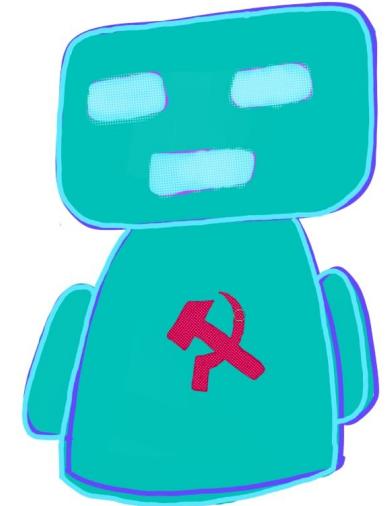


# Jogaê Camarada



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 envisionada 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.

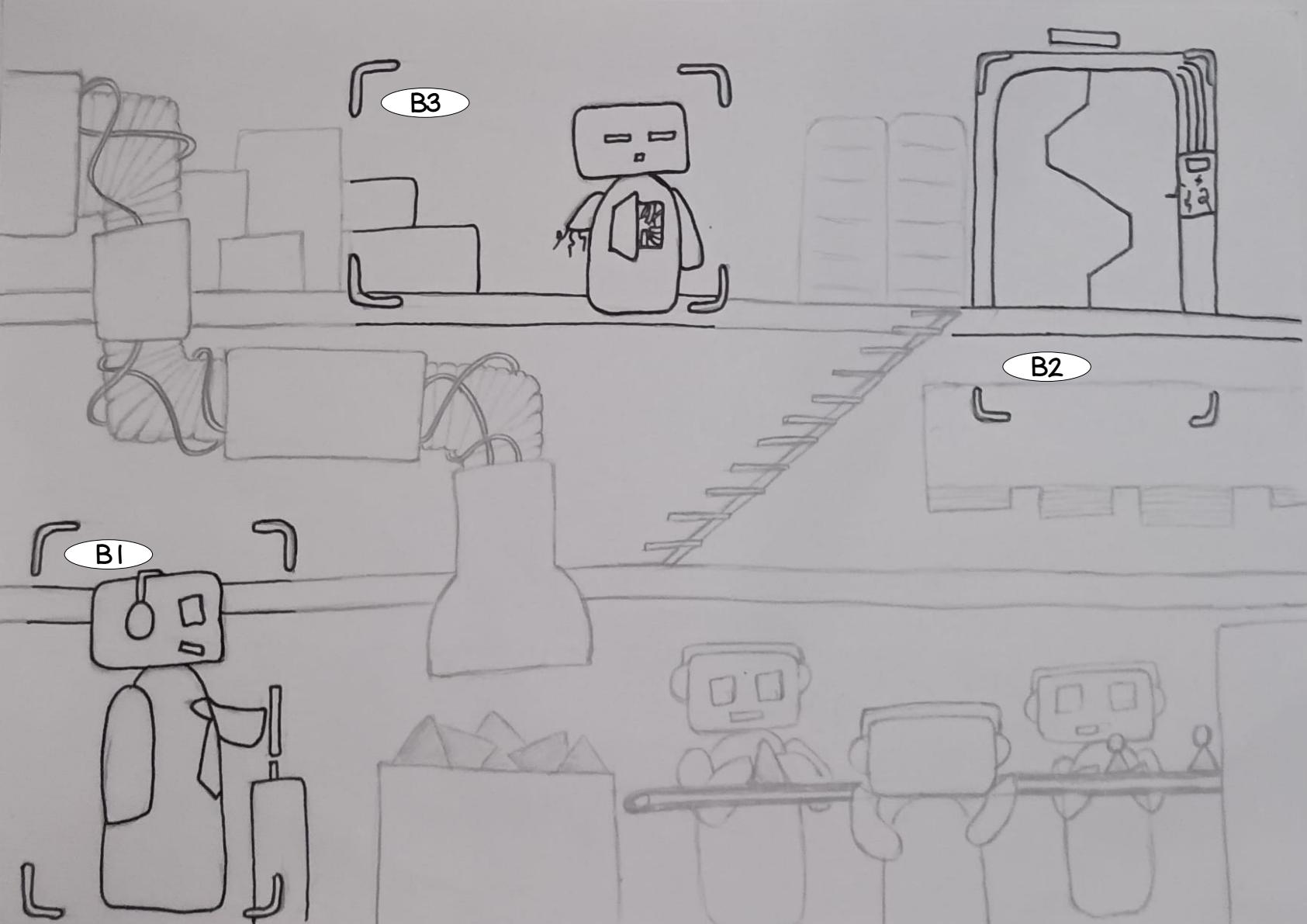
Mapa A  
**Vila Bonita**

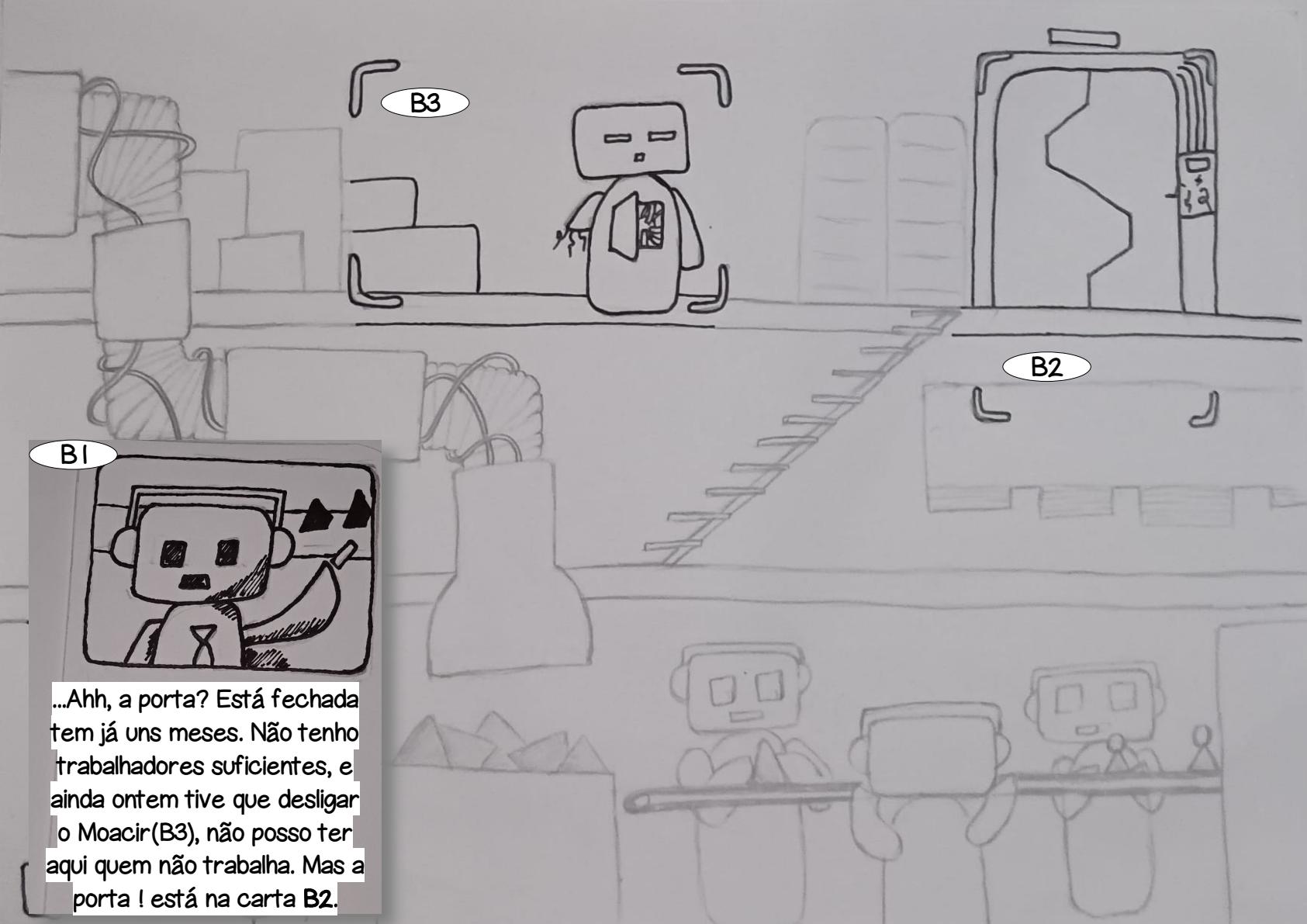
# Vila bonita - tutorial

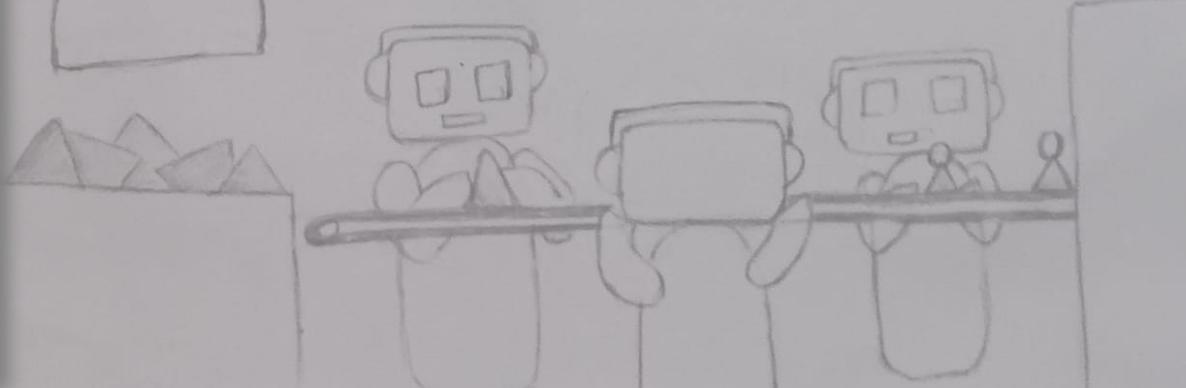
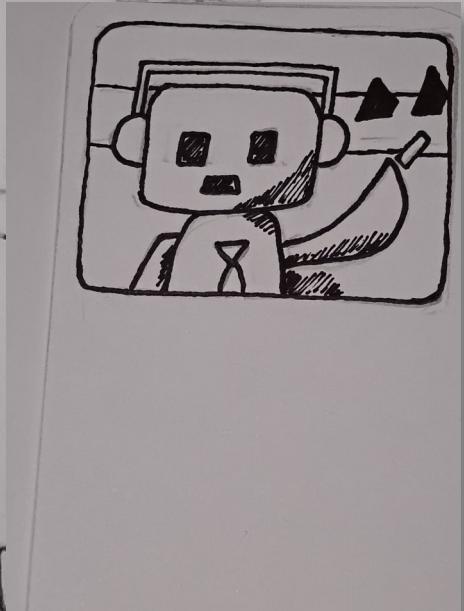
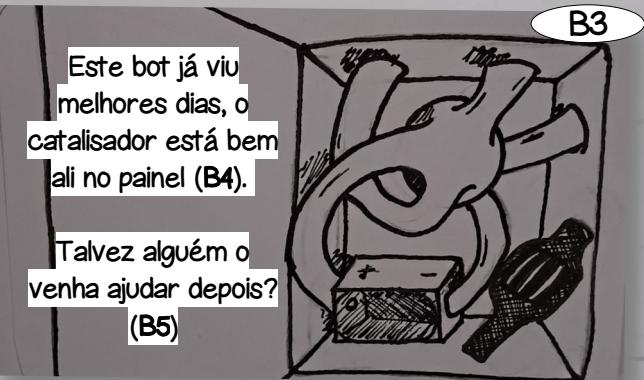
Aqui um mentor explica a dinâmica base do jogo e a sua missão, nos mesmos moldes de interação dos níveis à seguir. Fica sabendo também que nesse universo todos são robôs e você vive em uma comunidade da resistência.

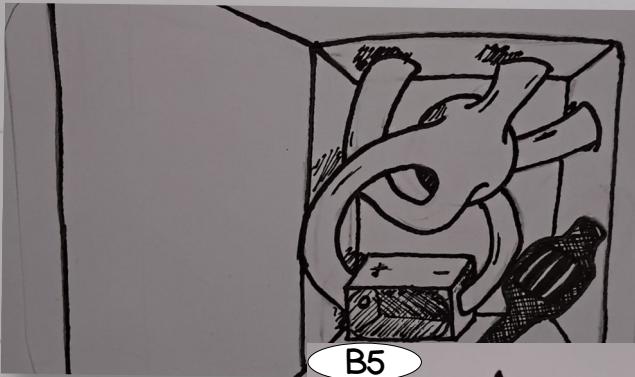
Sua mentora, lara, e o seu camarada Enzo lhe pedem que ajude o coletivo levando um misterioso componente da fábrica para a escola.

Mapa B  
**Fábrica**

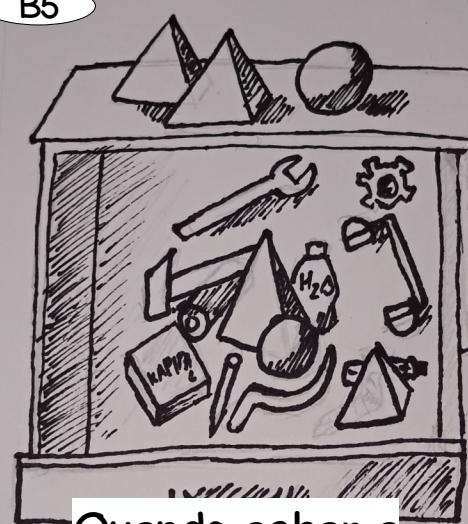








B5



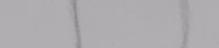
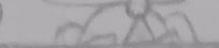
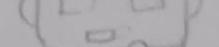
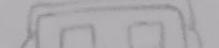
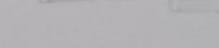
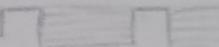
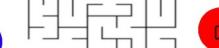
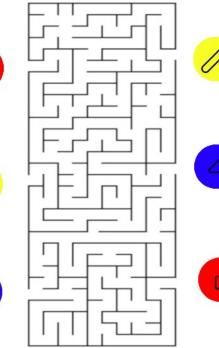
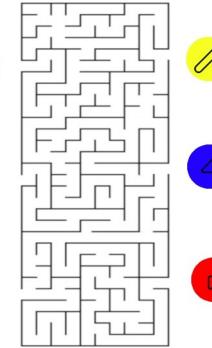
Quando achar a  
pilha, pegue a  
carta B6

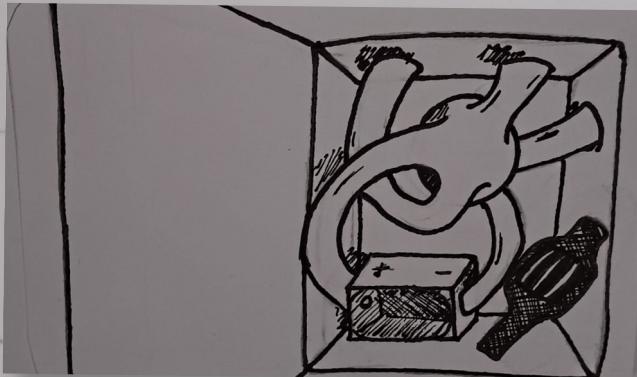
Quando  
contin...



B2

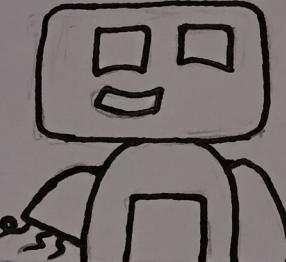
Com a porta  
arranjada avança  
para o mapa C





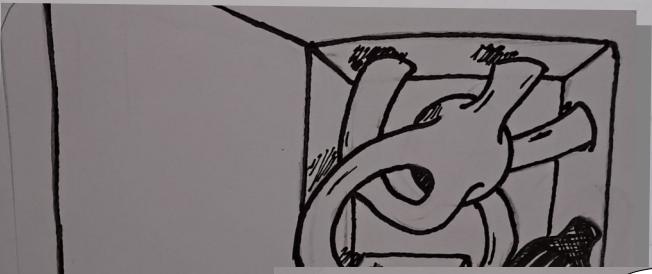
B6

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

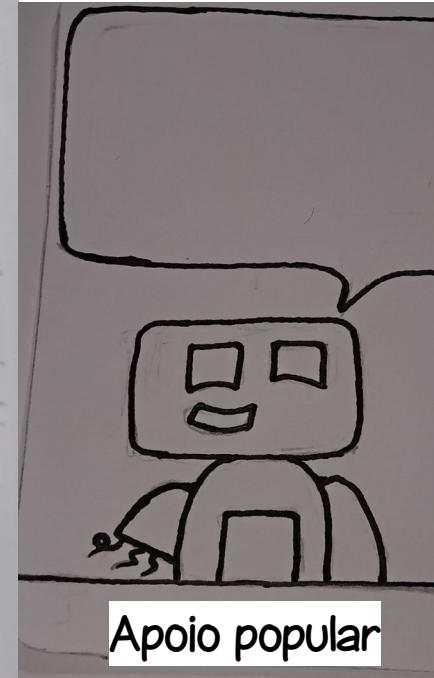
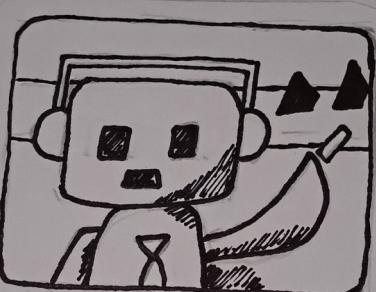
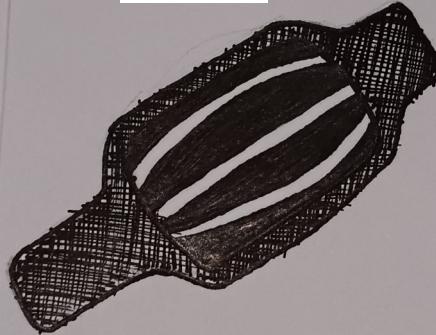


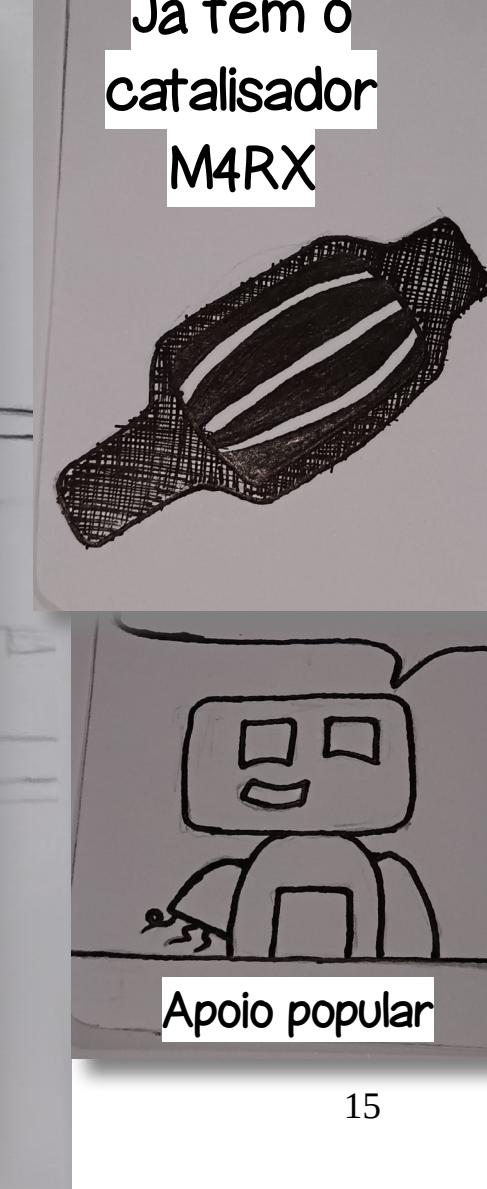
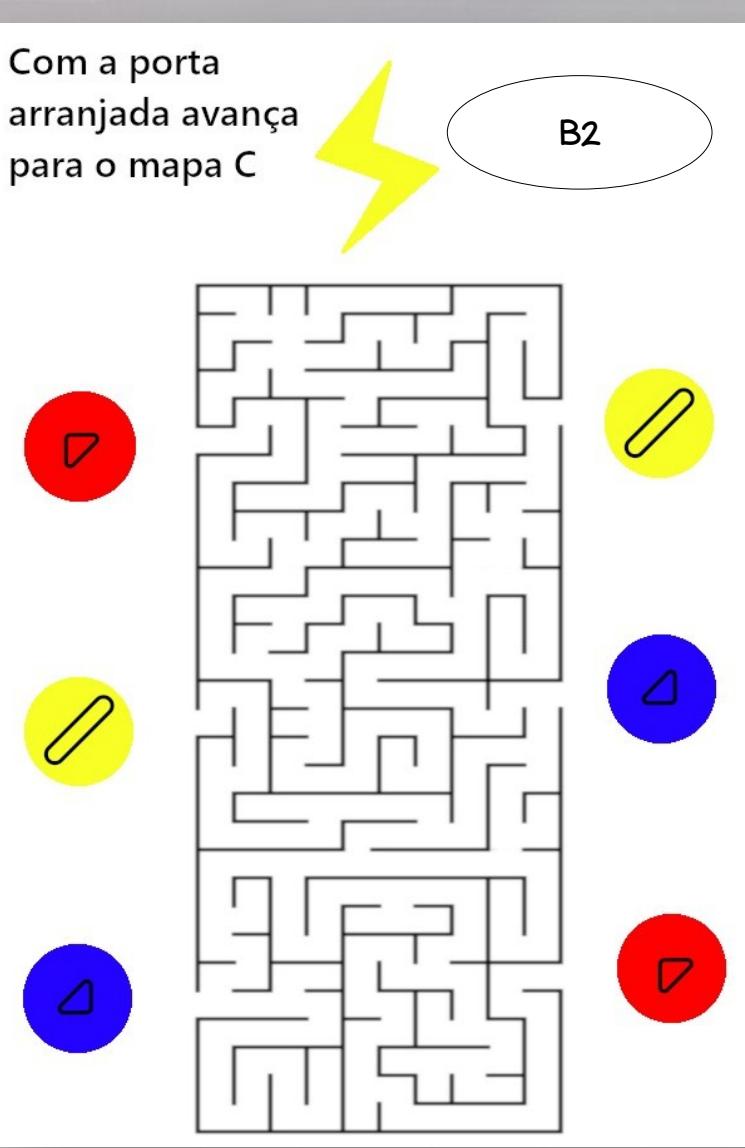
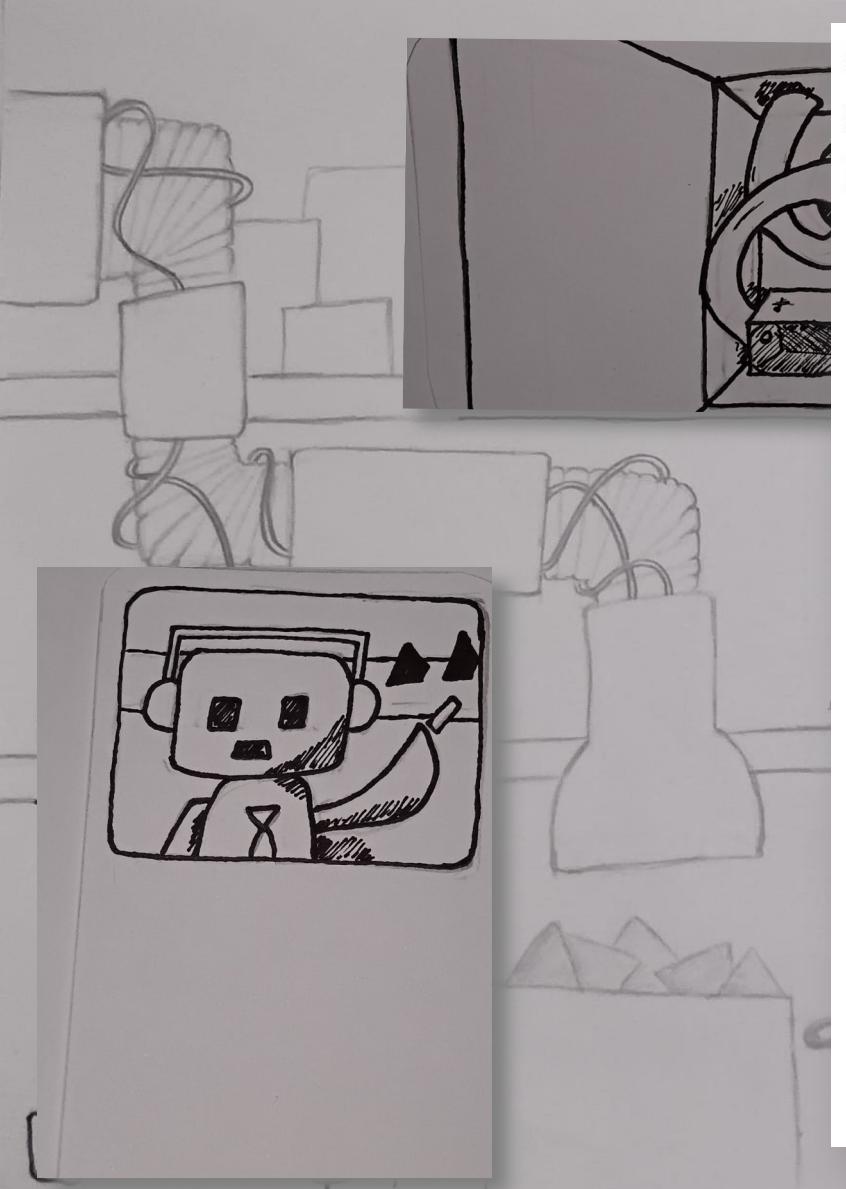
Apoio popular





B4  
Já tem o  
catalisador  
M4RX





# 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 distraí-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 distraí-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 opulenta e tecnológica à Dubai vista de cima) onde não se vê robozinhos.

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 aceitas podes usar tecnologias soberanas, onde seus dados não podem ser vendidos para as *big techs*.

# Ciberespaço

PriveTech ataca com:

**Individualismo e isolamento**

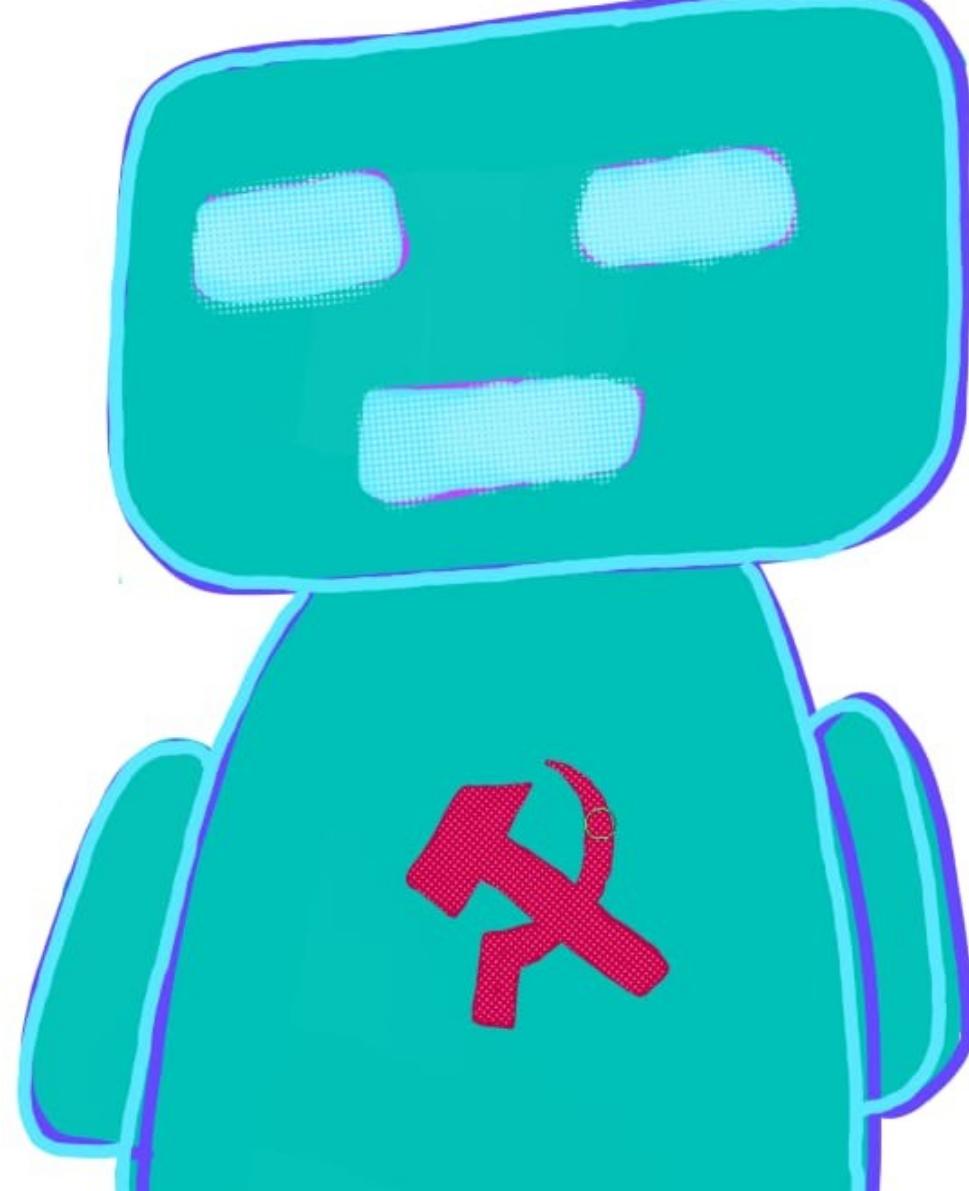
Hoje os sites não disputam só o teu dinheiro, mas também a tua atenção. Não só invadem a tua privacidade como monopolizam a tua atenção, mesmo a atenção que normalmente dedicarias à tua família, amigos e hobbies. Quanto mais te isolam mais lucram.

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**



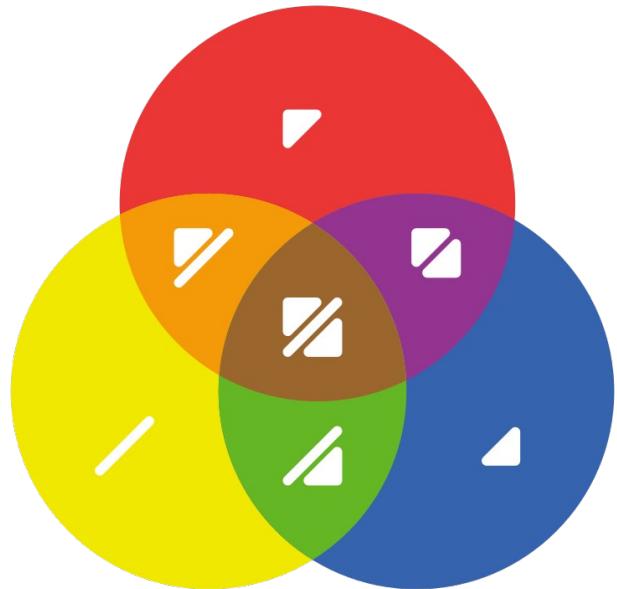
# Resumo da narrativa

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](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 Kovalskyvê o imã cair no pé do pinguim queixoso e vovó põe açúcar no chá de tamaras do jabuti feliz

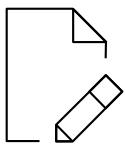
# Ferramentas Open Source usadas



**Gimp** → Para edição de imagens



**LibreOffice Impress** → Para elaboração da apresentação final

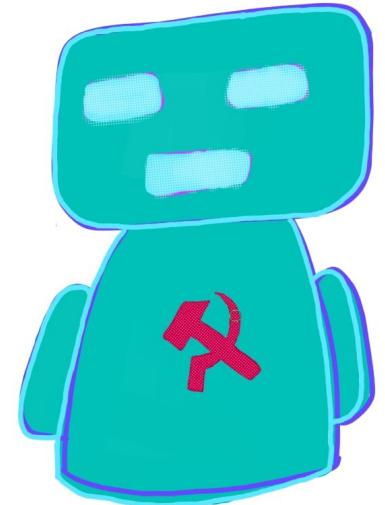


**Papel e caneta** → Para desenho, mas para versão futuras poderia-se usar **Inkscape** para desenho vetorial

# Outras ferramentas

**Nebo**, para rascunhos iniciais e palheta de cores;

**Whatsapp**, para comunicação interna;



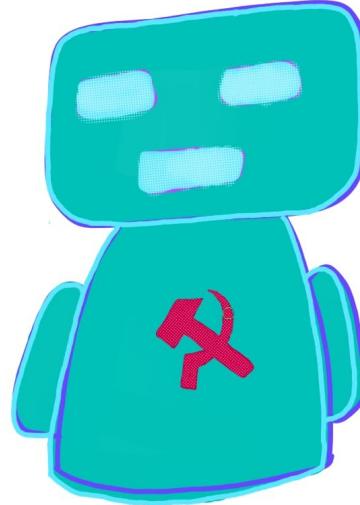
# Cores

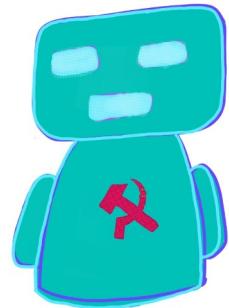
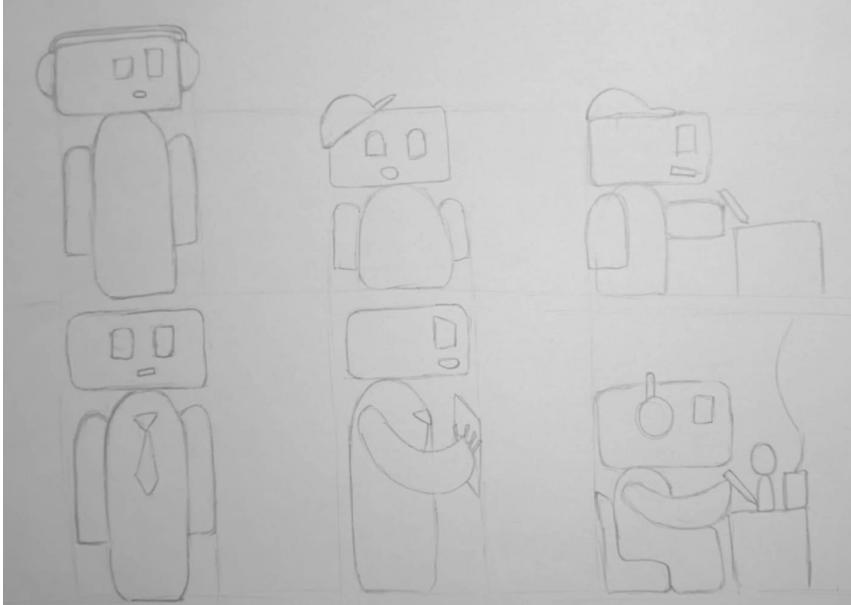
Tríade primária, os fios dentro dos robôs seriam azul, amarelo e vermelho bastante saturados. Assim como alguns dos puzzles, e fios do ambiente;

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.

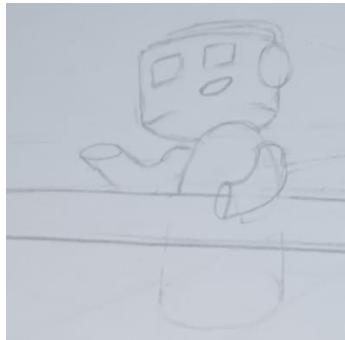




# Personagens

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/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](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.