. As candidaturas devem ser regularizadas pela Assembleia Geral , sendo apresentado aos associados sobre a forma de lista, como explicado no **artigo 2º**.
3. Os candidatos comprometem-se a ter a capacidade de cumprir o seu mandato integralmente.

Artigo 10º

Perda do Mandato

1. Perde a qualidade de titular de qualquer Órgão aquele que:
 - a. Perder o estatuto de membro ou *alumni*;
 - b. Pedir a demissão do cargo;
 - c. Seja destituído em Assembleia Geral por uma votação de mais de dois terços;

Artigo 11º

Cargos

1. Os associados do ISEL Game Studios podem ter os seguintes cargos:
 - a. Membro: qualquer associado que esteja a estudar no ensino superior e que faça parte do núcleo e esteja a trabalhar ativamente no mesmo.
 - b. *Alumni*: Qualquer associado que tenha sido membro mas deixou de estar ativo ou que já não seja estudante do ensino superior.
 - c. Colaborador: Qualquer associado que não faça parte dos cargos normais do IGS mas está a trabalhar ativamente com o mesmo.



Artigo 12º

Processo Eleitoral

1. A direção do núcleo é eleita por lista, por voto dos membros, cargo definido no **Artigo 10º**.
2. A votação é anónima e apenas os membros podem votar, como definido no **Artigo 10º**
3. A lista eleita é a que tiver mais votos. No caso de empate deve-se realizar um novo Processo Eleitoral.

Capítulo III - Funcionamento do IGS

Artigo 13º

Funcionamento do ISEL Game Studios

1. O ISEL Game Studios organiza e comunica as suas atividades primariamente pela ferramenta **Discord**, sendo que a mudança para uma nova ferramenta deve ser aprovada em Assembleia Geral, e os órgãos Sociais devem garantir uma transição funcional.
2. Cabe à direção eleger o plano de atividades no início de cada mandato, tendo esta o poder de fazer alterações ao mesmo a meio do mandato se for vantajoso para o núcleo.
3. O ISEL Game Studios como núcleo, procura incentivar os seus associados a desenvolver jogos, partilhar o seu conhecimento e integrar uma comunidade de alunos do ensino superior das diversas áreas.
4. As principais atividades realizadas pelo núcleo são *Game Jams*, palestras e participação em eventos presenciais como eventos de jogos (ex: Lisboa Games Week) e encontros de desenvolvedores de jogos. Cabe à direção regular e controlar as atividades exercidas pelo IGS e os seus associados.



5. O ISEL Game Studios procura sempre que possível financiar os custos da participação em eventos em que esteja a ser representado pelos seus associados, cabendo a direção fazer a gestão das contas
6. Os produtos desenvolvidos pelo núcleo devem estar em cumprimento com a lei geral e os direitos de autor, pelo que **não é permitido o uso de inteligência artificial generativa.**

Artigo 14º

Extinção do ISEL Game Studios

1. No caso da extinção do ISEL Game Studios, deverá ser eleita uma comissão liquidatária que é responsável por certificar-se do destino dos seus bens, e garantir que todos os processos necessários à extinção do Núcleo sejam assegurados e cumpridos.