



Inovação e Excelência **desde 1902**

**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Lendas Vivas, um jogo de cartas feito pela Equipe FolkLore Tech.

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Samuel Ferreira Santos	23025464
Rodrigo Correa da Gama	23025472
Sabrina Cristina Gomes Vicente	23025550
Claudio Endo Silva	23025546

Professor responsável

FABIANO ALVES ONÇA

Curso

Ciência da Computação

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

- | | |
|---|--|
| <ul style="list-style-type: none">1- Erradicação da Pobreza2- Fome Zero3- Saúde e Bem Estar4- Educação de Qualidade5- Igualdade de Gênero6- Água Potável e Saneamento7- Energia Limpa e Acessível8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | <ul style="list-style-type: none">10- Redução das Desigualdades11- Cidades e Comunidades Sustentáveis12- Consumo e Produção Responsáveis13- Ação Contra a Mudança Global do Clima14- Vida na Água15- Vida Terrestre ✓16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes17- Parcerias e Meios de Implementação |
|---|--|

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inovação e Excelência desde 1902

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

A falta da valorização do nosso folclore, seguido dos grandes problemas que enfrentamos em relação a preservação da vida na terra.

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

Jogo 3D desenvolvido em Unity.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

conhecer na prática a realidade do campo de atuação. Definir e descrever o local em que a intervenção prevista na atividade de extensão pode ser implementada, lembrando que não há obrigatoriedade de esta ação ser efetivamente colocada em prática neste momento. É importante considerar intervenções tecnicamente exequíveis, sustentáveis e economicamente viáveis.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Acreditamos que o público-alvo seja de jovens de 10 até 20 anos, por conta do estilo de jogo, juntamente de seu tema.

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

O principal problema, cujo será o objeto de intervenção do nosso projeto, se trata do mal tratamento das florestas por parte do governo, juntamente da pouca atenção que a sociedade dá para tal. Este problema vem afetando não só o Brasil mas todo o planeta, vide a enorme quantidade de alterações climáticas que o mundo vive.

A abordagem do tema é necessária por conta da preservação na vida da terra que sempre deve ser ressaltada.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Reforço da fiscalização e aplicação da lei por parte do governo, investindo em recursos para monitorar e aplicar leis de proteção ambiental no intuito de dissuadir atividades ilegais. Outra forma de solucionar o problema é a educação e conscientização da sociedade, informando as comunidades sobre os impactos negativos dessas atividades de forma que possa reduzir seu apoio e participação.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Resumo

Lendas Vivas será um Jogo de cartas baseado no folclore brasileiro. Sua história consiste em: A floresta brasileira está sendo destruída pelo abuso de caçadores, lenhadores e mineiros, e em resposta a isso os Personagens do nosso folclore se reunirão em busca de lutar contra os vilões em prol de salvar a floresta, e em consequência disso, a humanidade.

Introdução

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inovação e Excelência desde 1902

O jogo terá a categoria jogo de cartas de combate, e será baseado em turnos. Tendo como personagens principais (e cartas mais fortes) Saci, Curupira e a Mula sem cabeça, eles, juntamente de outros personagens do contexto de destruição e falta de preservação de rios e florestas, se unirão para acabar com os inimigos, sendo eles principalmente os madeireiros, caçadores e mineradores.

Objetivos

Promover de forma interativa a conscientização do tema da destruição de florestas e do meio ambiente, junto a isso promover um conhecimento maior sobre a nossa própria cultura, com a apresentação de personagens do folclore brasileiro, junto da fauna e flora do nosso país.

Métodos

Desenvolvemos o jogo em 3D usando Unity, executando o jogo para Computador .

Resultados (ou resultados esperados)

Reduzir a destruição das florestas brasileiras, maior conhecimento da nossa sociedade tanto sobre nosso folclore quanto pelas destruições em massa que ocorrem nas florestas, nosso maior patrimônio como nação. Penalidades tanto em âmbito nacional quanto internacional em relação a descumprimento de leis.

Considerações finais

Inserir os dados neste espaço. Orientações: é o desfecho do projeto devendo responder o problema central do trabalho e destacar se o trabalho atendeu aos objetivos propostos, destacando os principais pontos e direções para futuras ações.

Referências

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/15>

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

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inovação e Excelência desde 1902

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	