



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

-UnderOcean-

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Gustavo Diniz Froes	24026053
Saulo Pereira de Jesus	24026095
Israel Ribeiro Ramos	24026181
Arthur Rodrigues Ferreira	24026567

Professor responsável

-Victor Bruno Alexander Rosetti de Queiroz-

Curso

Ciências 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 Água ✓15- Vida Terrestre16- 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

Será utilizado para o projeto um tema referente a ODS 14 - Vida na água

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

O cenário se desdobrará em uma ilha isolada, onde o oceano encontra-se poluído. A solução para esta crise ambiental reside em uma iniciativa de pesca de lixo, na qual o personagem inicia seu desafio para remover os resíduos que infestam as águas, transformando a degradação em oportunidade de regeneração ecológica. Esta abordagem não apenas restaurará a pureza dos oceanos, mas também promoverá a conscientização sobre a importância da preservação ambiental e o uso sustentável dos recursos marinhos.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Projetos integrativos com os temas sustentáveis atuais tem se tornado cada vez mais importantes ao passo que a tecnologia e os problemas ambientais surgem. O trabalho envolvendo o desenvolvimento do jogo UnderOcean tem como objetivo não só a apresentação de um problema e sua solução, mas também, o impacto social sobre a realidade muitas vezes não percebida pela sociedade. Portanto, tratando-se de um tema de extrema relevância e conscientização, o jogo tem acesso permitido a todos os públicos, com o intuito de indagar e fomentar a importância da preservação dos oceanos.

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

Um problema analisado para o desenvolvimento do projeto envolvendo a ODS 14 é algo recorrente na vida humana, sendo esse a poluição marítima. Portanto foi delimitado como objeto de estudo a preservação dos oceanos através da retirada do lixo.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Por meio da pesca de lixo, o custo de tal operação torna-se extremamente barata e viável. Portanto a viabilização de recursos para tal manuseio fica disponível mais facilmente.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

(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

Resumo

O desenvolvimento do projeto integrador UnderOcean tem como objetivo a aplicação de conceitos bases e fundamentais da programação por meio da relação educacional com ações sustentáveis. De modo que haja tal correlação, foi desempenhado pelos integrantes a produção de um jogo interativo que relacionasse problemas já existentes na humanidade e que produzisse uma intervenção para preservação dos oceanos através de funcionalidades programáveis dentro da interface do jogo. Assim, tendo como objetivo o alcance de todos os públicos para a conscientização.

Introdução

O projeto integrador UnderOcean surge como uma iniciativa multifacetada, buscando integrar conceitos fundamentais da programação com ações voltadas para a sustentabilidade ambiental. Este projeto se propõe a utilizar a educação para sensibilizar e engajar pessoas de todas as idades em relação à preservação dos oceanos, um dos maiores desafios enfrentados pela humanidade atualmente. Por meio de um jogo interativo, o UnderOcean visa não apenas entreter, mas também educar e inspirar mudanças de comportamento em prol de um ambiente marinho mais saudável. Nesta introdução, exploraremos os objetivos, a abordagem e a importância do projeto UnderOcean na promoção da conscientização ambiental e na defesa dos ecossistemas oceânicos.

Objetivos

- Aplicação de conceitos fundamentais da programação;
- Relacionar educação com ações sustentáveis;
- Desenvolver um jogo interativo;
- Abordar problemas existentes na humanidade.
- Proporcionar intervenção para a preservação dos oceanos;
- Implementar funcionalidades programáveis na interface do jogo;
- Alcançar todos os públicos para conscientização sobre a preservação dos oceanos.



Inovação e Excelência desde 1902

Métodos

Foram utilizados métodos como:

- Revisão e aplicação de conteúdos acadêmicos obtidos em aula;
- Utilização de plataformas online;
- Utilização de manuais existentes na plataforma da Engine de games utilizada;
- Revisão de conteúdo e de tarefas para com os integrantes;
- Destinação de funções;
- Utilização de prazos estipulados.

Resultados (ou resultados esperados)

Com o desenvolvimento do projeto, o aprimoramento pessoal e profissional através do entendimento dos recursos utilizados e aplicados sob a visão das ODS foram de extrema importância. Com isso, os resultados obtidos com a produção do jogo foram: obtenção de soft skills como produção em equipe e comunicação através do estabelecimento de tarefas, obtenção de conhecimentos em programação e parte de suas funcionalidades e desenvolvimento em plataformas de grande importância no meio profissional. Os resultados esperados se aproximam de: entendimento das funcionalidades integradas no jogo e mensagem sobre a conscientização para o público.

Considerações finais

Por meio das pesquisas e dos estudos, a produção do jogo pode reunir os estudantes por meio de um bem comum, sendo esse a conservação de um ambiente de extrema importância. Logo, desafios como resolução de problemas, falhas, testes e por muitas vezes a dificuldade de aplicações, puderam ser superados. Portanto, por meio deste campo de estudo, os estudantes puderam desfrutar dos conhecimentos ofertados pelo projeto, através do trabalho sobre ele.

Referências



Inovação e Excelência desde 1902

- 1) Canal youtube (SatellaSoft) - Criando movimentações de um simples personagem na Unity 3D - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=M806dtFWI3I>
- 2) Canal youtube (Desenvolvedor Unity) - Como criar movimento, animação e câmera em 3º pessoa na Unity - Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=qW4p2Dez_Hs
- 3) Canal youtube (Crie seus Jogos) - Criando um cenário 3D na Unity - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=MaevhxkIVqM>
- 4) Canal youtube (Greg Dev Stuff) - How to make Fishing mini-game in Unity - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=ZBuGdGQIPj0>
- 5) Manual Unity - Disponível em <https://docs.unity3d.com/Manual/index.html>
- 6) Canal youtube (Mustache Game Studio TV) - Transição de cenas - Como carregar outras cenas/fases do seu jogo - Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=sszFET16LTU>
- 7) Unity Assets Store - Disponível em <https://assetstore.unity.com/>

ANEXO I

<https://github.com/2024-1-MCC1/Projeto10>