

GuimaQuest

A cidade berço, agora em jogo.

Proposta para o desafio **Falar com a Câmara sem Burocracia**, na
área de Tecnologias Inteligentes do Hack4Guimarães 2035.

Largo do Toural, no protótipo
41,4414° N, 8,2955° O

O problema

Para tirar uma simples dúvida sobre um serviço municipal, ainda é preciso ir ao balcão ou ligar para a Câmara.

E quem visita Guimarães conhece os monumentos, mas passa ao lado de muito do que faz a cidade: o comércio, a gastronomia, a cultura e as festas.

Perguntas de todos os dias

Todas têm resposta pública. Mas a resposta está espalhada por regulamentos, formulários e portais diferentes, e acaba quase sempre num atendimento.

Posso pôr uma esplanada à porta do meu café?

Onde está a resposta

Numa comunicação prévia no Balcão do Empreendedor, no portal ePortugal, ao abrigo do Licenciamento Zero. Não se trata na Câmara.

Como me desfaço de um sofá velho?

Onde está a resposta

Na recolha de lixo grosso, que no centro urbano passa à quinta e à sexta. Ou entregando-o no Ecocentro de Aldão.

Do outro lado do balcão, cada uma destas perguntas ocupa o tempo de quem devia estar a tratar processos.

Vou ter obras em casa no sábado. Preciso de alguma autorização?

Onde está a resposta

Na licença especial de ruído: modelo 512/SQ, pedido com 15 dias de antecedência e levantado até às 17h do próprio dia.

Quero organizar uma festa na minha rua.

Onde está a resposta

No modelo 466/SQ, que pode juntar recinto, ruído, fogo de artifício e corte de trânsito, este com parecer da PSP ou da GNR.

E quem visita também tem perguntas: onde comer, o que há para fazer hoje, que história tem esta rua. As respostas existem, mas estão espalhadas.

A solução

Uma réplica digital e interativa de Guimarães, a começar pelo Centro Histórico e pelo Monte da Penha, para explorar no browser, sem instalar nada.

O objetivo é fazer da cidade real o verdadeiro campo de jogo, com missões e percursos ligados a lugares reais que só se completam indo lá. E a cidade toda entra no jogo: os serviços municipais, o comércio, a restauração, a cultura e os eventos.

- No telemóvel ou no computador, a partir da web.
- Contas para quem cá vive, para quem visita e para quem tem um negócio.
- Duas personagens com inteligência artificial: o Presidente da Câmara e D. Afonso Henriques.



Praça de São Tiago, no protótipo

Falar com a Câmara

Na Câmara Municipal, o Presidente da Câmara, reinterpretado como personagem digital, responde a tudo o que perguntarias ao balcão: o que precisas, onde se trata e como.

Responde ao que precisas

Que licença, que documentos, que prazos, onde se trata. Com base em toda a informação pública do Município.

Sempre com a fonte

Cada resposta liga à página oficial, para confirmar ou avançar.

Mostra-te o caminho

Se parte da solução é ir a algum lado, traça o percurso na cidade.

Também para quem tem um negócio

Esplanadas, horários, licenças: quem tem uma loja ou um café também joga.

O Presidente

Pergunta

Tenho um café no Toural. Posso pôr uma esplanada à porta?

Resposta

Podes, sim! A ocupação do espaço público junto à fachada do teu estabelecimento faz-se por mera comunicação prévia, no Balcão do Empreendedor do portal ePortugal. Se quiseres ajuda com o pedido, marca atendimento no Balcão Único da Câmara. Queres que te mostre o caminho até lá?

Fonte cm-guimaraes.pt, Perguntas frequentes, Licenciamento Zero

Exemplo ilustrativo da interface, com informação pública do portal do Município, consultada a 22 de outubro de 2026.

E mostra-te o caminho

Quando parte da resposta é ir a algum lado, o Presidente traça o percurso na réplica 3D da cidade. Vês o caminho antes de sair de casa e reconheces as ruas quando lá chegas.

Até à Câmara, à junta de freguesia, à Segurança Social ou ao ecocentro, sempre com o que tens de levar.



Como chega a resposta

I	II	III	IV
Perguntas	O Presidente consulta	Responde	Encaminha
Escreves a dúvida como a dirias ao balcão, nas tuas palavras.	Toda a documentação pública do Município: procedimentos, regulamentos, formulários e perguntas frequentes.	Com simpatia e em linguagem simples, só com o que está nas fontes oficiais.	Mostra a fonte e, se for preciso ir a algum lado, traça o caminho.

Porque funciona assim

A Câmara continua a ser a fonte. O Presidente não inventa: encurta o caminho até à informação certa, e quem pergunta pode sempre confirmar.

O que fica protegido

As perguntas não pedem dados pessoais. O que se guarda é anónimo e agregado: que temas se perguntam e onde a informação do portal não chegou.

Tecnologia

Jogo 3D no browser. As personagens são modelos de linguagem com pesquisa sobre a documentação oficial (RAG), que se atualiza quando o portal muda, e com limites definidos.



D. Afonso Henriques

O guia da cidade, que toma a iniciativa.

Junto à sua estátua, entre o castelo e o Paço dos Duques, D. Afonso Henriques, reinterpretado como personagem digital, é o guia da cidade. Conta histórias, explica o património e toma a iniciativa: sugere rotas e leva-te a lugares que nem todos conhecem.

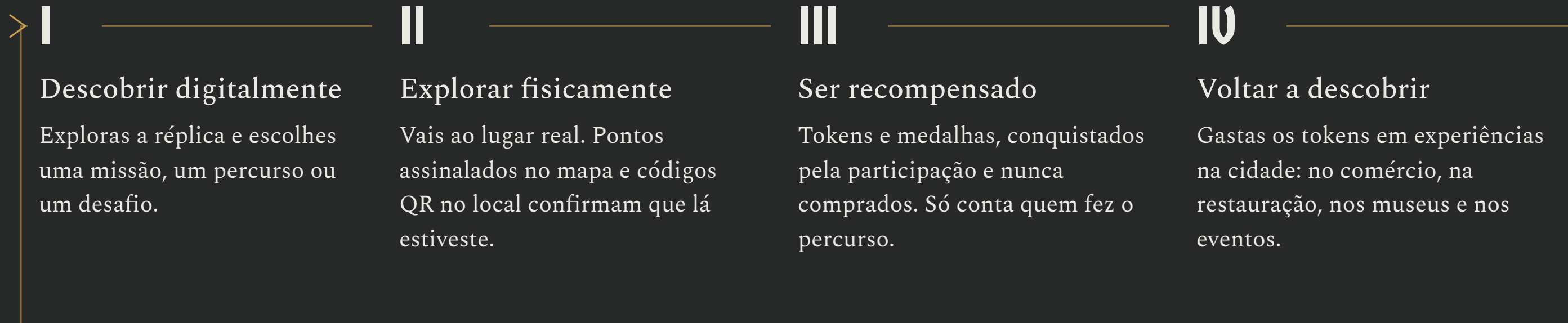
D. Afonso Bem-vindo à cidade onde nasceu Portugal! O que queres descobrir hoje: os tempos antigos, a cultura de cá ou onde se come bem?

Tu *Os tempos antigos. Porque se chama Largo da Oliveira?*

D. Afonso Conta a lenda que o rei Wamba espetou ali a sua vara e jurou só aceitar a coroa se ela ganhasse folhas. Ganhou, e fez-se oliveira. Queres que te leve lá?

O ciclo

Descobrir digitalmente. Explorar fisicamente. Ser recompensado. Voltar a descobrir.



Desafios em conjunto

Um restaurante, um museu e uma loja de recordações podem criar um desafio comum. Quem o completa ganha tokens para gastar nas três casas.



Dois lugares do protótipo

Construídos a partir de dados abertos, à escala e na posição reais, com materiais estilizados.



Largo do Toural. A praça central, com a torre da muralha onde se lê Aqui nasceu Portugal.

41,4414° N, 8,2955° O



Praça de São Tiago. Casas de granito e madeira, os antigos Paços do Concelho e as esplanadas.

41,4433° N, 8,2931° O

Benefícios e evolução

Guimarães usa a tecnologia para servir melhor quem cá vive, atrair quem visita e fazer crescer a economia local.

Para quem cá vive

Uma pergunta em vez de uma ida ao balcão. Respostas a qualquer hora, simples, com a fonte e o caminho.

Para a Câmara

Menos pressão sobre o atendimento, que fica livre para quem precisa mesmo de tratar um assunto. E um retrato anónimo das dúvidas mais frequentes.

Para a economia local

Uma economia paralela: os negócios criam promoções e desafios, recebem visitas e os tokens gastam-se às suas portas.

Para o turismo e a cultura

A cidade inteira no mapa: museus, concertos, encontros de cultura e tecnologia, clubes de corrida e as Nicolinas.

Para atrair pessoas e investimento

Uma montra de inovação aplicada, ao serviço da candidatura de Guimarães a Cidade Europeia da Inovação.

Para a cidade

Uma réplica digital viva de si própria: um novo canal para informar, acolher e apresentar Guimarães às novas gerações.

Depois do hackathon

Pensado como plataforma e não como experiência isolada. Estes são alguns dos caminhos possíveis.

Piloto com o Município

O Presidente a responder com base em toda a documentação municipal, testado com munícipes e validado pelos serviços.

Tratar assuntos dentro do jogo

Integração com os sistemas da Câmara, para fazer pedidos e acompanhar processos sem sair da aplicação.

Uma cabine imersiva no centro

Em parceria com a Câmara, uma cabine de realidade virtual no Centro Histórico, para jogar a cidade e descobrir o que ela tem.

Viagens no tempo

Nos lugares da história, a cidade recua no tempo: a batalha de São Mamede, de 1128, a acontecer à tua volta.

Reservas e parceiros

Restaurantes, hotéis e agências de viagens com reservas dentro do jogo, e desafios criados em conjunto pelo comércio.

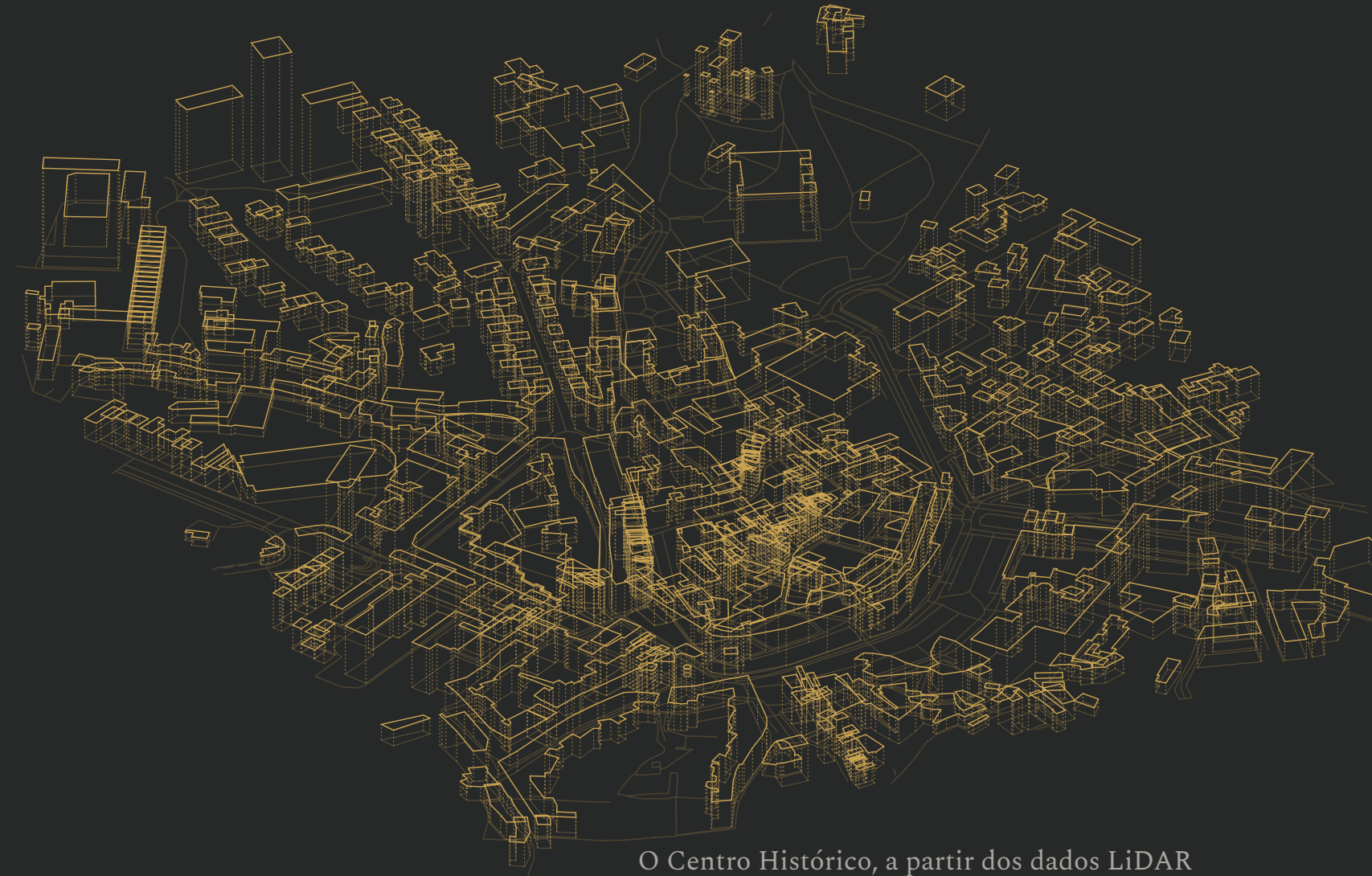
Mais cidade

A Penha pelo teleférico, novas zonas, novas personagens e novos percursos.

Guimarães tem uma história para contar. Nós queremos transformá-la numa experiência para jogar, descobrir e viver.

GuimaQuest

A cidade berço, agora em jogo.



Dados e créditos

Dados abertos e informação pública

Edifícios e ruas: © contribuidores do OpenStreetMap, licença ODbL.

Alturas dos edifícios e terreno: LiDAR 2024 (MDT e MDS) © Direção-Geral do Território, CC BY 4.0.

Exemplos de serviços municipais: portal público do Município de Guimarães, cm-guimaraes.pt.