**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| The Society, produzido pelo grupo Tracksuit GAMES é um jogo modo campanha que engloba questões de desigualdade social, censura e abuso de autoridade. Você já imaginou se uma sociedade inteira vivesse dentro do mesmo edifício? |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Guilherme Alves de Oliveira e Oliveira | **23024640** |
| João Pedro Lima Paulo | **23024780** |
| Vitor Utimura Locateli | **23024638** |
| Gustavo Marcello Correa De Araujo | **23024729** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Bruno Alexandre Rosetti de Quiroz, Fabiano Alves Onça |

**Curso**

|  |
| --- |
| Ciência da Computação Matutino. |

**Linha de atuação**

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

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais |  |

**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**

|  |
| --- |
| 10 - Redução das Desigualdades  16 - Paz. Justiça e Instituições Eficazes. |

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

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

|  |
| --- |
| A ODs 10 do jogo foi inserida no tema principal onde tratamos uma sociedade utópica extremamente desigual, onde a ascensão social é impossível. Já a ODs 11 será retratada no instinto de justiça que o personagem principal carrega ao longo da história. |

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

|  |
| --- |
| O público-alvo que a Tracksuit Games quer atingir é todo aquele acima de 14 anos. Acreditamos que a compreensão do jogo se torna mais fácil após essa idade, visto que o tema e os diálogos do jogo são difíceis de se compreender, e se trata de um jogo crítico sociologicamente falando, logo se supõe que o player tenha essa capacidade de entendimento um pouco mais aguçada. |

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

|  |
| --- |
| Os problemas que o The Society tenta abordar é principalmente a desigualdade social vista na sociedade na qual se vive nos dias de hoje. Também tentamos retratar a forma autoritária que os governos funcionam atualmente. Reprimindo assim, principalmente, as camadas mais baixas da sociedade. |

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

|  |
| --- |
| A hipótese que apresentamos ao final do jogo é uma revolução que o personagem principal causa, ainda redefinindo o sistema político/econômico que o ambiente e a história carregam. Frank cria uma sociedade utópica sem desigualdades e sem tristeza. |

**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**

|  |
| --- |
| The Society é um jogo que conta a história de um edifício onde uma sociedade inteira divide o mesmo espaço, mas não o mesmo andar. Neste bloco de concreto imenso, cada andar representa uma classe social, onde a ascensão social é restrita para pouquíssimas pessoas e extremamente proibida para todo o resto.  Frank Cobain, é um homem de meia idade que trabalha no terceiro piso desse prédio. Lá é conhecido como escritório, mas segue as mesmas regras de todo o restante do edifício. Sem pode haver questionamentos, não pode parar de trabalhar, e nunca pense em colocar o olho onde não é chamado. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Objetivos: Colocar dúvidas na cabeça do player de se é certo ou errado o modelo de exploração capitalista que vivenciamos hoje em dia. Sempre deixando claro que o jogo é uma ideia completamente utópica do que vivemos hoje em dia. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| Foram utilizados de Diálogos subjetivos, missões interativas e intuitivas e enigmas |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Esperamos resultados satisfatórios em relação à jogabilidade e entendimento do enredo, uma vez que o jogo foi revisado diversas vezes. O jogo contém um ar minimalista, simples, porém, se corretamente interpretado há um clima de tensão, medo e insegurança. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| A Tracksuit Games espera indagar dúvidas em cada jogador que decidir jogar o The Society. Cada pessoa que entrar no jogo sairá cheia de dúvidas sobre o modo que a sociedade se coloca em sua frente no dia a dia. Assim, questões sociais também farão parte do seu dia a dia até mesmo quando estiver em sua hora de lazer. |

**Referências**

|  |
| --- |
| No que se refere aos cenários e jogabilidade nos inspiramos em jogos estilo Pokémon e Undertale. Já que no que se diz respeito à história do jogo, tivemos inspirações em jogos que retratam críticas sociais, e em livros como 1984 de George Orwell |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| As atividades de extensão podem resultar em produto caracterizado a partir do fazer extensionista, sempre mediados pela interação dialógica entre a comunidade acadêmica e a sociedade e seus setores, sendo exemplos: softwares; aplicativos; protótipos; desenhos técnicos; patentes; simuladores; objetos de aprendizagem; games; insumos alternativos; processos e procedimentos operativos inovadores; relatórios; relatos de experiências; cartilhas; revistas; manuais; jornais; informativos; livros; anais; cartazes; artigos; resumos; pôster; banner; site; portal; hotsite; fotografia; vídeos; áudios; tutoriais, dentre outros. |

|  |  |
| --- | --- |
| **Revistas** | **Link:** |
| CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC | https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index |
| EXTRAMUROS | https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros |
| REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA | https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/ |
| REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO | https://ojs.unesp.br/index.php/revista\_proex/index |
| REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO | https://www.revistas.usp.br/rce |
| REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO | http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao |
| EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL) | https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index |

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 |  |