

## PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

### 1. DADOS GERAIS

#### Título do Projeto

Bad Trash Day - é um jogo baseado nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da ONU, levando em conta os objetivos de números 11, Cidades e comunidades sustentáveis, e 12, Consumo e produção responsáveis. Nosso jogo tem como objetivo conscientizar aqueles que jogam sobre essas questões de uma maneira leve e divertida. Nele você é um funcionário, que tem como objetivo principal coletar os sacos de lixo espalhados pela cidade até o fim de seu turno, porém cada um enfrenta um minigame diferente, no qual suas habilidades serão testadas para ver se você será capaz de recolher de maneira adequada cada tipo de lixo.

#### Integrantes da equipe

Nome:	RA:
Murilo de Souza Vieira	24025726
Guilherme Barioni	24026140
Gabriel Debastiani Davanço	24025899
Isadora Teixeira Santoma	24025458

#### Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Queiroz

#### Curso

Ciência da Computação - Matutino

#### Linha de atuação

✓ Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais

#### Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

	<ul style="list-style-type: none"><li>11-Cidades e Comunidades Sustentáveis</li><li>12- Consumo e Produção Responsáveis</li></ul>
--	---

#### Tipo de projeto

- Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada)

#### Tema gerador

Poluição de ruas e cidades.

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

Inserir os dados neste espaço. Orientações: Descrever o produto decorrente da atividade de Extensão. Consultar Regulamento do Curso. Apresentar evidências como fotos, links, folder, cartilha, código, apresentação, etc.

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

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

Promover e incentivar a prática de coleta de lixo, por meio da reciclagem. O jogo se passa dentro de uma cidade na qual o personagem principal deve procurar e coletar os lixos espalhados, através de tarefas diretamente relacionadas com reciclagem/coleta de lixo.

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

O público-alvo a ser atendido seria a população de cidades grandes, a ser conscientizada, por meio de “dificuldades” promovidas pelo jogo criado.

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

O desenvolvimento e impacto direto do jogo afeta positivamente o incentivo à coleta de lixo e reciclagem, conscientizando cada vez mais a população de que é um problema recorrente e crescente no mundo atual.

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

O problema observado pode ser solucionado por meio da intensa reciclagem e coleta de lixo por meio da população, a fim de promover uma cidade e sociedade mais limpa.

## **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**

Bad Trash Day é um jogo baseado nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentáveis da ONU, levando em conta os objetivos de números 11, Cidades e comunidades sustentáveis, e 12, Consumo e produção responsáveis, com público-alvo em pessoas moradoras de cidades grandes e poluentes. O jogo tem como objetivo conscientizar aqueles que jogam sobre essas questões de uma maneira leve e divertida.

### **Introdução**

No jogo, você é um funcionário, que tem como objetivo principal coletar os sacos de lixos espalhados pela cidade até o fim de seu turno, porém cada um enfrenta um desafio diferente, no qual suas habilidades serão testadas para ver se você será capaz de recolher de maneira adequada cada tipo de lixo diferente.

### **Objetivos**

O jogo tem como objetivo coletar o maior número de sacos de lixos em cinco minutos, a fim de testar sua eficácia em coletar lixos e completar tarefas em um curto período de tempo.

## Métodos

Os lixos serão coletados pelo personagem principal, como se ele fosse um cidadão comum de uma grande cidade poluente.

## Resultados (ou resultados esperados)

O resultado esperado é: coletar o maior número de sacos de lixos em um curto tempo, testando assim sua precisão realizando tarefas e se movimentando pela cidade.

## Considerações finais

O projeto alcançou sim nossas expectativas, pensamos em algo simples que pudesse solucionar parte ou dependendo, completamente uma ODS.

## Referências

Inserir os dados neste espaço. Orientações: Adotar a versão atual da ABNT.

- Jorge Furtado. (1946). Ilha das Flores [Vídeo]. YouTube.

[https://www.youtube.com/watch?v=wM9Te\\_NILQk](https://www.youtube.com/watch?v=wM9Te_NILQk). Acesso em 4 abril 2024

- Mundo Educação. Lixo Urbano. Mundo Educação.

<https://mundoeducacao.uol.com.br/geografia/lixo-urbano.htm>. Acesso em 10 abril 2024.

- G1. Brasil é o 5º país que mais produz resíduos eletrônicos; mas descarte correto ainda é pequeno. G1. <https://g1.globo.com/jornal-nacional/noticia/2024/04/27/brasil-e-o-5o-pais-que-mais-produz-residuos-eletronicos-mas-descarte-correto-ainda-e-pequeno.ghtml>. Publicado em 27 abril 2024. Acesso em 22 abril 2024.

- Globo Play. Reciclagem é saída rentável e sustentável para o lixo urbano [Vídeo]. Globo Play. <https://globoplay.globo.com/v/6658251/>. Acesso em 4 maio 2024.

## 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	<a href="https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index">https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index</a>

EXTRAMUROS	<a href="https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros">https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros</a>
REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	<a href="https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/">https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/</a>
REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO	<a href="https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index">https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index</a>
REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO	<a href="https://www.revistas.usp.br/rce">https://www.revistas.usp.br/rce</a>
REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO	<a href="http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao">http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao</a>
EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL)	<a href="https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index">https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index</a>

Outras revistas podem ser consultadas em:

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

<b>Documentos FECAP</b>	
Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	