**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| **Young Leader** |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Bruno Costa Dourado** | **20010547** |
| **Eduardo Sturm** | **23025010** |
| **Fernando Kenzo Sassaki Cunha** | **20010520** |
| **Marcello Lassalla de Mello Castanho e Oliveira** | **20010464** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| **Eduardo Savino Gomes, Fabiano Alves Onça, Jefferson de Oliveira Silva, Renata Muniz do Nascimento, Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz** |

**Curso**

|  |
| --- |
| **Ciência da Computação** |

**Linha de atuação**

**Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme** **projeto pedagógico de curso.**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais  - Algoritmos e Lógica de Programação  - Cálculo I  - Ética e Computação  - Jogos Digitais e Sistemas Digitais Interativos |  |

**Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**

**Identificar com ✓ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| * 1- Erradicação da Pobreza * 2- Fome Zero * 3- Saúde e Bem Estar * 4- Educação de Qualidade * 5- Igualdade de Gênero * 6- Água Potável e Saneamento * 7- Energia Limpa e Acessível * 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico * 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | * 10- Redução das Desigualdades   **✓** 11-Cidades e Comunidades Sustentáveis   * 12- Consumo e Produção Responsáveis * 13- Ação Contra a Mudança Global do Clima * 14- Vida na Água * 15- Vida Terrestre * 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes * 17- Parcerias e Meios de Implementação |

**Tipo de projeto**

**Identificar com ✓ o tipo de projeto.**

|  |
| --- |
| * Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção)   **✓** Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| O tema para a utilização dos ODS foi proposto pelo professor Fabiano Alves Onça, foi selecionado pelo grupo YoungLeader o ODS 11, já que tem relação direta com o jogo que foi desenvolvido. |

**Produto decorrente do projeto (opcional dependendo do tipo de projeto)**

|  |
| --- |
|  |

**2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO**

**Local (cenário) previsto para a implementação do projeto**

|  |
| --- |
| Steam |

**Público-alvo a ser atendido pelo projeto**

|  |
| --- |
| O público-alvo a ser atingido são os jovens, fazendo com que eles se questionem sobre os problemas que são enfrentados para realizar a gestão de uma cidade, estado ou país. |

**Apresentação do(s) problema(s) observado(s) e delimitação do objeto de estudo e intervenção**

|  |
| --- |
| Desigualdade urbana: Muitas cidades enfrentam disparidades socioeconômicas significativas entre diferentes grupos populacionais. A falta de acesso a serviços básicos, infraestrutura adequada, habitação acessível e oportunidades econômicas perpetua a desigualdade urbana. |

**Definição de hipóteses para a solução do problema observado**

|  |
| --- |
| Para enfrentar a desigualdade urbana, é fundamental adotar abordagens inclusivas e equitativas na formulação de políticas urbanas. Isso envolve o fortalecimento da participação dos cidadãos na tomada de decisões, a implementação de programas de habitação acessível, a expansão dos serviços básicos em áreas marginalizadas e a promoção de oportunidades econômicas para todos os residentes urbanos. Além disso, é essencial investir em educação, treinamento e capacitação para melhorar as perspectivas de emprego e desenvolvimento pessoal dos indivíduos em situação de vulnerabilidade. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**É importante destacar que um projeto de extensão não precisa ser necessariamente igual a um projeto de pesquisa. Mesmo que haja necessidade de pesquisa prévia para a fundamentação teórica, construção da introdução e para um melhor entendimento sobre a realidade a ser trabalhada, é preciso que um projeto de extensão contemple práticas que promovam mudanças e/ou melhorias identificadas como necessárias. O projeto final deverá ser simples, objetivo, claro e ter de 3 a 5 páginas, dentro do modelo aqui proposto.**

**Resumo**

|  |
| --- |
| A temática abordada tem enfoque nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, mais especificamente o ODS 11.  YoungLeader é um jogo em que o jogador vai ser eleito comandante de uma cidade, estado ou país e deverá fazer escolhas para alocar seus investimentos em determinados problemas apresentados por meio de cartas, sendo elas dos seguintes setores: Educação, Saúde, Meio Ambiente e Segurança.  O YoungLeader possui 12 rodadas jogáveis, sendo que em cada rodada será apresentado para o jogador 4 cartas de algum dos setores e 4 moedas de investimentos com uma faixa de números de 0 até 3.  Se o jogador zerar alguma barra de vida ele perde o jogo, caso ele consiga passar das 12 fases ele vence.  O público-alvo a ser atingido são os jovens, fazendo com que eles se questionem sobre os problemas que são enfrentados para realizar a gestão de uma cidade, estado ou país. Proporcionando aprendizado acerca de escolhas públicas. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| O ODS 11 reconhece a rápida urbanização global e o crescimento acelerado das cidades como desafios significativos para o desenvolvimento sustentável. O objetivo é garantir que as cidades sejam projetadas e gerenciadas de maneira a promover a inclusão social, a sustentabilidade ambiental, a resiliência e a segurança.  Tendo o conhecimento do objetivo do ODS 11, o Young leader impacta conscientizando os jogadores por meio das cartas e seus problemas que serão enfrentados conforme o desenvolver do jogo. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| O jogo visa, por meio de estratégias, ensinar o jogador a ser um bom comandante e mostrar como suas escolhas podem afetar muitas pessoas. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| Os métodos para implementação do jogo em plataformas digitais serão através de etapas, sendo elas  - Testando qual a compatibilidade do jogo com as máquinas, se máquinas muito antigas conseguem rodar o jogo  - Testando se o jogo vai necessitar de internet ou não  - Antes de postar o jogo em alguma plataforma digital, realizar testes com amigos e familiares  - Entrar em contato para saber mais como funciona para postar o jogo em alguma plataforma digital  - Postar o jogo na plataforma de jogos digitais |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Os resultados foram positivos em relação aos métodos aplicados, porém ainda sem sucesso na parte de entrar com o jogo em alguma plataforma digital. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| Obtivemos resultados positivos em relação aos métodos que foram implementados durante a realização do projeto.  Os integrantes do grupo aumentaram os seus conhecimentos sobre programação de jogos, desenvolvimento e criação de jogos.  Passamos por desafios encontrados durante a programação do jogo, porém através de muito esforço e disciplina conseguimos resolver os problemas que foram encontrados. |

**Referências**

|  |
| --- |
| Reings  Papers, please  SimCity |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| https://github.com/2023-1-MCC1/Projeto2 |

|  |
| --- |
| **Link:** |
| Imagens:  Imagens geradas pela Inteligência Artificial do Microsoft BING  Terra ícones criados por Freepik - Flaticon - Ícone do setor de Meio Ambiente  Seguro ícones criados por Freepik - Flaticon - Ícone do setor de Segurança  Ensino superior ícones criados por Kalashnyk - Flaticon - Ícone do setor de Educação  Saúde ícones criados por Freepik - Flaticon - Ícone do setor de Saúde  Músicas:  Defeat, BoxCat Games, Free Music Archive, Licença CC BY  Música de Vitória  Track 1, HoliznaCC0, Free Music Archive, Licença CC0/Public Domain - Música da Fase  Corruption Eternelle, Pollux, Free Music Archive, Licença CC BY-NC-ND  In Your Hands, retirada do site FiftySounds |

Outras revistas podem ser consultadas em:

<https://www.ufrgs.br/ppggeo/ppggeo/wp-content/uploads/2019/12/QUALIS-NOVO-1.pdf>

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação |  |