

M a N u A l D o J o G o

BORA! Jogo do Design Colaborativo, é um jogo de cartas desenvolvido pelo AIC Lab, laboratório de experimentações metodológicas e fortalecimento da sociedade civil da AIC – Agência de Iniciativas Cidadãs. Ele busca facilitar processos colaborativos de criação visual, principalmente identidades visuais.

Pensado especialmente para a criação visual de organizações da sociedade civil, grupos, projetos e coletivos, o **BORA!** é composto por quatro fases (**Mini Mundo, Painel Semântico, Repertorição e Composição Gráfica**), nas quais os jogadores (membros dessas iniciativas), têm a oportunidade de conversar sobre sua identidade e as referências visuais que transmitem seus valores e causas.

- **Quem pode jogar?** Membros de grupos ou coletivos que queiram fazer uma criação visual de forma colaborativa. Apesar de ter sido pensado para a criação visual de grupos ou projetos que atuem por uma causa social, é possível utilizar o jogo para a criação visual de qualquer organização, inclusive de produtos e empresas.
- BORA! é um jogo que **precisa de um mediador** para acontecer. No documento “Guia do Mediador”, que está dentro do kit, esta função é explicada.
- **Número de participantes:** de 3 a 5, sendo 1 deles o mediador.
- **DICA:** é aconselhável que o mediador seja das áreas de comunicação visual, design ou artes gráficas, já que ele precisará abordar alguns temas técnicos específicos durante o jogo.

Objetivo do jogo

Proporcionar um momento para que os jogadores possam construir juntos um entendimento sobre as características do grupo ou coletivo que integram e, a partir da construção de um repertório sobre percepção visual, desenvolver colaborativamente possíveis caminhos para produções gráficas e conceituais que expressem a essência do grupo, tais como identidades visuais, projetos gráficos editoriais, ações em campanhas, entre outros.

Este jogo é **composto por quatro fases** complementares que funcionam também de forma independente, sendo possível jogar apenas a FASE 1, ou apenas a FASE 2, por exemplo, a depender do objetivo do grupo. *Para processos de criação de identidades visuais, sugere-se que os jogadores passem por todas as fases.*

Conteúdo

1 Guia do Mediador

1 Manual de jogo

1 Mapa de identidade visual (AIC – Agência de Iniciativas Cidadãs)

1 Plataforma de anotações (em PDF)

1 Baralho com 125 cartas divididas em quatro fases:

FASE 1 – Mini Mundo (11 cartas)

FASE 2 – Pannel Semântico (38 cartas)

FASE 3 – Repertoriação A (12 cartas) e Repertoriação B (10 cartas)

FASE 4 – Composição Gráfica (54 cartas) divididas em:

14 cartas de cores;

12 cartas de ferramentas de desenho;

12 cartas de letras;

12 cartas de aplicações;

4 cartas coringa (sendo 1 carta para cada categoria).



Objetivo

Construir coletivamente uma personificação do grupo/iniciativa a partir de perguntas disparadoras. Espera-se que, com esse exercício, seja possível entender as principais características do grupo/iniciativa, bem como os cenários por onde ele circula.

A criação de um **Mini Mundo** pode ocorrer em diferentes **contextos**. Para isso, é importante alinhar entre os participantes o que está sendo personificado. Algumas possibilidades são:

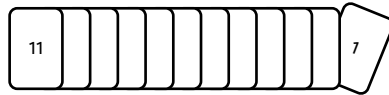
- **Personificação de um grupo ou coletivo**, caso a criação em questão seja a identidade visual desse grupo, por exemplo;
- **Personificação de um projeto**, caso o objetivo seja a criação de uma identidade visual para um projeto específico de uma organização;
- **Personificação de uma campanha** em processo de elaboração. A criação de um Mini Mundo pode servir também para que os participantes caracterizem juntos um conjunto de ações específicas. Caso ainda não tenha sido criado um nome, é possível que o personagem se chame “a campanha”.

Caso os jogadores optem por essas ou outras possibilidades de jogar a FASE 1 que não personifiquem “o grupo”, **é importante que se atentem às mudanças necessárias nas frases disparadoras das cartas**. Nas primeiras rodadas, por exemplo, ao ler, o jogador pode substituir “Se meu grupo fosse uma pessoa...”, por “Se minha campanha fosse uma pessoa”, por exemplo.

TEMPO ESTIMADO
45 MINUTOS

Preparação

O baralho desta fase deve ser organizado em uma única pilha em ordem decrescente, de forma que a carta 11 esteja no topo da pilha e a carta 1 seja a última. As cartas devem ficar viradas para baixo (com o lado escrito “Mini Mundo” para cima), no centro da área de jogo.



O jogo inicia quando um dos jogadores se habilita a começar a partida. Caso ninguém se manifeste, o grupo decide na sorte quem começa. O jogador à esquerda de quem jogou primeiro deve dar continuidade ao jogo.

Bora jogar!

Cada jogador, na sua vez, deve:

1. Pegar a primeira carta da pilha e ler em voz alta o que se pede;
2. Responder à pergunta apresentada (os outros jogadores poderão complementar a resposta, se quiserem);
3. Encerrar sua jogada descartando a carta que pegou virada para cima, formando uma pilha das cartas que já foram tiradas.

ATENÇÃO! Caso algum participante tenha dificuldade em ler as cartas, quando chegar sua vez de jogar, cabe ao mediador ler a carta em voz alta.

Fim da fase

A FASE 1 do jogo só finaliza quando todas as cartas da pilha forem respondidas. A última carta (de número 1) serve como síntese do que foi construído pelos jogadores durante as rodadas.

Cabe ao mediador facilitar a síntese da FASE 1 a partir das indicações da carta 1. No final dessa fase, o mediador deve dar as instruções da fase seguinte, FASE 2, presente no tópico **Preparação**, a seguir. *Para mais informações sobre o papel do mediador, leia o Guia do Mediador que compõe o kit do jogo.*

PAINEL SEMÂNTICO**Objetivo**

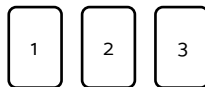
Construir coletivamente um conjunto de referências estéticas e simbólicas que representem o grupo ou iniciativa.

Também é possível criar um painel semântico para campanhas, projetos, negócios e até para representar as principais referências de uma pessoa! Caso a construção se refira a uma dessas outras possibilidades, ao ler as cartas, substitua “o grupo” pelo objeto em questão.

Preparação

Antes do encontro para a realização da FASE 2, é preciso pedir aos participantes que levem no dia do encontro imagens, fotos, objetos que, na opinião deles, representem o grupo/iniciativa (ou a campanha, projeto, etc). *Para mais informações sobre o papel do mediador, leia o Guia do Mediador que compõe o kit do jogo.*

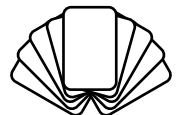
O baralho desta fase tem **3 cartas com perguntas disparadoras**, além do **Baralho Semântico**. As três devem ficar **viradas para baixo** (com o lado escrito “Painel Semântico” para cima), no centro da área de jogo.



TEMPO ESTIMADO
1 HORA E 30 MIN.

Todos os jogadores devem colocar as referências (imagens, fotos, objetos) que trouxeram dispostas no centro da área de jogo, de forma que tudo esteja visível, criando um painel semântico.

Em seguida, cada jogador deve examinar as cartas no **Baralho Semântico** disponibilizadas pelo mediador e avaliar se alguma delas também representa seu grupo/iniciativa. Se sim, elas devem ser adicionadas ao centro da área de jogo, compondo o painel semântico iniciado pelo grupo. Se for o caso, **acrescentar as cartas escolhidas ao painel**. Não há um limite de uso das cartas.



PAINEL SEMÂNTICO

Depois que todos finalizarem a consulta ao **Baralho Semântico**, um dos jogadores se habilita a ler em voz alta a pergunta da carta 1. Caso ninguém se manifeste, o grupo decide na sorte quem começa.

Bora jogar!

1. O primeiro a jogar deve virar a carta 1 para cima, ler a pergunta e responder em voz alta;
2. Os demais jogadores também devem responder à pergunta 1 em voz alta, cada um na sua vez;
3. O jogador à esquerda do que iniciou a partida, deve virar a carta 2 para cima, ler a pergunta e responder em voz alta;
4. Os demais jogadores também devem responder à pergunta 2 em voz alta, cada um na sua vez;
5. Ao final, seguindo à sua esquerda, o próximo jogador deve virar a carta 3 para cima, ler a pergunta e responder em voz alta;
6. Os demais jogadores também devem responder à pergunta 3 em voz alta, cada um na sua vez.

Fim da fase

A FASE 2 do jogo só finaliza quando todos os jogadores tiverem respondido às perguntas das três cartas.

Cabe ao mediador fazer a síntese da FASE 2, destacando os principais pontos indicados pelos jogadores durante a construção do painel. *Para mais informações sobre o papel do mediador, leia o Guia do Mediador que compõe o kit do jogo.*

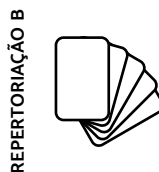
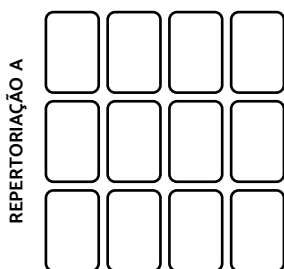
Objetivo

Propiciar um momento de troca e reflexão sobre os princípios básicos da percepção visual: cor, forma, composição, letra e preenchimento. A ideia é que os jogadores possam ampliar suas referências e repertórios para participarem da criação visual e conceitual do projeto em questão.

A FASE 3 possui dois baralhos: “REPERTORIAÇÃO A” e “REPERTORIAÇÃO B”.

Preparação

Nesta fase, **as cartas do baralho A deverão estar viradas para baixo, embaralhadas e distribuídas**, uma a uma, no centro da área de jogo, já as cartas do **baralho B ficam com o mediador**. O jogo inicia quando um dos jogadores se habilita a começar a partida, escolhendo uma das cartas ao centro.



Bora jogar!

Cada jogador, na sua vez, deve:

1. Escolher uma carta e virá-la para cima;
2. Observar a carta e, sozinho, descrever em detalhes suas impressões sobre a imagem e o que sentiu quando a viu;
3. Quando finalizar seus comentários sobre a carta, o jogador à sua esquerda deve escolher outra carta disposta no centro;
4. Observar a carta e descrever em detalhes suas impressões sobre a imagem e o que sentiu quando a viu, e assim, sucessivamente;

TEMPO ESTIMADO
1 HORA

5. Quando todos os jogadores tiverem virado 01 carta A cada um, o mediador apresenta cada uma das cartas do baralho B;
6. Depois da fala do mediador sobre as cartas B, a primeira pessoa que jogou deve escolher outra carta disposta no centro do jogo e continuar a descrição das suas impressões, que deve ser feita também pelo jogador à sua esquerda, e assim, sucessivamente até acabarem as cartas A.

Fim da rodada

A FASE 3 encerra quando todas as cartas A e B forem viradas e descritas.

Objetivo

Criar e compartilhar composições gráficas que sirvam de referência e inspiração para a criação da identidade visual do grupo, coletivo, projeto ou campanha em questão. A composição criada por cada jogador deve expressar visualmente o grupo a partir do acúmulo das discussões feitas nas fases anteriores.

Preparação

A primeira parte da preparação da FASE 4 - COMPOSIÇÃO GRÁFICA é a apresentação do **Mapa de Identidade Visual** por parte do mediador para que os participantes compreendam o que é um sistema de identidade visual, o que o compõe e as potencialidades de criação a partir do jogo BORA!. Este material pode ser apresentado em qualquer momento do jogo (não precisa ficar restrito apenas à esta fase), quando o mediador entender que é necessário uma maior clareza por parte dos participantes de onde se pode chegar com os resultados de criação do BORA!.

Logo depois, as cartas do baralho da FASE 4 devem estar organizadas em pilhas distintas, separadas em quatro categorias: “COR”; “LETRA”; “FERRAMENTA DE DESENHO” e “APLICAÇÃO”. Não há uma ordem para dispor as cartas em cada uma das pilhas.



TEMPO ESTIMADO
1 HORA E 30 MIN.

O mediador deve distribuir aleatoriamente **quatro cartas para cada jogador, uma de cada categoria**, com exceção dos coringas que devem ficar nas pilhas de suas respectivas categorias. Os jogadores decidem quem começa.

Para esta fase, é especialmente importante que o mediador **disponha no local do encontro os principais pontos discutidos nas fases anteriores** (inclusive as anotações registradas na FASE 1), bem como o **painel semântico**, que devem servir de referência e inspiração para os jogadores ao longo das rodadas. *Para mais informações sobre o papel do mediador, leia o Guia do Mediador que compõe o kit do jogo.*

COMPOSIÇÃO GRÁFICA**Bora jogar!**

Cada jogador, na sua vez, deve:

1. Dispor das 4 cartas inicialmente recebidas e não permitir que os demais jogadores as vejam. Avaliá-las e então tirar uma carta da pilha de uma das quatro categorias para sua composição;
2. Avaliar se a carta é interessante para o que tem em mente como referência para a identidade visual que será criada para o grupo, coletivo, projeto ou campanha;
3. Durante sua jogada, caso queira, descartar uma carta que não esteja de acordo com sua composição em uma pilha do lixo, onde as cartas descartadas devem ficar viradas para cima;
4. O jogo segue com o jogador à esquerda, que durante sua jogada também deve escolher uma carta de uma das quatro categorias e, se quiser, descartar uma na pilha do lixo e assim sucessivamente.

ATENÇÃO!

Pilha de lixo: as cartas descartadas pelos jogadores devem formar uma pilha única, sendo que o jogador, na sua vez de jogar, pode pegar para si a última carta descartada dessa pilha;

Durante toda a fase, cada jogador deve ter no mínimo 4 e no máximo 6 cartas por vez em mãos, sendo obrigatório terminar o jogo com pelo menos uma carta de cada categoria;

Existem 4 cartas-coringa espalhadas no baralho. O jogador que pegar esse tipo de carta deve ler o texto em voz alta e seguir as orientações indicadas.

Fim da rodada

À medida que os jogadores acharem que suas composições estão prontas, ou seja, que as cartas que escolheram são boas referências para a criação da identidade visual, devem anunciar e virar suas cartas para baixo, ao centro, para que todos saibam que não participarão das rodadas seguintes.

COMPOSIÇÃO GRÁFICA

O jogo encerra quando as pilhas das quatro categorias acabarem ou quando todos os jogadores tiverem finalizado suas composições. Neste momento, cada jogador poderá descartar cartas que não gostariam que fizessem parte das suas composições, desde que restem pelo menos uma carta de cada categoria em suas mãos.

Ao final, a partir das orientações do mediador, cada jogador deve apresentar sua composição para os demais e explicar como ela representa visualmente seu grupo, projeto, campanha, etc.

Além disso, neste momento, todos terão a oportunidade de expressar seus desejos e restrições sobre a identidade para que isso seja registrado e repassado a todos os envolvidos no processo de criação.

Após a realização das 4 fases, o profissional que se dedicará à criação visual proposta terá informações, construções e referências sólidas, tecidas coletivamente, para executar um trabalho muito mais próximo da essência do grupo e da expectativa dos participantes. *Para mais informações sobre o papel do mediador, leia o Guia do Mediador que compõe o kit do jogo.*

Bom jogo!

Bora contar para a gente como foi a sua experiência com o jogo?

Você pode falar com a gente:

Por e-mail: aiclab@projetos.aic.org.br

E pelo Instagram: @aic_lab

Nos marque lá quando postar seu grupo jogando!

Saiba mais sobre a AIC em **www.aic.org.br**

FICHA TÉCNICA

Este jogo é resultado do acúmulo de reflexões e metodologias desenvolvidas pela AIC em seus diversos projetos. Agradecemos, portanto, a todos (as) que integram ou já integraram nossa equipe e que de alguma forma deixaram sua marca neste produto.

Idealização e experimentações

Bárbara Gonçalves
Brenda Laura
Daniel Dorledo
Emanuela São Pedro
Joana Rosário
Mila Barone
Nathália Vargens
Raique Nicácio

Conteúdo textual

Bárbara Gonçalves
Brenda Laura
Joana Rosário
Nathália Vargens

Conteúdo gráfico das cartas

Brenda Laura
Mila Barone
Raique Nicácio

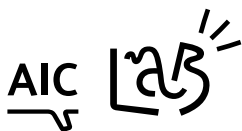
Identidade visual e projeto gráfico

Brenda Laura

Revisão

Emanuela São Pedro
Nathália Vargens

REALIZAÇÃO



PATROCÍNIO



INCENTIVO



CULTURA



**PREFEITURA
BELO HORIZONTE**

TRABALHANDO POR UMA cidade  feliz