



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

O projeto vai ser inspirado no jogo do Overcooked2. Porém com foco de resolver alguns conflitos da ODS. Trazendo a problemática como enredo do jogo, se preocupando com os ataques ao meio ambiente.

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Maria Eduarda Cabral Foloni	24026502
Lucas Oliveira da Silva	24025988
Nicolas Roberto Jordan Morales	24025897

Professor responsável

Victor Bruno Alexandre Rosetti de Quiroz

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 Clima ✓14- Vida na Água15- Vida Terrestre ✓16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes17- Parcerias e Meios de Implementação |
|---|--|

Tipo de projeto

Identificar com ✓ o tipo de projeto.



Inovação e Excelência desde 1902

- Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) ✓
- Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada)

Tema gerador

Meio ambiente, tendo como foco no desmatamento, queimada, enchente e lixo. Sendo como base a ODS de número 13 e 15, combate as alterações climáticas e vida terrestre.

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

O jogo será inspirado no overcooked2, o qual terá como ênfase resolver alguns problemas apresentados na ODS, como desmatamento e com engajamento em tentar resolver os problemas com um tempo limite.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

O cenário será inventado, porém com a apresentação dos problemas que existem no mundo, tentando assim visar um aprendizado de como ajudar o meio ambiente. O objetivo do jogo será poder salvar o mundo de possíveis conflitos como desmatamento, incêndio, poluição, entre outros. Para ser sustentável, terá como início apenas uma campanha de colaboração para salvar o futuro do planeta terra.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O público-alvo será gamers, jovens e crianças, pois será mais fácil de discernir a informação dada pelo jogo, podendo assim em um futuro cuidar do planeta terra e do futuro das próximas gerações.

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

Atualmente existe um grande problema com as mudanças climáticas e a destruição do meio ambiente, portanto em formato de tentar visar um futuro melhor, no jogo será apresentado de maneira interativa ações que possam salvar o planeta.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Como foi mencionado, pela falta de cuidado com o meio ambiente acaba prejudicando as vidas terrestres e as questões climáticas. O jogo tem como intuito reflorestar a floresta, assim incentivando as pessoas ajudar o meio ambiente e parando o desmatamento.

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 jogo integra a educação ambiental como entretenimento, desenvolvendo o objetivo de promover a conscientização sobre questões ambientais urgentes e incentivar a adoção de comportamentos sustentáveis.

O jogo aborda diretamente os seguintes ODS: (ODS): 13 (Ação contra a Mudança Global do Clima) e 15 (Vida Terrestre).

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inspirado no jogo Overcooked, O jogo consiste em reflorestar uma zona da Ásia que foi afetada pelo El Niño, assim tendo a dificuldade de juntar os objetos e observar a planta antes que a seca (el niño) mate todas as plantas criando uma mudança climáticos sem retorno.

Dentro da programação do jogo tem opções de tempo para reflorestar e quantidade de plantas para reflorestar, podendo criar diversas dificuldades, como tipos de plantas e o que elas precisam para ser plantas, além de determinar o tempo para plantar.

Introdução

Esperamos que este projeto aumente a conscientização ambiental e inspirar ações positivas em prol da sustentabilidade. O projeto foi desenvolvido com o objetivo de abordar questões urgentes relacionadas à saúde do planeta e ao bem-estar humano, alinhando-se com as Metas da ODS.

Por meio deste jogo, os jogadores serão imersos em um ambiente virtual repleto de desafios e oportunidades para aprender sobre práticas sustentáveis em diversas áreas, desde a conservação da água e dos ecossistemas marinhos até a mitigação da mudança climática e a promoção do consumo responsável. Cada aspecto do jogo foi cuidadosamente projetado para enfatizar a interconexão entre as ações individuais e o impacto coletivo no meio ambiente.

Ao participar dessa proposta, os jogadores não apenas se divertirão, mas também serão capacitados a tomar decisões e comportamentos sustentáveis em suas vidas diárias. Juntos, podemos fazer a diferença na proteção do nosso planeta e na construção de um futuro mais sustentável para todos.

Objetivos

O objetivo principal do projeto do jogo digital é promover a conscientização ambiental e inspirar ações concretas em prol da sustentabilidade, utilizando um jogo digital como ferramenta educacional e de engajamento. Por meio de uma abordagem interativa e envolvente, o jogo busca:

Educacional: Fornece informações sobre questões ambientais urgentes, destacando a interconexão entre a saúde do planeta e o bem-estar humano. Capacitar os jogadores com conhecimentos sobre práticas sustentáveis em áreas-chave, como conservação da água, gestão de resíduos e mitigação da mudança climática.

Engajamento: Envolver os jogadores em experiências imersivas que os desafiem a tomar decisões responsáveis e sustentáveis em um ambiente virtual simulado. Motivar a participação ativa dos jogadores por meio de recompensas, desafios e competições, incentivando o aprendizado contínuo e a adoção de comportamentos sustentáveis na vida real.

Impacto: Gerar impacto positivo na adoção de práticas sustentáveis, promovendo mudanças de comportamento e estilo de vida que contribuam para a proteção do meio ambiente. Contribuir para o cumprimento das Metas de Desenvolvimento Sustentável das Nações Unidas, especialmente aquelas relacionadas à saúde, meio ambiente e bem-estar social.

Inspiração: Inspirar os jogadores a se tornarem defensores ativos da sustentabilidade em suas comunidades, promovendo a conscientização e incentivando a ação coletiva para enfrentar os desafios ambientais globais.

Métodos

A proposta de métodos para a apresentação final de um projeto de jogo com temática de reflorestamento, semelhante ao Overcooked:

Demonstração do Jogo: Comece a apresentação mostrando uma demonstração do jogo em ação. Mostre a mecânica de jogabilidade, os gráficos e a atmosfera geral do jogo. Destaque como os



elementos de reflorestamento são integrados na jogabilidade e como os jogadores interagem com o ambiente virtual.

Contextualização da Temática: Apresente a importância da temática do reflorestamento e por que ela é relevante nos dias de hoje. Discuta questões ambientais como desmatamento, mudanças climáticas e perda de biodiversidade, e como o jogo aborda esses temas de uma forma educativa e envolvente.

Mecânica de Jogo e Objetivos: Explique as mecânicas de jogo em detalhes. Descreva como os jogadores trabalham em equipe para plantar árvores, cuidar da vegetação, proteger áreas de conservação e enfrentar desafios relacionados ao ambiente natural. Apresente os objetivos do jogo e como os jogadores progredem através dos diferentes níveis.

Desenvolvimento e Tecnologia Utilizada: Fale sobre o processo de desenvolvimento do jogo, destacando as tecnologias utilizadas, como engines de jogo, linguagens de programação, ferramentas de design e gráficos. Discuta os desafios enfrentados durante o desenvolvimento e como foram superados.

Experiência do Usuário e Feedback: Compartilhe insights sobre a experiência do usuário durante os testes de jogabilidade. Apresente feedback dos jogadores e como ele foi incorporado para melhorar o jogo. Destaque elementos que contribuíram para a imersão dos jogadores na experiência de reflorestamento.

Educação Ambiental e Impacto Social: Explique como o jogo pode servir como uma ferramenta educativa para conscientização ambiental. Discuta estratégias para promover o jogo como uma ferramenta de ensino em escolas, centros comunitários e eventos de sensibilização ambiental. Apresente possíveis parcerias com ONGs ambientais e instituições de ensino.

Planos Futuros e Expansões: Conclua a apresentação discutindo os planos futuros para o jogo. Fale sobre possíveis atualizações, expansões de conteúdo, versões para diferentes plataformas e estratégias de marketing. Destaque como o jogo pode evoluir ao longo do tempo e continuar a promover a causa do reflorestamento.

Resultados (ou resultados esperados)

Após a implementação e lançamento do jogo com temática de reflorestamento, uma série de resultados significativos são esperados. Primeiramente, prevê-se um alto nível de engajamento por parte do público. A jogabilidade envolvente e a temática relevante devem atrair jogadores de todas as idades, especialmente aqueles interessados em questões ambientais e sustentabilidade.

Um dos principais objetivos do jogo é aumentar a conscientização ambiental. Através das experiências interativas proporcionadas pelo jogo, os jogadores aprenderão sobre os desafios enfrentados pelas florestas, os impactos do desmatamento e as medidas que podem ser adotadas para proteger o meio ambiente.



Além disso, espera-se que o jogo influencie positivamente o comportamento dos jogadores em relação ao meio ambiente. Ao compreenderem os problemas ambientais abordados no jogo, os jogadores podem ser inspirados a adotar práticas mais sustentáveis em suas vidas diárias.

Outro resultado importante é a contribuição para o reflorestamento real. Parte da receita gerada pelo jogo pode ser direcionada para projetos de reflorestamento e conservação de habitats naturais, por meio de parcerias com organizações de conservação.

Considerações finais

Nas considerações finais, é importante destacar a importância do projeto e seu potencial impacto na conscientização ambiental e na promoção do reflorestamento. O jogo representa não apenas uma forma de entretenimento, mas também uma ferramenta educativa poderosa, capaz de influenciar positivamente as atitudes e comportamentos em relação ao meio ambiente.

Ao longo do desenvolvimento do jogo, enfrentamos desafios e superamos obstáculos, mas o resultado final é uma conquista significativa. O jogo não só proporciona uma experiência divertida e envolvente para os jogadores, mas também contribui para uma causa maior: a proteção e restauração das florestas em nosso planeta.

É gratificante pensar no potencial impacto que o jogo pode ter, tanto em termos de conscientização pública quanto de apoio prático ao reflorestamento. Esperamos que o jogo inspire uma nova geração de defensores do meio ambiente e ajude a impulsionar esforços para proteger e preservar os ecossistemas naturais para as gerações futuras.

Por fim, gostaríamos de agradecer a todos os envolvidos no projeto, desde a equipe de desenvolvimento até os parceiros e apoiadores. Sem o esforço coletivo e o comprometimento com nossa visão, não teríamos alcançado esse marco importante. Esperamos que o jogo deixe um legado duradouro e continue a fazer a diferença na luta pela conservação ambiental.

Referências

Nossas referências são o jogo Overcooked.

ANEXO I





Revistas	Link:
Manual Unity	https://docs.unity3d.com/Manual/index.html
Vídeos	https://www.youtube.com/watch?v=zYzVDGFjCiQ
Vídeos	https://www.youtube.com/watch?v=zUUJZ8tH5_k
Vídeos	https://youtu.be/M806dtFWI3I?si=BqQNSdFQagg9TrBx
Vídeos	https://www.youtube.com/watch?v=MaevhxlVqM&t=653s
Vídeos	https://youtu.be/iGYW4mofmFg?si=2VJIYCSEfoirkYBb
Vídeos	https://youtu.be/XVTsPog_FsY?si=9bGblpydI9U1t6Hm

Outras revistas podem ser consultadas em:

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

Documentos FECAP	
-------------------------	--



*Inovação e Excelência **desde 1902***

Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	
--	--