

CRÉDITOS

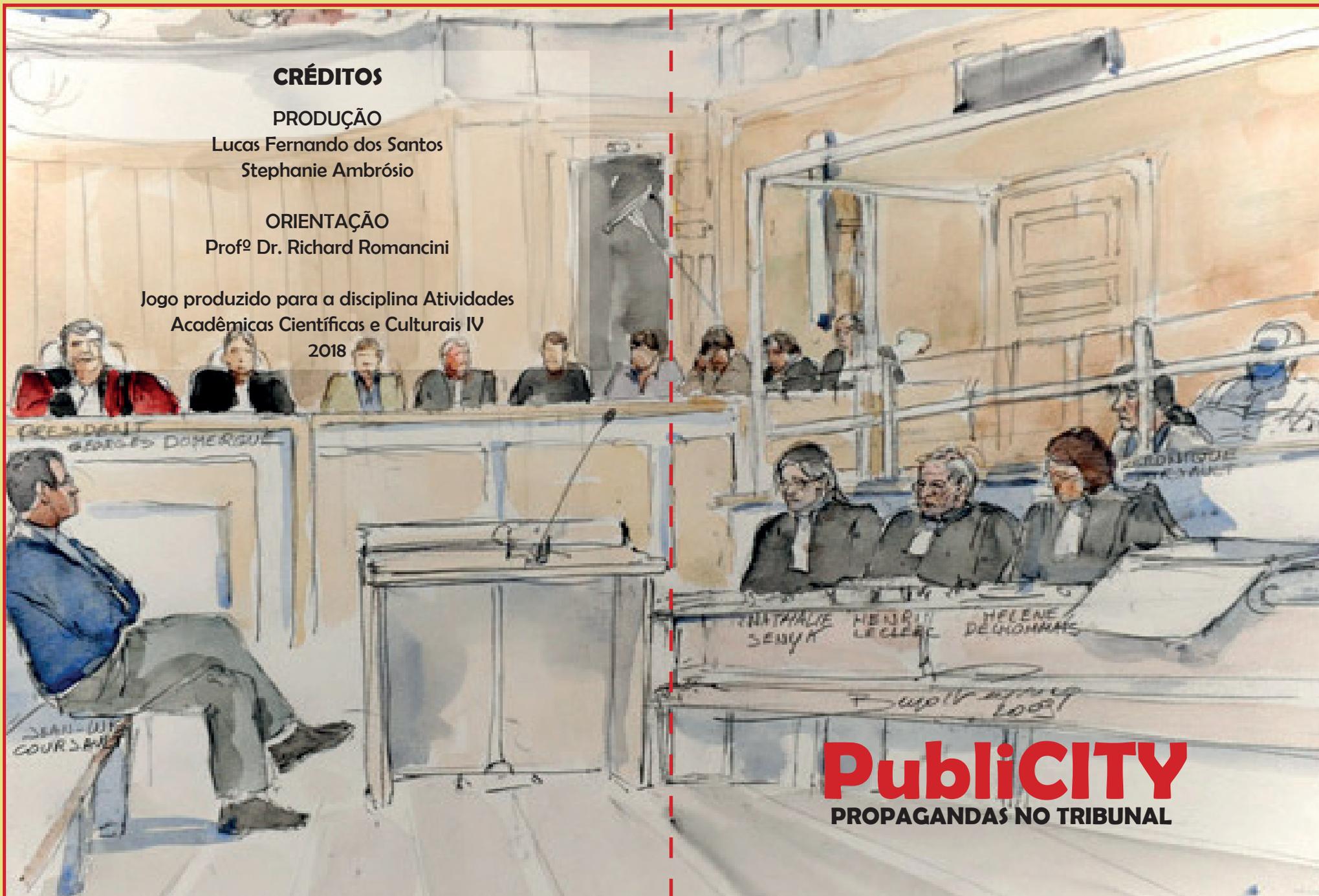
PRODUÇÃO

Lucas Fernando dos Santos
Stephanie Ambrósio

ORIENTAÇÃO

Profº Dr. Richard Romancini

Jogo produzido para a disciplina Atividades
Acadêmicas Científicas e Culturais IV
2018



PubliciTY
PROPAGANDAS NO TRIBUNAL

PubliCITY é um jogo criado para ser jogado por 5 ou, no máximo, por 6 jogadores. Dificilmente um jogador conseguirá ganhar o jogo baseado somente na sorte: é necessário uma boa dose de estratégia e argumentação para se sair vencedor.

Vence o jogo aquele que atingir a missão sorteada no monte **MISSÃO SECRETA**. Esta tarefa só é conhecida pelo próprio jogador, que, em princípio, deve usar esta vantagem: a clara demonstração do seu objetivo dificultará atingi-lo.

Recomenda-se que se tente jogar à medida que se lê as regras, de modo a facilitar a compreensão dos mecanismos do jogo.

PubliCITY foi pensado como um jogo não-mediado, porém a experiência pode ser ainda mais rica com a mediação de um educador que conheça o Código Brasileiro de Autorregulamentação Publicitária disponível no site <http://www.conar.org.br/>

ESTE JOGO CONTÉM: Tabuleiro, 47 cartas (24 de locais, 12 de missões, 6 de personagens, 6 coringas) manual de instruções.

ESTE JOGO VAI PRECISAR DE: 6 peões, 1 dado, Leitor de QR code instalado em um aparelho celular, acesso à internet.

PREPARANDO O JOGO

1) Separe as cartas em oito montes: livraria, indústria, hospital, escola, shopping, cinema, corte e missão secreta. Embaralhe cada monte separadamente.

2) Cada jogador retira do monte **MISSÃO SECRETA** uma carta, nela contém a sua missão do jogo que deve ser mantida em segredo durante a partida e só será revelada ao ser cumprida.

DICA: É recomendável que todos os jogadores conheçam as 12 missões antes de iniciar o jogo para que possam pensar em estratégias para vencer.

3) Coloque os peões que representam os jogadores na casa **TRIBUNAL**. Todos os peões devem começar na casa **TRIBUNAL**. Defina-se no dado com o maior número quem será o primeiro jogador, seguido pelo jogador à esquerda.

O JOGO COMEÇA

Na sua vez, cada jogador deve lançar o dado e andar com o peão o mesmo número de espaços sorteados em direção a um local de sua escolha. O mesmo local não pode ser ocupado duas vezes seguidas pelo mesmo jogador.

Os jogadores devem visitar qualquer local da cidade com o intuito de solucionar um caso de propaganda ou apenas para visitá-lo.

Caso o jogador esteja apenas visitando um local da cidade, ele terá direito de pegar um **CORINGA**. Existe apenas uma carta **CORINGA** para cada uma das casas no tabuleiro. Esta carta possibilita ao jogador trocar de cargo para se beneficiar no jogo segundo sua missão.

ATENÇÃO: O jogador visitante só poderá pegar um **CORINGA** por vez. Para pegar um outro, deverá utilizar aquele que tem em mão. Após usá-lo, o **CORINGA** volta para a casa de origem e ficará disponível para esse ou outros jogadores.

Cada **CORINGA** pertence a um determinado local da cidade, não podendo dois jogadores retirarem uma carta **CORINGA** do mesmo local.

DICA: Você pode usar um **CORINGA** para anular o efeito de uma outra carta **CORINGA**.

Como andar com o seu peão?

1) Na mesma jogada você pode andar para frente, para trás e para os lados, menos voltar ao espaço de onde saiu.

ATENÇÃO: Os peões não podem se movimentar na diagonal!

2) Se houver outro peão no caminho do seu, desvie usando espaços nas laterais. Dois peões não podem ocupar o mesmo espaço.

3) Quando chegar ao local escolhido, você deve entrar e, na mesma jogada, avisar aos outros participantes se você está apenas visitando ou deseja resolver um caso.

LEMBRETES :

1) Você só pode entrar no aposento se não houver outro peão no espaço da porta. No entanto, dentro de um local da cidade, pode haver mais de um peão.

2) O peão visitante só pode pegar uma carta-bônus se ela estiver disponível.

3) Não é preciso tirar o número exato no dado para entrar no local desejado, caso você precise tirar 1 e acabe tirando 6, você pode entrar no local e dizer se está visitando ou irá julgar um caso de publicidade.

JULGANDO UMA PUBLICIDADE

1) Estando em um dos seis locais da cidade, e não for para visitá-lo, escolha um carta do monte do local correspondente - livraria, escola, indústria, shopping, hospital ou cinema.

2) Em seguida, leia o caso e, com seu celular, acesse o QR code da carta que o levará a uma propaganda. Todos devem visualizá-la e, em seguida, inicia-se o julgamento dela.

ATENÇÃO : Muitos dos celulares novos já vêm de fábrica com aplicativos leitores de códigos QR instalados. Para os demais aparelhos é necessário procurar um programa compatível. Por isso, pelo menos um dos jogadores deve ter esse recurso no celular.



3) Neste momento, as cartas de personagens devem ser sorteadas entre os jogadores. Veja na tabela a função de cada uma delas:



ADVOGADO DE ACUSAÇÃO

Este personagem concorda com a denúncia escrita na carta da casa. Ele precisa argumentar para o júri em favor da reclamação e pedir por uma das três sentenças: suspensão, alteração ou advertência



ADVOGADO DE DEFESA

Este personagem discorda da denúncia escrita na carta da casa. Ele precisa negar a reclamação e deve pedir pelo arquivamento da denúncia.



JUIZ

Este personagem deve aguardar a decisão do júri. Caso o júri não concorde com a acusação, é o juiz quem decide a sentença. Ele não poderá escolher a sentença que a acusação defendeu. Portanto, ele pode concordar com a defesa e arquivar a reclamação ou pedir uma punição diferente das duas que já foram ditas.



JÚRI (Formado por 2 a 3 jurados)

Os jurados devem ouvir a argumentação da defesa e da acusação. Em seguida, os jurados se reúnem para entrar num consenso. A declaração do júri pode ser “Sim, o júri concorda com a acusação” ou “Não, o júri discorda da acusação”. Caso todos os jurados discordem da defesa quanto ao julgamento da publicidade, o juiz deve interferir.

DICAS :

- 1) Caso algum jogador possua a carta CORINGA, pode utilizá-la neste momento para que os jogadores troquem de personagens entre si. Está pode ser uma tática para que ele consiga ser o personagem que completa a missão que ele recebeu no começo do jogo.
- 2) Se você for um advogado, é importante encontrar um argumento que convença o júri a fazer o que você deseja.

Por exemplo: sua missão é ser advogado de acusação e pedir a suspensão de uma determinada propaganda. Você, portanto, deve argumentar para o júri de que a propaganda é inadequada por tais motivos e pedir a suspensão.

Caso os jurados concordem com você, completou sua missão. Não se esqueça que para isso, você deve estar na casa correta, aquela que está escrita na sua missão.

3) Suponha que sua missão seja ser advogado de acusação e pedir a suspensão determinada propaganda, porém você acredita que o júri não irá concordar com a suspensão. Então, você pode blefar: pedir pela advertência à agência que produziu a propaganda ou a alteração da mesma.

Caso realmente os jurados não concordem com o advogado de defesa, há uma chance de que o juiz decida por dar a suspensão. Não se esqueça de que, neste caso, o juiz não poderá pedir a advertência porque essa punição foi pedida pelo advogado de acusação e negada pelo júri.

FINALIZANDO UM JULGAMENTO

O jogo termina quando alguém finaliza a sua missão. Lembrando que o jogador deve estar no local da cidade, ser o personagem e ter a sentença que está descrita na carta de MISSÃO SECRETA.

Se você completou todos esses requisitos, você completou a missão. Você foi o que conseguiu convencer os jogadores ou usou estratégias para analisar uma propaganda e conseguir a sentença favorável. Parabéns!

PubliCITY
PROPAGANDAS NO TRIBUNAL

CARTAS E TABULEIRO

Escola



Escola



Livraria



Livraria



Escola



Escola



Livraria



Livraria



As frases ditas por uma mãe em anúncio de inseticida doméstico para TV e internet foram desrespeitosas. “Eu não sou sua amiga. Sou sua mãe”, emendando a seguir que faz tudo pelo bem da criança são características de um comportamento violento por parte da mãe.



Comercial de TV de um refrigerante é irregular pois faz um apelo excessivo à sensualidade. O tema do comercial é “seu amigo está a fim de você”, mostrando várias cenas entre um casal de amigos adolescentes que deixam evidente o interesse do garoto - na última das quais ele lambe o gargalo da garrafa de refrigerante da amiga.



A propaganda de uma fabricante de canetas faz uma afirmação de que seus produtos são “recomendados por 9 em cada 10 professores”, porém essa frase baseia-se em uma pesquisa feita com pouco mais de 300 professores.



Um grande jornal brasileiro fez uso da figura de Adolf Hitler para se promover. Sabendo das atrocidades cometidas por ele durante a Segunda Guerra Mundial, o jornal não deveria tê-lo usado em sua propaganda.



Comercial de TV de uma marca de refrigerantes usa diversas vezes um palavrão durante o vídeo, mesmo com o uso de um sinal sonoro para encobrir o áudio da palavra, ainda sim é possível compreender palavra de baixo calão.



O comercial para TV e internet de uma operadora de telefonia externa exemplo de bullying: uma criança é chamada repetidas vezes por amigos de tampinha. Ao final do filme, revela-se que ele é um astro da internet.



A propaganda de uma editora de livros mistura em um mesmo comercial livros para o público juvenil e para o público adulto. As duas classificações de literatura deveriam estar em vídeos separados.



A propaganda de um livro adulto deveria deixar claro a idade recomendada para a leitura do livro para que não haja nenhum tipo de engano quanto ao seu conteúdo.





A propaganda da TV leva o consumidor ao engano, pois não deixa claro que após utilizar toda a franquia de dados o consumidor terá sua velocidade reduzida.



O anúncio pode levar a erro ao comparar preços de produtos ofertados pela Ricardo Eletro aos praticados nos Estados Unidos, afirmando: "Você, brasileiro, não vai pagar mais caro que os americanos". Segundo os consumidores, impostos, frete, etc, tornariam tal afirmação duvidosa.



O comercial para TV não pode se utilizar do medo ao sugerir situações de violência, como perda de órgãos e membros em acidentes que estariam prestes a acontecer para prevenir acidentes de trabalho.



O comercial para TV e internet de um modelo de carro apresenta um comportamento reprovável e perigoso ao volante, como cavalos de pau em vias públicas.



O comercial de um banco leva o consumidor a acreditar que empréstimos são soluções fáceis para solucionar dívidas e não explicam sobre os juros contidos nesses empréstimos.



O comercial de um restaurante de fast-food utilizou referências ao concorrente em um de seus vídeos comerciais. O uso de elementos que remetem a uma outra empresa é considerado plágio.



O comercial da TV apresenta uma esponja de aço como um produto 100% Ecológico, porém não há comprovação para essa afirmação.



Uma empresa de materiais de construção faz uso de um momento triste e de luto da vida para fazer uma propaganda.





O cartaz de uma marca de refrigerante diet induz o consumidor a acreditar que tomando-o irá emagrecer.



Youtubers estariam fazendo propaganda disfarçada de uma marca de doces, pois os vídeos não estão claramente definidos como publicidade. Além disso, muitos doces são comidos em um mesmo vídeo o que pode comprometer a saúde dessas pessoas.



A personagem de um comercial de segurança do cinema fala de forma agressiva com o espectador para que ele respeite as regras do local de exibição de filmes.



O trailer de um filme promove o bullying e o comportamento desrespeitoso em sala de aula. Além disso, não contém a informação da classificação indicativa.



O comercial de um emagrecedor parece oferecer uma solução milagrosa com o slogan: "Para emagrecer, é só mexer".



O cartaz de uma marca de produtos para a pele faz uso do photoshop para convencer o consumidor de que o produto realmente funciona. Por não se tratar de um resultado real, a propaganda pode ser considerada enganosa.



O uso de brinquedos de um filme famoso em um comercial de uma rede de fast-food pode induzir crianças a comprarem um alimento que não é saudável apenas para obter o brinde.



Cartaz de filme utiliza-se da violência para promover o filme. Os policiais empunham armas e há uma alusão ao sangue com manchas vermelhas na imagem.





Sua missão é pegar um caso no Shopping, ser o advogado de acusação e influenciar o júri a suspender a veiculação da propaganda.



Sua missão é pegar um caso na Livraria, ser o advogado de acusação e influenciar o júri a advertir a agência que produziu a propaganda.



Sua missão é pegar um caso na Fábrica, ser o advogado de acusação e influenciar o júri a pedir pela alteração a propaganda.



Sua missão é pegar um caso no Hospital, ser o advogado de defesa e influenciar o júri não concordar com o advogado de acusação.



Sua missão é pegar um caso na Escola, ser o advogado de defesa e influenciar o júri a não concordar com o advogado de acusação.



Sua missão é pegar um caso no Cinema, ser o advogado de defesa e influenciar o júri não concordar com o advogado de acusação.



Sua missão é pegar um caso no Hospital, ser o juiz e arquivar a denúncia da propaganda.



Sua missão é pegar um caso na Livraria, ser o juiz e suspender a veiculação da propaganda.



Sua missão é pegar um caso na Escola, ser o juiz e pedir a alteração da denúncia da propaganda.



Sua missão é pegar um caso no Cinema, ser o júri e concordar com o advogado de defesa.



Sua missão é pegar um caso na Fábrica, ser o júri e concordar com o advogado de acusação.



Sua missão é pegar um caso no Shopping, ser o júri e concordar com o advogado de acusação.

CORINGA

Você pode escolher qual cargo da corte você quer. Troque seu personagem com um jogador adversário.

SHOPPING



CORINGA

Você pode escolher qual cargo da corte você quer. Troque seu personagem com um jogador adversário.

CINEMA



CORINGA

Você pode escolher qual cargo da corte você quer. Troque seu personagem com um jogador adversário.

ESCOLA



CORTE



CORTE



CORTE



CORTE



CORTE



CORTE



CORINGA

Você pode escolher qual cargo da corte você quer. Troque seu personagem com um jogador adversário.

HOSPITAL



CORINGA

Você pode escolher qual cargo da corte você quer. Troque seu personagem com um jogador adversário.

LIVRARIA



CORINGA

Você pode escolher qual cargo da corte você quer. Troque seu personagem com um jogador adversário.

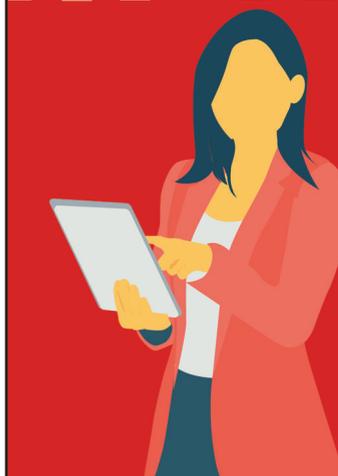
INDÚSTRIA



Júri



Acusação



Defesa



Júri

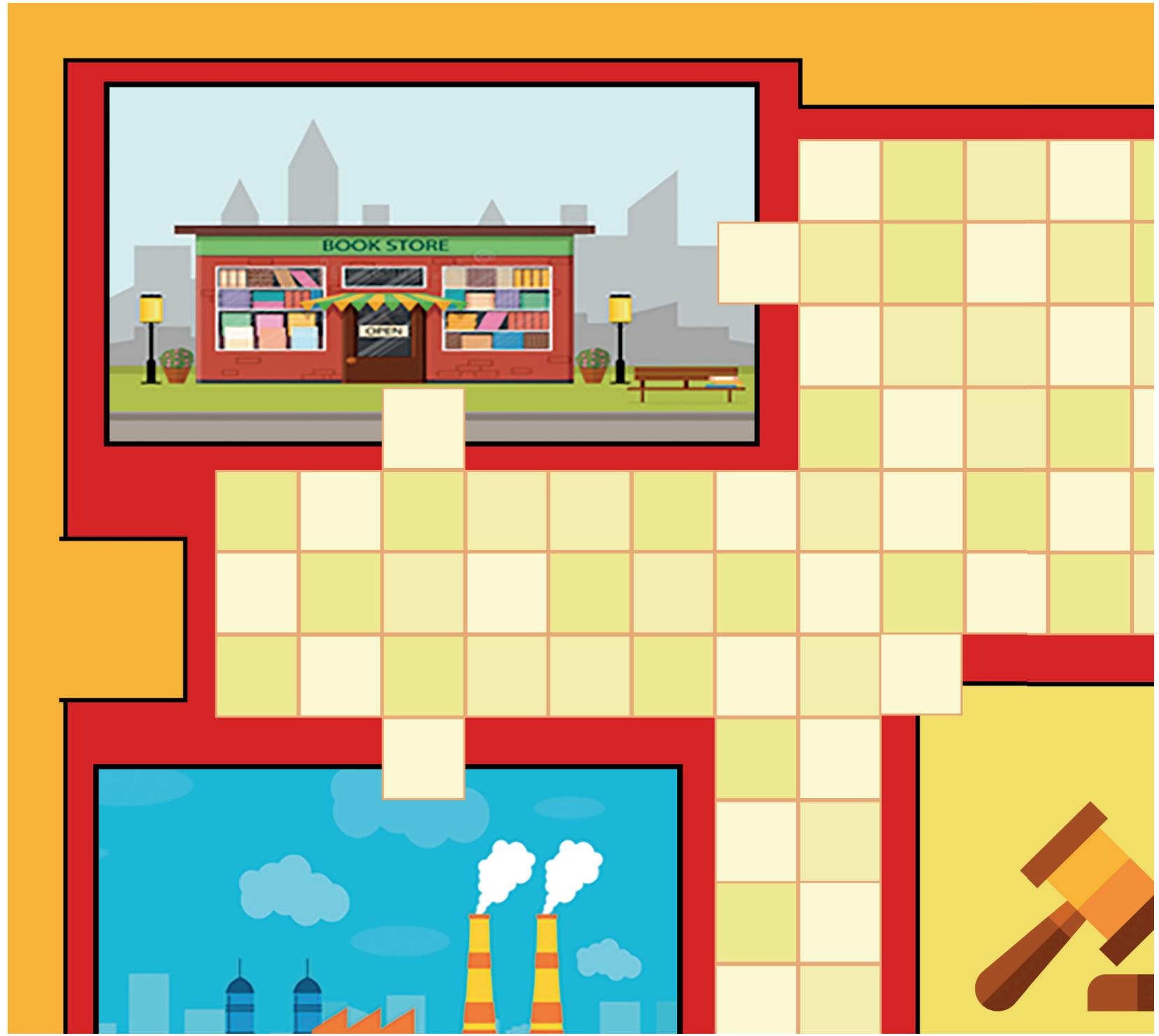


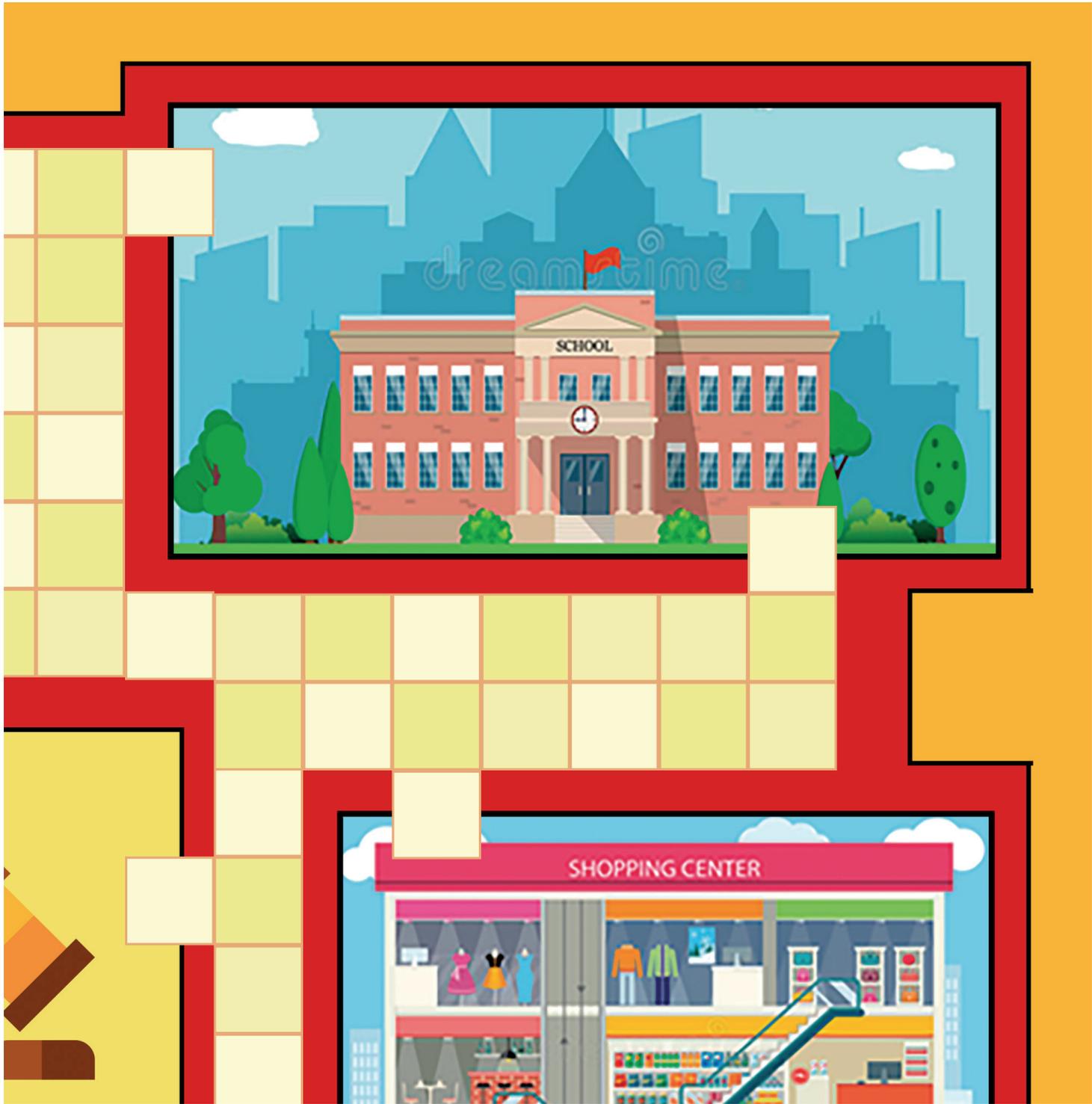
Juiz



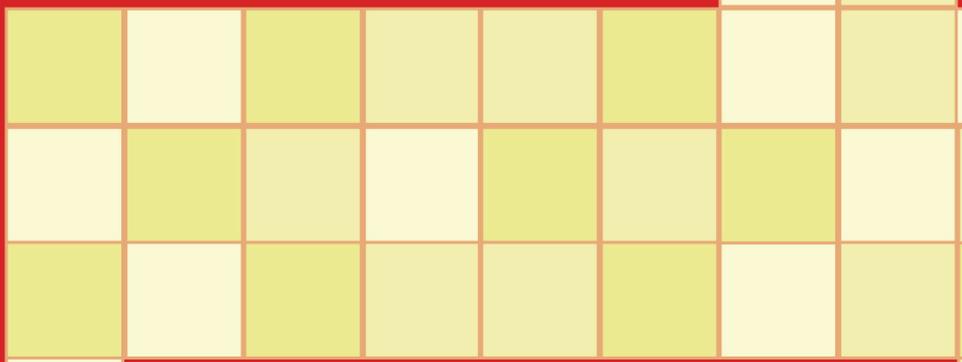
Júri







Tribun



inal



PubliCITY