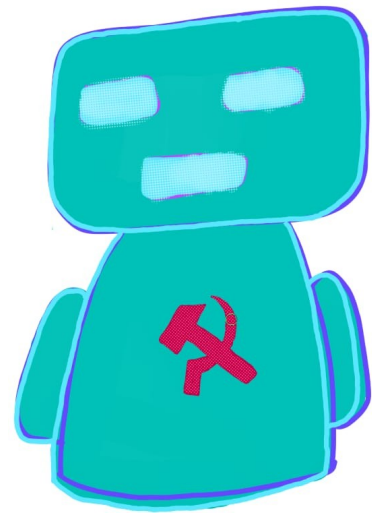


Jogaê Camarada



Um jogo narrativo para pensar soberania digital

Contextualização

Esse conceito de jogo foi desenvolvido em 48 horas, durante o Hackaton do CPDD com o tema:

“Soberania digital e segurança de dados”



Equipe

Júlia

Estudante de Engenharia de Computadores e Informática, atualmente pensando design, acessibilidade e política.

Luís_(tuga)

Estudante de Biotecnologia atualmente storyteller de TTRPG e sempre Marxista-Leninista.

Conceito

Olá, camaradas!

Desenvolvemos os conceitos base para um jogo de tabuleiro com o objetivo de *gamificar* a aprendizagem política através de uma narrativa interativa.

Esta narrativa pretende abordar principalmente temas como conhecimento tecnológico, segurança de dados e apoio/mobilização popular.

O jogo inspira-se em jogos de tabuleiro como *Cluedo*, em que o jogador tem que interagir com o cenário e com os personagens para resolver enigmas e quebra cabeças, coletar recursos e avançar pela narrativa.

Os próximos slides pretendem descrever e quando possível, simular a experiência envisioned para jogo.

Como jogar

Para aproveitar este jogo não precisas de nenhum material adicional além dos mapas e das cartas que podes baixar e imprimir;

O jogo segue uma narrativa linear e como tal deves começar no mapa A e prosseguir consoante a narrativa para os mapas B, C e D;

Em cada mapa poderás interagir com diferentes pontos de interesse. Para isso deves tirar do baralho a respetiva carta;

Por exemplo, para interagir com o teu mentor que está na posição A I, deves ler e seguir as instruções da carta A I, quer isto te leve a outras cartas, a outras posições ou te dê certos itens;

As cartas estão numeradas, mas deves usá-las no seguimento das tuas interações com o mapa e com outras cartas. Não necessariamente elas serão usadas por ordem numérica.

Mapa A

Vila Bonita

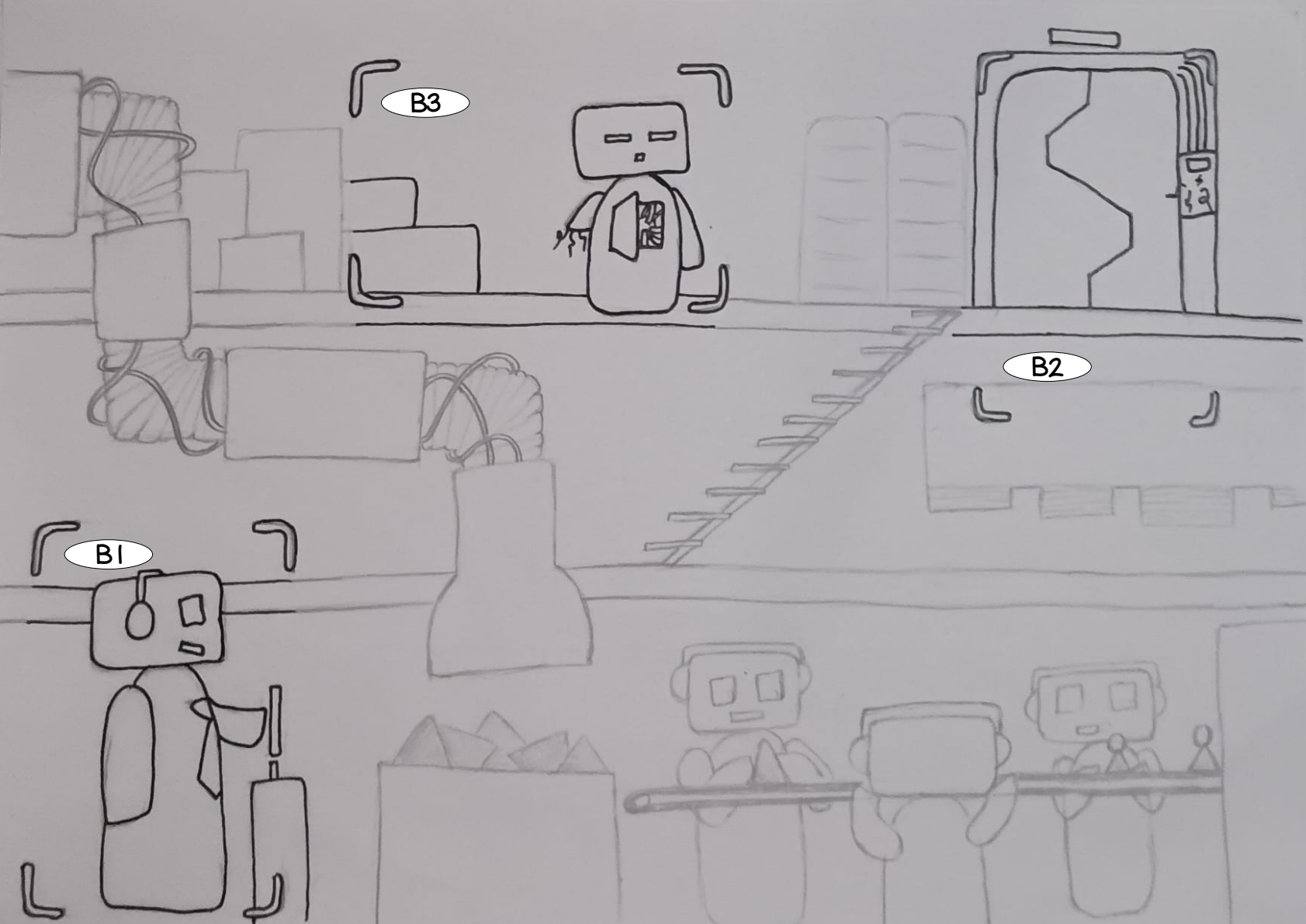
Vila bonita - tutorial

Aqui um mentor explica a dinamica base do jogo e a sua missão, nos mesmos moldes de interação dos níveis à seguir. Fica sabendo também que nesse universo todos são robôs e você vive em uma comunidade da resistência.

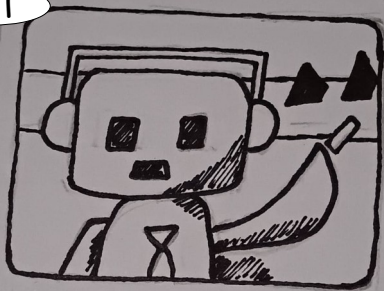
Sua mentora, lara, e o seu camarada Enzo lhe pedem que ajude o coletivo levando um misterioso componente da fábrica para a escola.

Mapa B

Fábrica

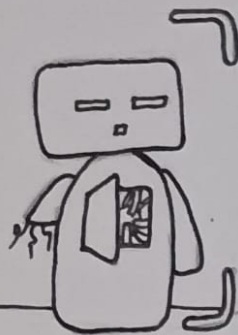


B1



...Ahh, a porta? Está fechada tem já uns meses. Não tenho trabalhadores suficientes, e ainda ontem tive que desligar o Moacir(B3), não posso ter aqui quem não trabalha. Mas a porta ! está na carta B2.

B3



B2

B3

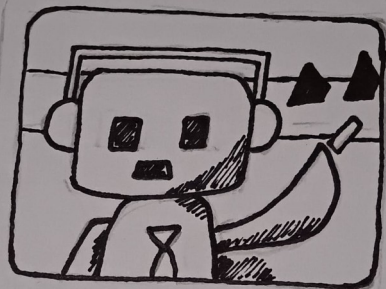
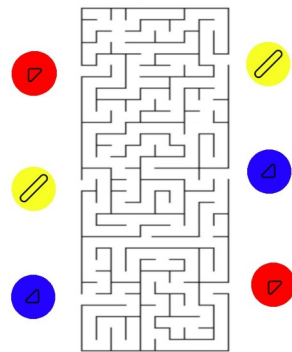
Este bot já viu
melhores dias, o
catalisador está bem
ali no painel (B4).

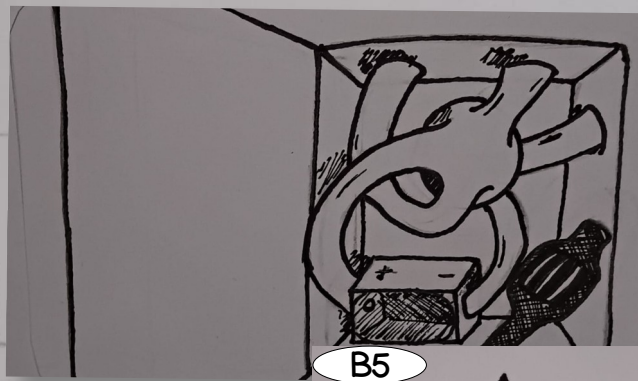
Talvez alguém o
venha ajudar depois?
(B5)



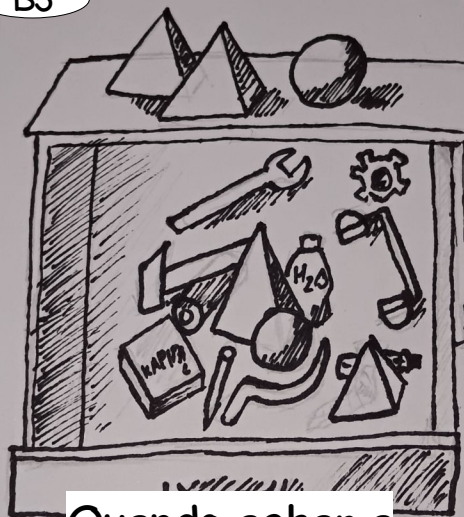
B2

Com a porta
arranjada avança
para o mapa C





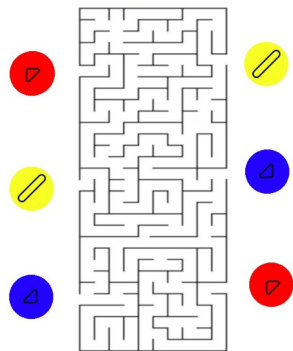
B5

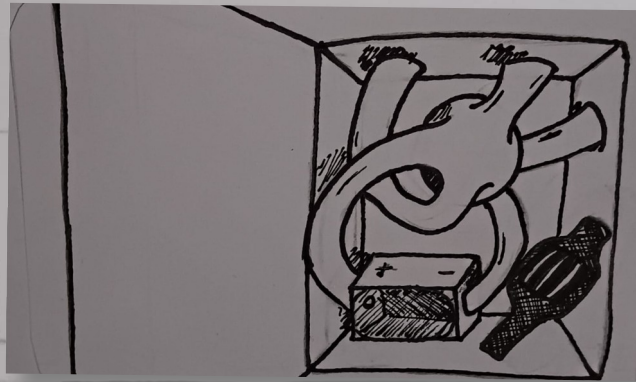


Quando achar a
pilha, pegue a
carta B6

Com a porta
arranjada avança
para o mapa C

B2

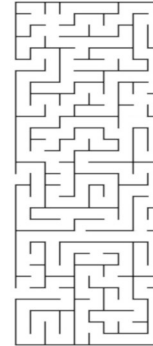




Com a porta
arranjada avança
para o mapa C

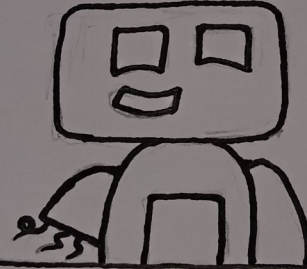


B2

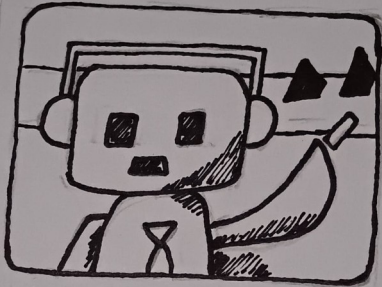


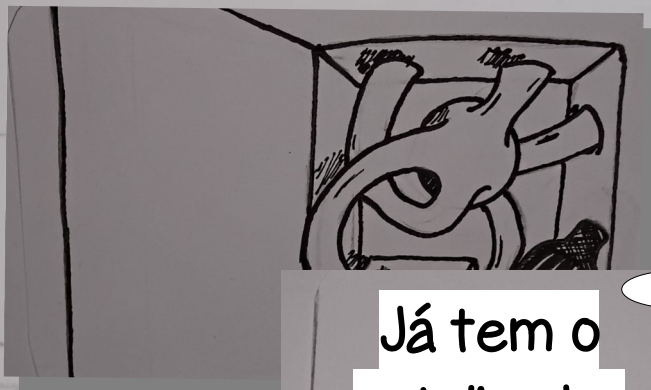
B6

Obrigado, camarada! O
encarregado deixou-se levar e
desativou quem não consegue
manter o ritmo. Toma, aqui, a o
catalisador M4RX.



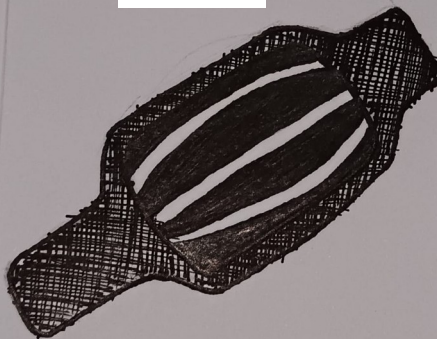
Apoio popular





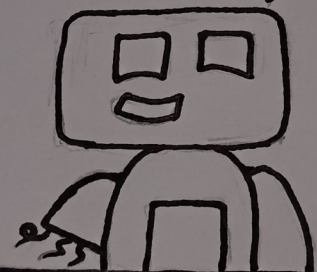
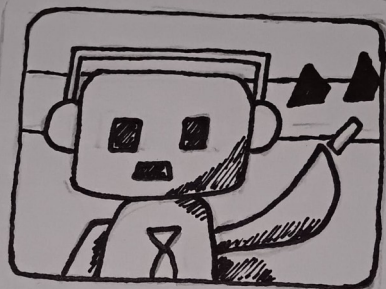
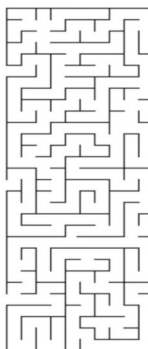
B4

Já tem o
catalisador
M4RX



Com a porta
arranjada avança
para o mapa C

B2

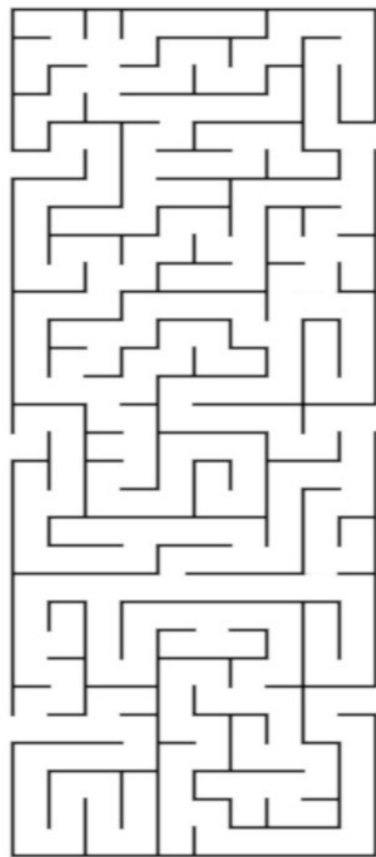
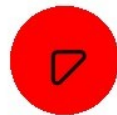
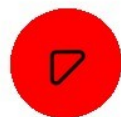


Apoio popular

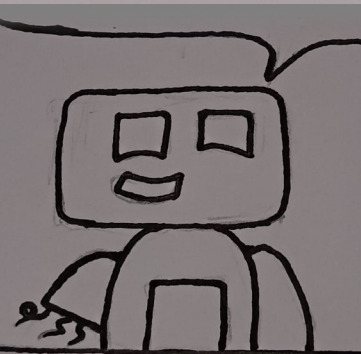
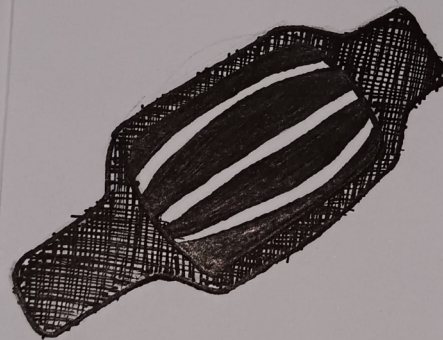
Com a porta
arranjada avança
para o mapa C



B2



Ja tem o
catalisador
M4RX



Apoio popular

Mapa C

Escola

Escola – Durante uma feira de ciências

Iago, um dos estudantes:

Finalmente o catalisador M4RX. Deve ter sido o meu pai que mandou vocês. Com este novo gerador vamos finalmente ser livres das pilhas.

Mas o diretor diz que a tecnologia ainda tem que vencer no mercado.

Conseguem distrai-lo?

(baralha as cartas C2,3,4 e 5 e tira aleatoriamente)

Cartas 2, 3 e 4: trivia sobre plataformas open source e/ou cibersegurança

Carta 5: o diretor parece impressionado com o teu conhecimento, conseguiste distrai-lo tempo suficiente (carta C)

Com o repressivo diretor distraído, o Iago consegue **finalizar o gerador e teletransporta-se contigo para o ciberespaço - passa para o mapa D**

Mapa D

Ciberespaço

Ciberespaço

Em um cenário mais abstrato (grande cidade opulente e tecnológica à Dubai vista de cima) onde não se vê robosinhos.

Carta PriveTech:

Ahh, outra vez o gerador. Já vos disse que não podem trazer esses idealismos para aqui. Isso jamais substituirá as pilhas. Além disso, já pensaram o que aconteceria a quem vende as pilhas?

Ciberespaço

PriveTech ataca com:

Obsoletismo programado

Empresas desenham os seus produtos para durarem menos, e quando são digitais usam de subscrições predatórias. Ambas as estratégias servem para garantir renda num produto sem lhe acrescentar valor.

Você defende com:

Projeto OpenSource

No mundo digital, existem alternativas open source para tudo que precisas que são mantidas por comunidades empenhadas em melhorar em conjunto, como as que conheceste na escola.

Ciberespaço

PriveTech ataca com:

Venda de dados

Existe uma economia paralela à volta dos teus dados. Empresas vendem os teus dados sem o teu consentimento esclarecido. Estes dados e informação sobre ti são usados para te vender mais e mais produtos, para influenciar as tuas redes sociais e até já foram usadas para influenciar votações.

Você defende com:

Infraestrutura nacional que protege os seus dados

Além de ter mais atenção aos *cookies* e políticas de privacidade que aceites, podes usar tecnologias soberanas, onde os seus dados não podem ser vendidos para as *big techs*.

Ciberespaço

PriveTech ataca com:

Individualismo e isolamento

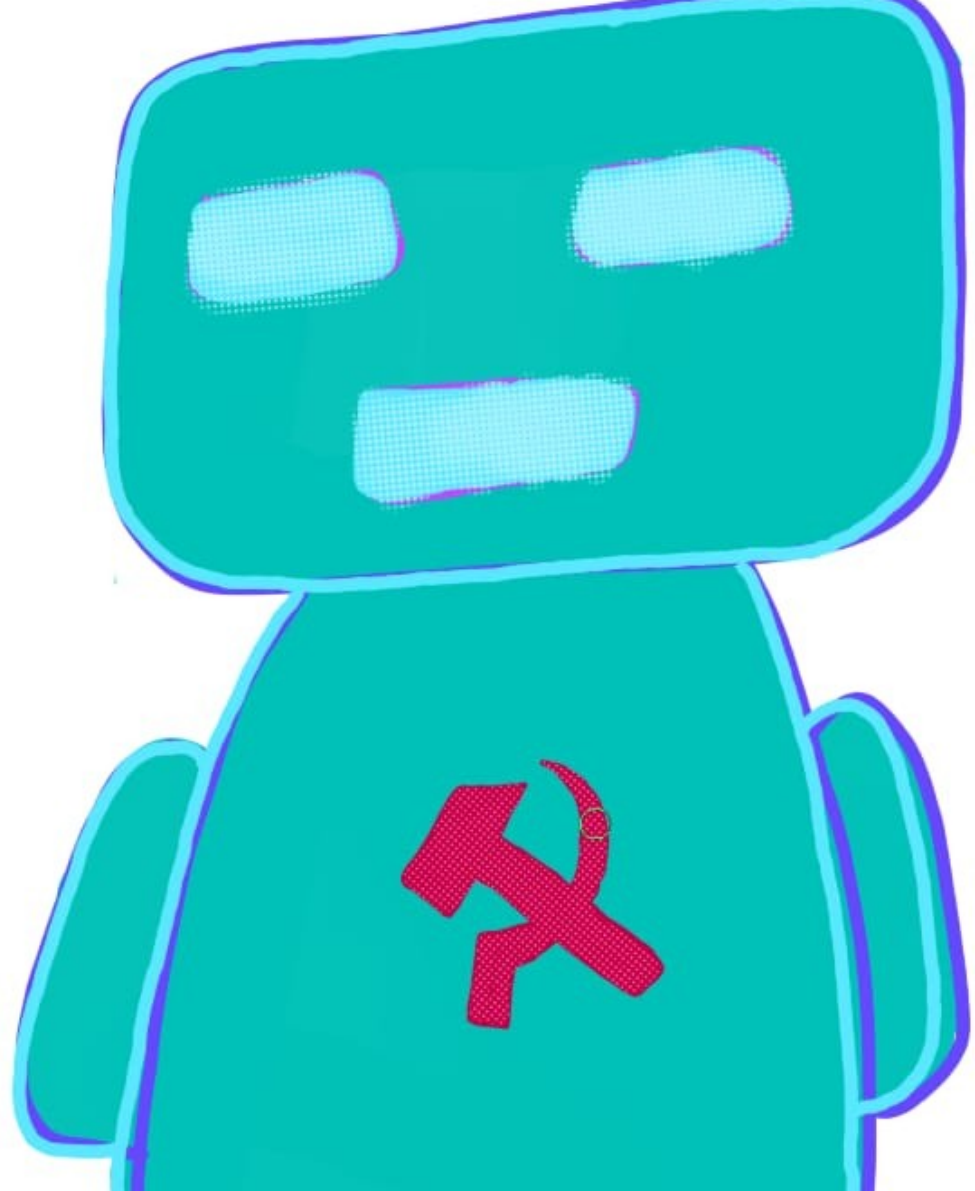
Hoje os sites não disputam só o teu dinheiro, mas também a tua atenção. Não só invadem a tua privacidade como monopolizam a tua atenção, mesmo a atenção que normalmente dedicarias à tua família, amigos e hobbies. Quanto mais te isolam mais lucram.

Você defende com:

Mobilização social

Não deixes que o tempo que passas online se intrometa com a tua vida social. As redes sociais criam redes ilusórias de amigos, mas o verdadeiro apoio e convivência existe no mundo real, com as pessoas que fazem o teu dia a dia. Se tudo isto te revolta e também queres lutar contra a alienação das relações sociais, mobiliza-te.

Fim do jogo



Resumo da narrativa

O jogador inicia a jornada na Vila Bonita, uma cidadela da resistência. Sua mentora, Iara, e o seu camarada Enzo lhe pedem que ajude o coletivo levando um misterioso componente da fábrica para a escola.

Na fábrica, o jogador tem que buscar o componente de um dos robôs, desativado pelo encarregado. Depois de abrir a porta avariada o jogador avança para a escola onde encontra Iago, um estudante que estava à espera do catalisador para finalizar o seu gerador.

Iago pede ao jogador que distraia o diretor para que o possa finalizar o dispositivo. Para partilhar a tecnologia com todos e permitir que os robôs sejam livres das pilhas, ambos viajam para o ciberespaço onde o jogador deve usar as cartas de "segurança de dados", "conhecimento tecnológico" e "apoio popular" para vencer o último obstáculo para tecnologia livre e ao serviço da população - o sistema PriveTech.

Acessibilidade



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/File:ColorAdd_symbols.svg

“ColorADD é uma linguagem única, universal, inclusiva e não discriminatória que permite ao daltónico identificar as cores, com um infinito espectro de utilização em empresas/entidades sempre que a cor seja um fator de identificação, orientação ou escolha.”

Fonte: <https://www.coloradd.net/pt/>

Fonte: GelPenUpright

Usamos a

GelPenUpright Font Family

que tem licença comercial e os caracteres especiais do português.

Além do que é uma fonte amigável e remete à HQs.

Pode buscar a fonte em: <https://www.1001fonts.com/gelpenupright-font.html>

Daqui à noite vovô
Kovalsky vê o imã cair
no pé do pinguim
queixoso e vovó põe
açúcar no chá de
tamaras do jabuti feliz

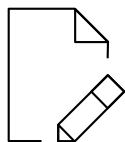
Ferramentas Open Source usadas



Gimp → Para edição de imagens



LibreOffice Impress → Para elaboração da apresentação final

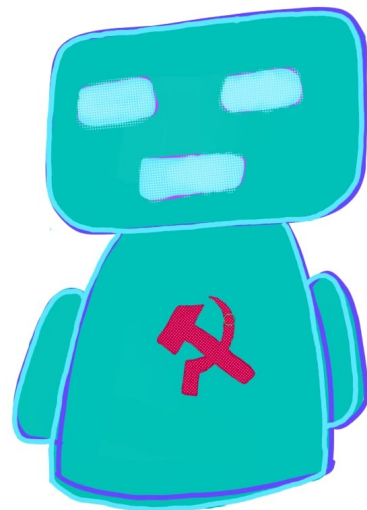


Papel e caneta → Para desenho, mas para versão futuras poderia-se usar **Inkscape** para desenho vetorial

Outras ferramentas

Nebo, para rascunhos
iniciais e palheta de
cores;

Whatsapp, para
comunicação interna;



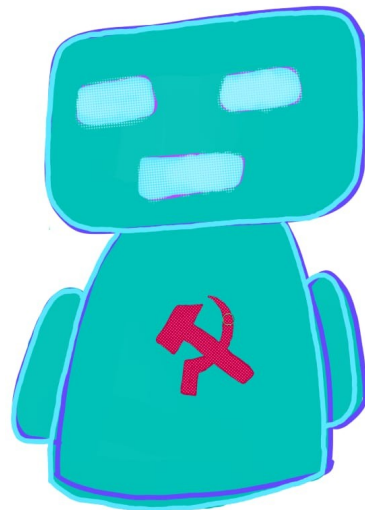
Cores

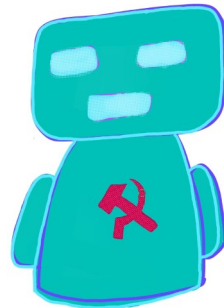
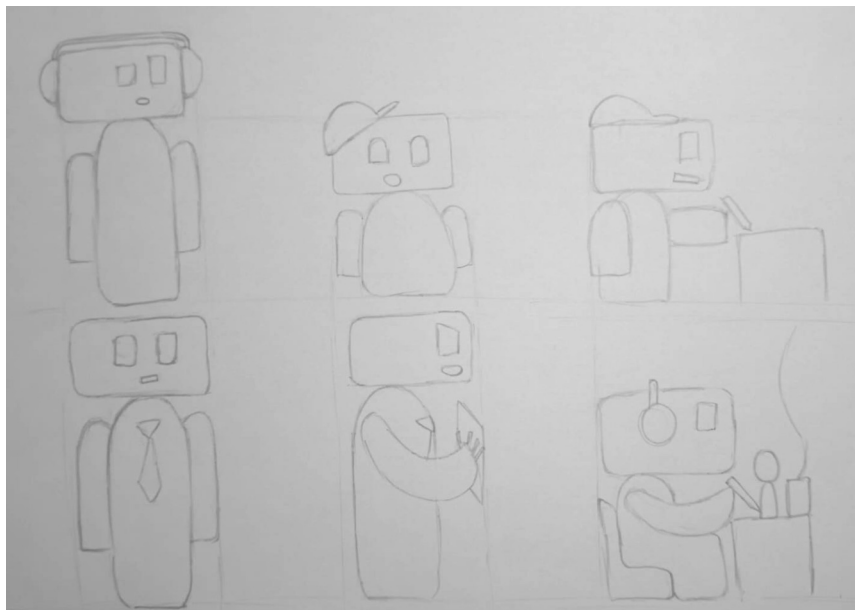
Tríade primária, os fios dentro dos robôs seriam azul, amarelo e vermelho bastante saturados. Assim como alguns dos puzzles, e fios do ambiente;

Enquanto os cenários teriam cores secundárias, mais mutadas;

Itens importantes do cenário, estariam à laranja, rosa, roxo e verde vivos;

Os robôs em si, seriam verde-azulado.

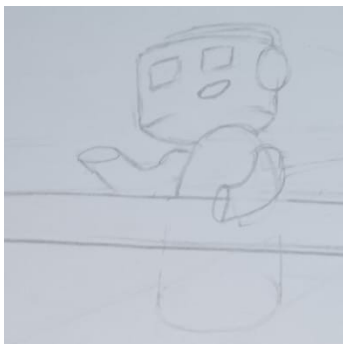




Personagens

Construídos com formas simples os robôs são uniformes e cativantes, e diferenciam-se uns dos outros, principalmente pelos acessórios que usam.

Eles são visualmente feitos dos mesmos materiais que o seu entorno, conceito inspirado pelas gemas em *homeworld* em Steven Universo da criadora Rebeca Sugar.



Futuro

Outros **quebras cabeças e níveis**;

Mais **cartas** diferentes com mais conceitos de “conhecimento tecnológico”, “apoio popular” e “segurança de dados”;

Ferramenta para criação de desenho vetorial open source, para versões futuras: **Inkscape**;

Design com estética mais maximalista, com mais detalhes.

Fontes

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/LibreOffice_7.5_Impress_Icon.svg

https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/6/67/The_GIMP_icon_-_v3.0.svg/146px-The_GIMP_icon_-_v3.0.svg.png

Nota sobre AI

Nenhum texto ou imagem neste documento foi gerado por LLM.