**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**

|  |  |
| --- | --- |
| * 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**

|  |
| --- |
| **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**

**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.** |

**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**

|  |
| --- |
| **1) Canal youtube (SatellaSoft) - Criando movimentações de um simples personagem na Unity 3D - Disponível em** [**https://www.youtube.com/watch?v=M806dtFWI3I**](https://www.youtube.com/watch?v=M806dtFWI3I) **2) Canal youtube (Desenvolvedor Unity) - Como criar movimento, animação e câmera em 3° pessoa na Unity - Disponível em** [**https://www.youtube.com/watch?v=qW4p2Dez\_Hs**](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**](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**](https://www.youtube.com/watch?v=ZBuGdGQiPj0)  **5) Manual Unity - Disponível em** [**https://docs.unity3d.com/Manual/index.html**](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**](https://www.youtube.com/watch?v=sszFET16LTU)  **7) Unity Assets Store - Disponível em** [**https://assetstore.unity.com/**](https://assetstore.unity.com/) |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| **https://github.com/2024-1-MCC1/Projeto10** |