



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Dengue Destruction

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

| Nome: | RA: |
|-------------------|----------|
| Lucca Turbiani | 24025978 |
| Matheus Rossaneze | 24026354 |
| Phelipe Antonio | 24026370 |
| | |

Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz

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 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 | <ul style="list-style-type: none">● 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

O jogo será baseado na integração dos nossos conhecimentos nas diversas matérias deste curso. Baseado na ODS número 3, vamos por em prática nossos saberes de Lógica de Programação, Linguagem C# Ética. O tema escolhido para o jogo é o combate a dengue, já que esta doença está se alastrando por todo o Brasil neste período de calor e fortes chuvas, levando diversas pessoas a internação e até mesmo ao óbito. Neste jogo cabe ao jogador ajudar a prevenir uma epidemia.

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

O produto deste projeto será um jogo de computador (<https://github.com/2024-1-MCC1/Projeto13>)

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

O local de atuação deste projeto será principalmente em escolas da rede pública, mas o jogo também estará disponível para download para qualquer interessado.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O público-alvo deste projeto são jogadores de 8 até 12 anos que tenham acesso a um computador.

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

Muitos casos de dengue poderiam ser evitados se a população fosse conscientizada a respeito dos problemas e também das formas de prevenção da dengue.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

O jogo vai demonstrar o que deve ser feito em forma de um videogame. Por puxar mais a atenção do jogador e fazê-lo participar diretamente do processo será mais impactante do que um simples pôster por exemplo.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Resumo

O jogo se passa em um parque municipal de uma região de uma cidade, onde os casos de dengue não param de subir, gerando superlotações em postos de saúde, UPAs, UTIs e hospitais, criando assim um cenário de caos na saúde pública. No jogo Dengue Destruction, você é um agente de saúde que tem o objetivo de eliminar todos os focos de dengue no parque municipal (local onde está havendo o maior número de casos e criadouros do mosquito), porém você precisa ser rápido para evitar que os casos se alastrem pela região e principalmente, pela cidade.

Introdução

O jogo vai tratar do combate a dengue, eliminando os focos. Este projeto vai impactar na ODS 3 que



visa saúde de qualidade.

Objetivos

Provar nossas capacidades com o desenvolvimento de um jogo.

Impactar os jogadores positivamente acerca do tema

Ter um impacto positivo na conscientização das pessoas nas formas de prevenção da dengue

Métodos

Será realizadas pesquisas sobre o assunto, teremos reuniões semanais sobre o progresso do projeto. Utilizaremos o método Kanban através da plataforma Trello para organizar nossas ações.

Utilizaremos a engine de Jogos Unity para o desenvolvimento do jogo. Compartilharemos o progresso do projeto através do GitHub.

Resultados (ou resultados esperados)

O jogo irá impactar a forma com que as pessoas enxergam a dengue, mostrando que é um problema sério que prejudica muitas pessoas diariamente, principalmente em regiões com pouca estrutura e investimentos. O nosso objetivo é mostrar que uma ação simples, como tampar uma caixa d'água, eliminar água parada de um vaso de planta ou um pneu, pode ter um impacto muito positivo no combate a dengue.

Considerações finais

O nosso projeto tem como objetivo a conscientização das pessoas para o combate a dengue, porém não só isso é necessário. Queremos mostrar que a ação e a agilidade para resolver os problemas são as coisas mais importantes para combatermos o mosquito com eficiência e salvar a vida de muitas pessoas.

Referências

PEIXOTO, Roberto. Brasil passa de 4 milhões de casos de dengue. G1, 29 de abril de 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/dengue/noticia/2024/04/29/brasil-passa-de-4-milhoes-de-casos-de-dengue.ghtml>. Acesso em: 10 de maio de 2024.

ALEJANDRO, Diego. Por que os casos de dengue estão explodindo no Brasil? Veja, 14 de abril de 2023. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/por-que-casos-de-dengue-estao-explodindo-no-brasil>. Acesso em: 01 de maio de 2024.

CARREGOSA, Lais. Brasil passa por surto de dengue enquanto atrasa metas de saneamento básico; entenda. G1, 16 de abril de 2024. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/noticia/2024/04/16/brasil-passa-por-surto-de-dengue-enquanto-atrasa-metas-de-saneamento-basico-entenda.ghtml>. Acesso em: 10 de maio de 2024.



Inovação e Excelência desde 1902

UNICEF. Prevenção e combate ao Aedes aegypti. Disponível em: <

BEZERRA, Clarisse. Prevenção da dengue: 4 medidas simples para evitar a doença. Tua saúde, março de 2024. Disponível em: < <https://www.tuasaude.com/prevencao-da-dengue/>>. Acesso em: 12 de maio de 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 | https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index |
| EXTRAMUROS | https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros |
| 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 |



Inovação e Excelência desde 1902

| | |
|-------------------------------|---|
| 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 | |