

adolescentes 'largassem os celulares e saíssem dos shoppings'. Já os projetistas A e C se puseram contra essa ideia, por acreditarem que não há como 'ir contra isso'. Porém, após o relato do projetista B sobre sua experiência com os jovens, eles decidiram que não há como fugir do uso de equipamentos eletrônicos, como os *smart phones*. Isso os levou a decidir por projetarem algo que levasse os adolescentes a outras formas de interação, além da virtual. Houve consenso de que no projeto deveria estar incluso algo que promovesse ações de responsabilidade social.

Para desenvolver o cenário, os projetistas usaram a ferramenta *storytelling*. Para elaborar a história eles decidiram se inspirar em duas adolescentes que conhecem e no problema apresentado pelo projetista B. Assim, o cenário foi desenvolvido como um clube recreativo que deseja trazer os jovens de volta para suas dependências. Uns dos motivos percebidos pela diretoria do clube para que os adolescentes não frequentem o clube é a falta de uma rede *wi-fi* para acesso à internet. Para contornar a situação, os projetistas idealizaram uma gincana, uma espécie de torneio com várias provas, em que a cada prova cumprida os participantes ganhariam prêmios, como as chaves de acesso à internet ou dicas para a próxima etapa.

Durante a ideação das provas os projetistas estiveram atentos a três situações, como inserir elementos do mangá nas provas; inserir ações de caráter socialmente responsável; e como torná-las atrativas para um perfil de usuário que está frequentemente conectado à internet. Houve novamente a retomada de ideias surgidas em outros movimentos do ateliê, como uma casa de chá inspirada no restaurante que o projetista P mencionou durante a *sensitization*. A ideia da casa de chá inspirou uma prova que simulasse um templo budista onde os usuários mais agitados deveriam meditar e se acalmar, e também evoluiu para a ideia de um restaurante onde os garçons se vestiriam como personagens de mangá. Com essa ideia, eles propuseram uma prova em que os usuários deveriam se caracterizar como personagens de mangá. Eles falaram em desenvolver provas em que o respeito fosse premiado, porém não desenvolveram a ideia da prova.

Outra proposta foi um espaço onde os usuários iriam fazer parte de uma equipe internacional e jogariam por meio da internet, *on-line*. Essa prova não teve suas regras elaboradas, a preocupação dos projetistas era criar um ambiente em que houvesse interação entre pessoas mediadas pela tecnologia. Os projetistas opinaram que as provas mediadas por tecnologia deveriam exigir esforço físico, como, por exemplo, um concurso de dança inspirado em algum personagem. Essas provas poderiam ser mediadas por videogames como *Wii* e *Xbox Kinect*, em que os comandos dos jogos são executados com movimentos corporais, e que eles poderiam aproveitar que essas plataformas já permitem a interação entre os jogadores via internet.

Os projetistas propuseram que uma das provas teria uma ação social, que seria arrecadar materiais recicláveis. Eles também decidiram que teriam provas temáticas, como o dia do câncer, em que as atividades iriam conscientizar sobre alguns tipos de câncer e poderiam arrecadar fundos para uma organização voltada para os pacientes com câncer; o dia da culinária, em que os usuários aprenderiam algumas receitas; uma *rave* (festa de longa duração com música eletrônica), na qual os usuários poderiam competir como DJs). Foi frequentemente ressaltado que as provas deveriam contemplar o trabalho em equipe e que as provas de ações sociais seriam as que teriam maior valor. Como uma das premiações, foi sugerido o dia de dormir, caso as tarefas fossem muito exigentes e os usuários não se interessassem pelo prêmio ser a senha da *wi-fi* do clube, uma vez que a maioria dos jovens tem acesso a pacote de dados por suas operadoras de telefonia móvel.

Após ajustarem como incorporar o mangá, a responsabilidade social e a tecnologia às provas, eles decidiram escrever a história:

'Valon e Kaká têm 14 anos e são amigas de colégio. Passam o tempo livre no *smart phone*, sem perceber que, com isso, estão perdendo a oportunidade de 'conviver' com outras pessoas da mesma idade. Em um dos cliques pelo *Facebook*, ficam conhecendo a comunidade dos 'Mangás da Alegria' e viram muitos amigos em comum garantindo a vaga para a estreia do jogo. Uma espécie de interação entre aplicativo e clube, os adolescentes são convidados a jogar