



Inovação e Excelência **desde 1902**

## PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

### 1. DADOS GERAIS

#### Título do Projeto

Marine Guardian: Aventura Sustentável (Título provisório)

#### Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Beatriz Mai Yong Jiao	24026047
Felipe Lin	24026024
Vinicius dos Santos Ribeiro	24025961
Stephany Aliyah Guimarães Eurípedes de Paula	24026434

#### Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Queiroz e Fabio 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"><li>1- Erradicação da Pobreza</li><li>2- Fome Zero</li><li>3- Saúde e Bem Estar</li><li>4- Educação de Qualidade</li><li>5- Igualdade de Gênero</li><li>6- Água Potável e Saneamento</li><li>7- Energia Limpa e Acessível</li><li>8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico</li><li>9- Indústria, Inovação e Infraestrutura</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>10- Redução das Desigualdades</li><li>11- Cidades e Comunidades Sustentáveis</li><li>12- Consumo e Produção Responsáveis</li><li>13- Ação Contra a Mudança Global do Clima</li><li>14- Vida na Água ✓</li><li>15- Vida Terrestre</li><li>16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes</li><li>17- Parcerias e Meios de Implementação</li></ul>
---	--

#### 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

O presente projeto do 1º semestre do curso Ciência da Computação, envolverá um jogo digital em 3D, incluindo uma das ODS da ONU, nesse caso a ODS 14 - Vida na água. Logo, o jogo desenvolverá uma conscientização dos cidadãos do Brasil e do mundo, os impactos gerados pelo descarte inadequados de resíduos no ambiente marinho.

O presente projeto do 1º semestre do curso Ciência da Computação, envolverá um jogo digital em 3D, incluindo uma das ODS da ONU, nesse caso a ODS 14 - Vida na água. Dessa forma, o jogo promoverá a conscientização de cidadãos do Brasil e do mundo sobre os danos causados pelo descarte inadequado de resíduos no meio ambiente marinho.

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

Será anexado durante a construção do projeto.

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

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

A poluição marinha tem um grande impacto no ambiente, incluindo a degradação ambiental e a perda de recursos naturais. Isto afeta diretamente a vida marinha, pode causar a morte de animais e destruir habitats. A poluição marinha também é prejudicial à saúde humana devido à contaminação dos alimentos marinhos e à deterioração da qualidade da água. É importante tomar medidas para reduzir a poluição e proteger os recursos hídricos, garantindo um ambiente saudável para as gerações futuras.

### Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O jogo é destinado a um público amplo, incluindo jovens, adultos, educadores, famílias e entusiastas da natureza, visando informar, inspirar e capacitar os jogadores a se tornarem defensores ativos da vida marinha e dos oceanos. Sobretudo, o jogo oferecerá uma conscientização sobre a importância da conservação marinha. Além disso, a degradação dos oceanos não somente afeta os animais, como também afeta os seres humanos em questões alimentares, qualidade da água, etc. e para os animais que os habitam e os seus habitats naturais.

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

Identificamos problemas e concebemos ideias a respeito de como proteger o meio ambiente. As metas são diminuir o impacto da poluição marinha na vida marinha e no meio ambiente marinho. Isto ajuda Isto ajudará a proteger os ecossistemas marinhos e a vida marinha. O objetivo é auxiliar as pessoas a entenderem melhor os oceanos e protegerem o meio ambiente.

Isso fortalecerá a defesa civil para proteger o oceano e a vida aquática. A ideia é útil para projetos que protejam os oceanos e a vida aquática. A utilização deste método será relevante para a preservação da vida marinha e também para a sustentabilidade ambiental. Como:

- Limpeza de Praias e Áreas Costeiras: A realização de campanhas regulares de limpeza de praias e áreas costeiras reduzirá significativamente a quantidade de resíduos plásticos e outros detritos que chegam aos oceanos.



- **Promoção de Práticas Sustentáveis:** A promoção de práticas sustentáveis, como a reciclagem, a redução do uso de plásticos descartáveis e a adoção de materiais biodegradáveis, reduzirá a quantidade de resíduos que chegam aos oceanos.
- **Engajamento da Comunidade:** O engajamento da comunidade local e outras partes interessadas na conservação dos oceanos aumentará o apoio a medidas de proteção ambiental e promoverá a participação ativa em ações de conservação.

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

Identificamos problemas e concebemos ideias a respeito de como proteger o meio ambiente. As metas são diminuir o impacto da poluição marinha na vida marinha e no meio ambiente marinho. Isto ajuda. Isto ajudará a proteger os ecossistemas marinhos e a vida marinha. O objetivo é auxiliar as pessoas a entenderem melhor os oceanos e protegerem o meio ambiente.

Isso fortalecerá a defesa civil para proteger o oceano e a vida aquática. A ideia é útil para projetos que protejam os oceanos e a vida aquática. A utilização deste método será relevante para a preservação da vida marinha e também para a sustentabilidade ambiental.

### 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

O objetivo principal deste jogo é conscientizar os participantes sobre a relevância da vida nos oceanos e a urgência de preservá-la para as futuras gerações. Ao longo do jogo, os jogadores poderão aprender sobre a diversidade da fauna marinha, os diferentes ecossistemas subaquáticos e os desafios enfrentados pelas espécies, como a poluição, a pesca predatória e a perda de biodiversidade marinha.

#### Introdução

A preservação dos oceanos e dos recursos marinhos é uma das ODS da ONU, particularmente o Objetivo 14 - Vida subaquática. Este projeto visa preservá-lo e utilizá-lo para o desenvolvimento sustentável. Neste contexto, envolveremos o público e encorajaremos ações concretas para proteger o ambiente marinho, em linha com as Diretrizes de Conservação Marinha das Nações Unidas.

#### Objetivos

O jogo conta com diferentes fases temáticas relacionadas ao ambiente marinho. Para avançar, os participantes devem superar obstáculos como reconhecer os animais marinhos, remover resíduos dos oceanos, lidar com problemas ambientais e discutir medidas de preservação dos mares, tais como:

- Reduzir a poluição nos oceanos, especialmente com lixo e produtos químicos.
- Proteção da vida marinha e dos ecossistemas marinhos.
- Conscientização da população sobre a relevância da preservação dos oceanos.
- Adoção de medidas de preservação, como a higiene de praias e a monitorização da qualidade da água.

#### Métodos



*Inovação e Excelência desde 1902*

A missão de um especialista em vida marinha é evitar a contaminação dos oceanos e proteger os animais marinhos. Um navegador pode perder sua embarcação durante um vendaval, porém, encontrará auxílio em terra firme. A cada nova fase, será concedido um objeto que facilitará a jornada atual ou futura.

O jogador assume a função de um biólogo marinho, com a missão de salvar os oceanos da poluição e proteger os animais marinhos. Você tem uma grande surpresa quando uma tempestade destrói seu barco. Você não tem muito dinheiro e precisa de ajuda.

A primeira ilha é um lugar onde as tartarugas marinhas moram. Aqui, encontrará uma aula sobre os efeitos da poluição plástica nos animais marinhos e um equipamento de remoção de resíduos do oceano.

Com a ajuda de um inventor local, você ganhará um drone para vigiar e proteger ninhos de aves. Os ninhos de aves são construídos ao longo das fases. Precisa usar seus itens com sabedoria para superar obstáculos, como limpar grandes áreas de resíduos, resgatar animais enredados em redes de pesca e persuadir pescadores locais a adotarem práticas de pesca sustentáveis.

#### **Resultados (ou resultados esperados)**

Inserir os dados neste espaço. Orientações: este item pode ser apresentado como resultados parciais, ou resultados para projetos implementados, ou, ainda, resultados esperados para propostas de projetos. Descrever de forma objetiva de que modo o projeto espera modificar as condições inicialmente diagnosticadas no público-alvo envolvido. Trata-se de uma projeção dos impactos sociais esperados ou desejados, considerando que a extensão universitária estará atenta aos interesses e necessidades da maioria da população, buscando superar desigualdades, garantir diversidade, evitar exclusões, implementar o desenvolvimento regional e desenvolver políticas públicas.

#### **Considerações finais**

Será inserido após na final do projeto.

#### **Referências**

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

### **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.



*Inovação e Excelência desde 1902*

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.ufes.edu.br/index.php/RBEU/">https://periodicos.ufes.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>

Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	