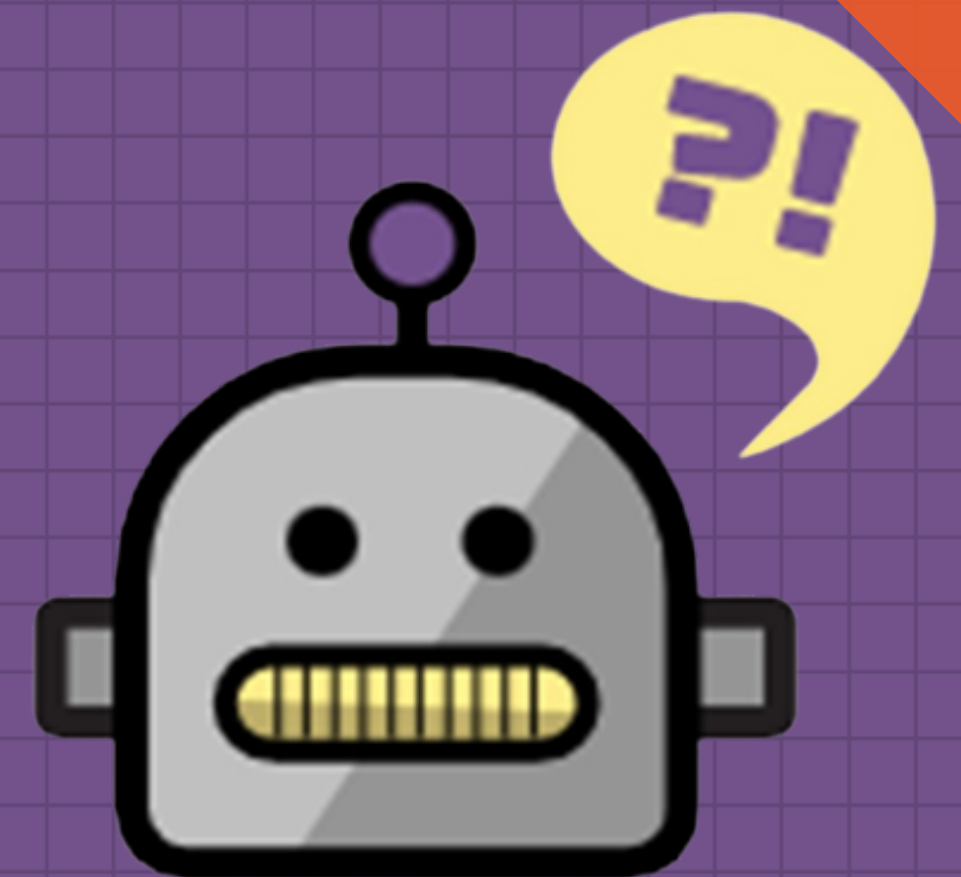
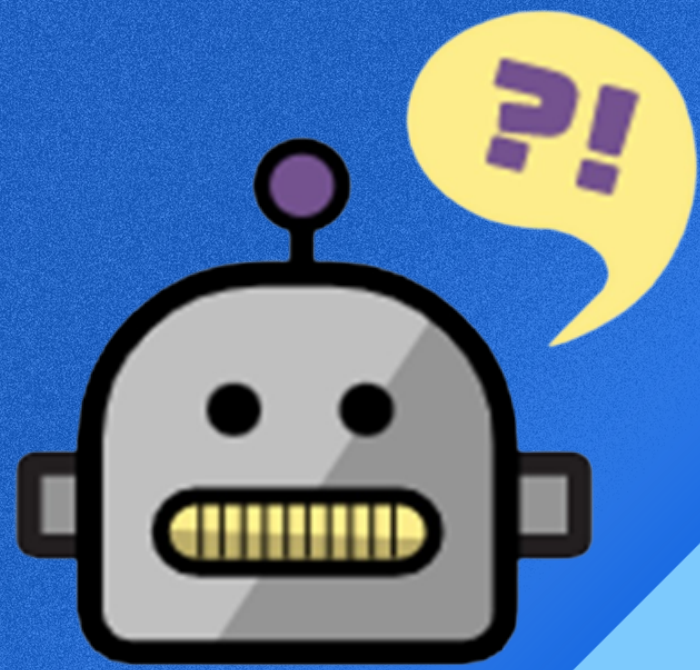


# PEGABOT

## game

Na Trilha dos Bots



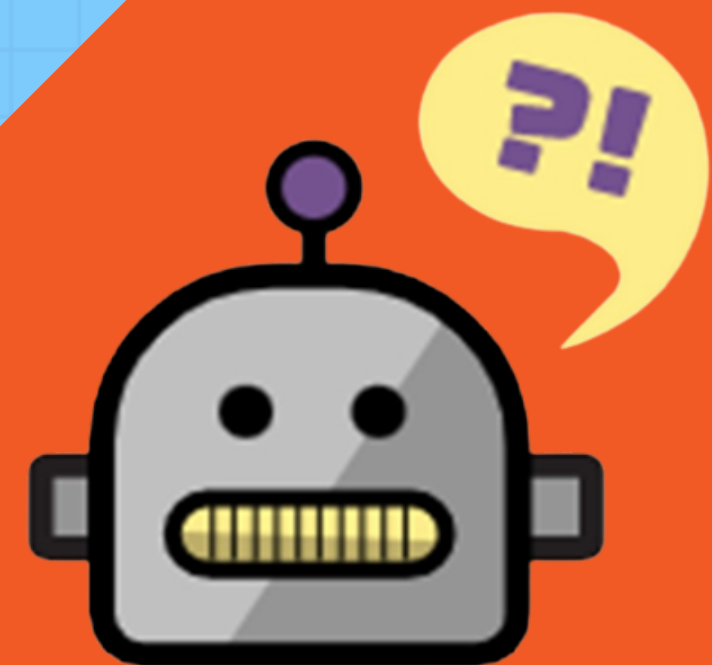


# DESAFIO 1

Ampliar o alcance de temas relacionados ao universo da automação e desinformação, além de explorar possibilidades de cada canal de comunicação, estourando a bolha do Twitter.

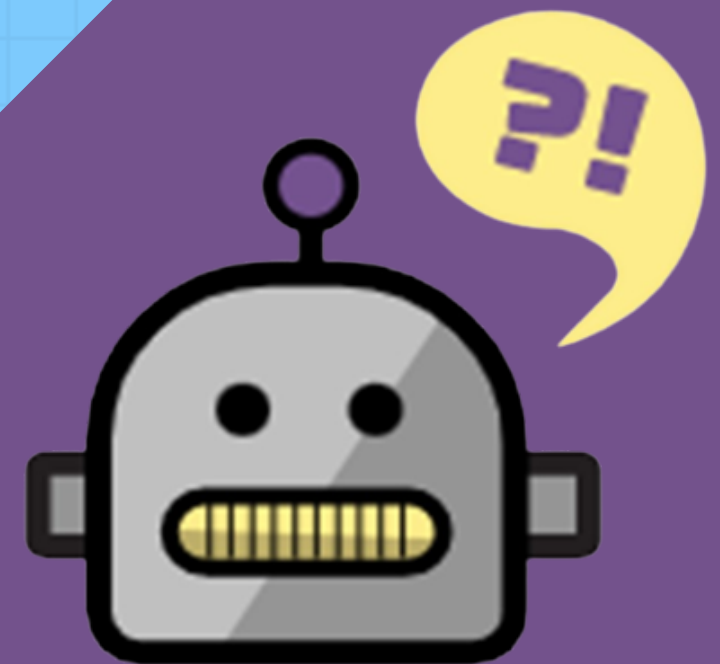
# PROPOSTA

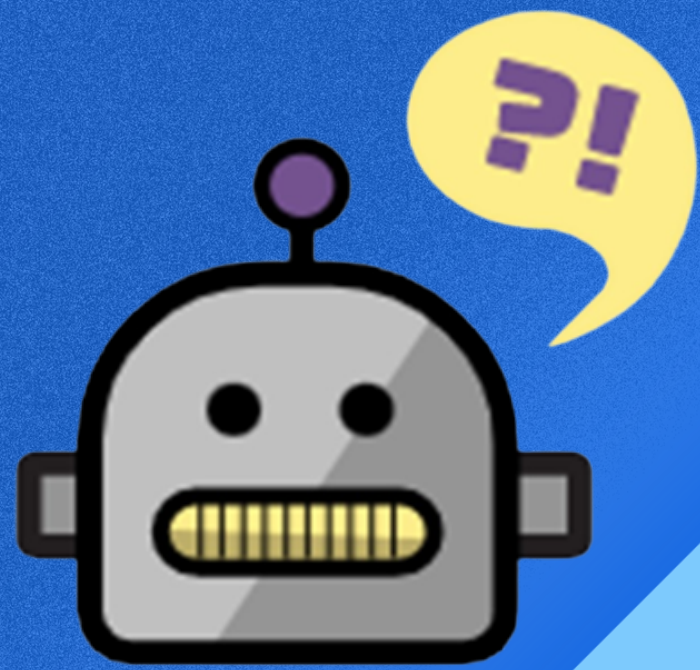
Criação do jogo digital PEGABOT  
GAME - Na Trilha dos Bots,  
direcionado à comunidade escolar.



# OBJETIVOS INOVADORES

- Ampliar a divulgação do projeto Pegabot a outros públicos por meio da gamificação;
- Promover Educação Midiática com o PEGABOT GAME dentro e fora das escolas;
- Proporcionar a acessibilidade e inclusão de Pessoas Com Deficiência (PCDs) no debate sobre desinformação.





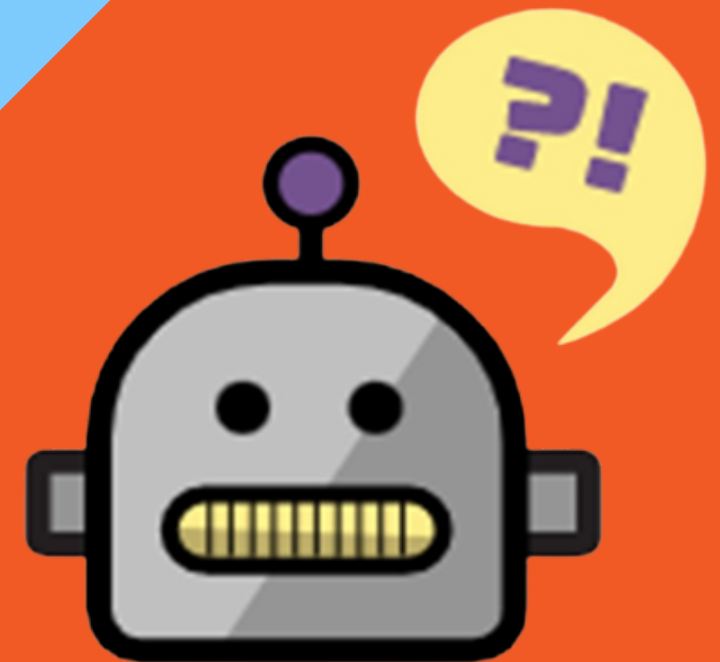
# IMPACTO

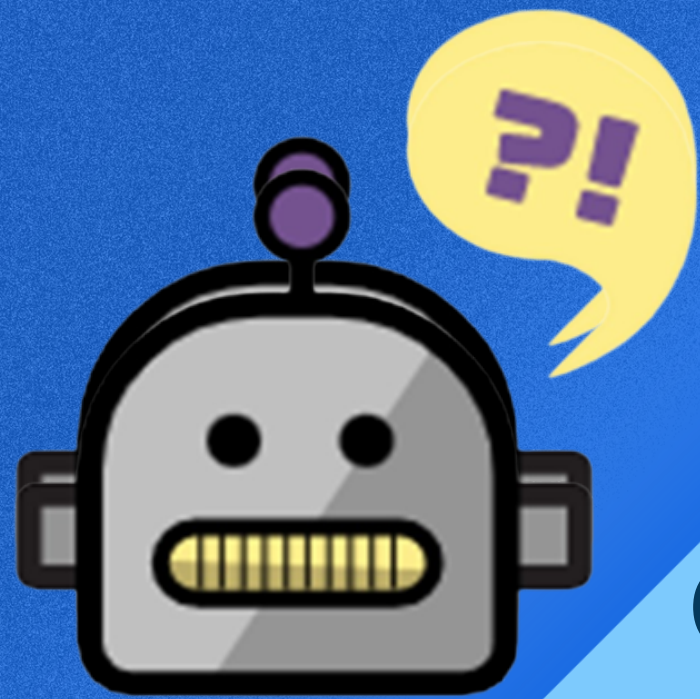
Democratização do debate sobre desinformação para públicos estratégicos e ainda pouco alcançados: crianças, adolescentes, educadores e Pessoas Com Deficiência.



# DESENVOLVIMENTO

- Jogo de Plataforma 2D
- PC e Mobile
- Online e Offline
- Recursos de Acessibilidade:
  - Audiogame, legendas e descrição de imagens



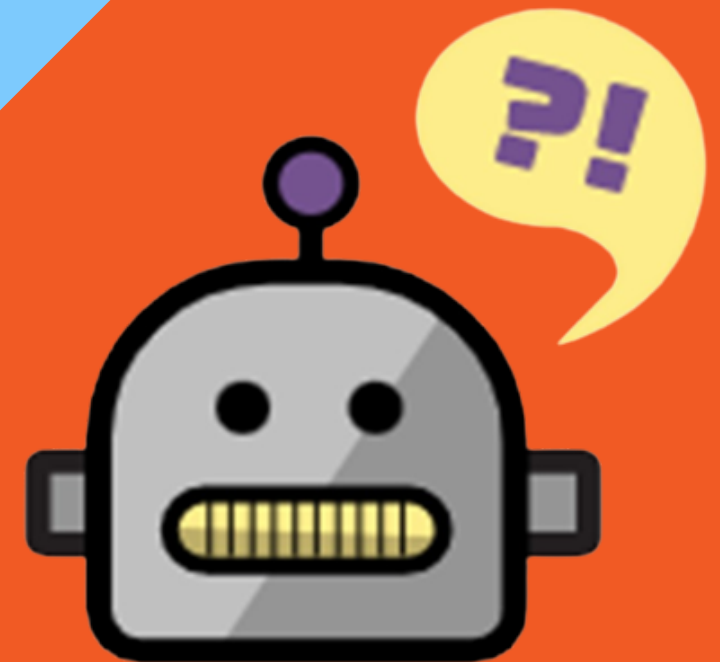


# NARRATIVA

O robô Pegabot está caminhando por uma timeline no Ciberespaço e encontrando itens e tipos de robôs pela Trilha. Ele pode selecionar ou ignorar os itens (conteúdos aleatórios do Twitter), mas deve sempre interagir com os robôs para descobrir se são robôs “transparentes” ou “maliciosos”, a partir dos critérios utilizados pelo algoritmo Pegabot.

# VIABILIDADE/ SUSTENTABILIDADE

- Programação simples e com uso de software livre;
- Parcerias com escolas e universidades;
- Desenvolvimento do jogo em Game Jams.





# PEGABOT



# EQUIPE

- Leonardo Lima
- Marta Alencar
- Sarah Nery
- Valéria Faleiros