**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| EcoFury: a fúria ecológica |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Guilherme Muniz Gomes** | **24026572** |
| **Arthur Paltrinieri da Silva** | **24026559** |
| **Felipe Wakasa Kablunde** | **24026544** |
| **Nicolas Soeiro** | **24025933** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Bruno Alexander Rosetti de Queiroz |

**Curso**

|  |
| --- |
| Bacharelado em 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**

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

|  |
| --- |
| Alterações climática pelo homem e sua conscientização ambiental |

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

|  |
| --- |
| EcoFury é um Jogo de conscientização ambiental sobre ações humanas e alterações climáticas seu objetivo e te mostrar como se tornar uma pessoa melhor num jeito diferente e divertido de se aprender. Embarque nessa aventura explore juntamente com o Lobo-guará essas alterações pelos biomas. |

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

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

|  |
| --- |
| O jogo se passa em alguns dos biomas Brasileiro trazendo uma realidade do nosso país e mostrando as alterações feita pelo homem devido a vários fatores como queimadas, poluição entre outros. |

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

|  |
| --- |
| O Público-alvo do jogo é para todas as idades, porque a ideia do jogo é mostrar e conscientizar as pessoas sobre as alterações climática devido as ações humanas para que esse tipo de informação através de um jogo seja valioso para que todos possa ter um mundo mais leve e saudável quando se fala em mudança global. |

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

|  |
| --- |
| Visto que a ODS-13 é uma das ods de extrema importância porque estamos falando do nosso planeta terra onde nós vivemos, entendemos como equipe e queríamos ainda mais trazer uma realidade que os brasileiros sofrem, portanto por exemplo na primeira fase do jogo retrata do ambiente cerrado onde pelo contexto histórico é um lugar que vive tendo queimadas ou até mesmo desmatamento. Uma realidade vivida nesse certo Bioma Brasileiro que implementamos no jogo trazendo assim sua preocupação, mas também sua conscientização sobre essas situações. |

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

|  |
| --- |
| É necessário nesse caso se conscientizar e ajudar a preservar nossa flora e fauna para que consequências ruins se torne uma realidade drástica aqui no Brasil ou no Mundo |

**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 EcoFury é um projeto que visa trabalhar com a conscientização humana a respeito as alterações climáticas, para isso escolhemos trabalhar com a ODS 13: ação contra a mudança global do clima. O jogo se passa pelos Biomas Brasileiro trazendo uma realidade mais palpável ao que vivemos, passando pelos principais biomas como cerrado, pampa entre outros Biomas Brasileiros. Como personagem principal dessa aventura escolhemos o Lobo-Guará, um animal que está em extinção no país. Portanto, o objetivo do jogo é mostrar como as ações humanas pode modificar a fauna e a flora dos ambientes que vivemos e conscientizar as pessoas sobre desmatamento, poluição, queimadas ou outros fatores que presenciamos hoje em dia. Juntamente com um animal que está em extinção devido a ações humanas. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Mudança no mundo devido a fatores climáticas está muito presente no nosso dia a dia. Um caso recente que podemos compartilhar é do Rio grande do Sul, portanto diante a esse fator, mas vários outros que decidimos trabalhar em um jogo que te motive, mas te conscientize sobre essas mudanças climáticas e como nós seres humanos devemos cuidar do nosso planeta terra. Para isso juntamente com a ODS-13: Ação contra a mudança global do clima criamos o jogo EcoFury. Um jogo repleto de Biomas Brasileiros que foram desgastados ou modificado devido ação humana. Cabe você jogador entender essa realidade e se comover e conscientizar sobre. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Conscientização dos jogadores sobre alterações climáticas e como isso pode afetar os animais e os próprios seres humanos. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| * O método que a equipe encontrou é um jogo que mostra para o jogador essa tal realidade e como ela pode ser evitada se houvesse conscientização ou outros meios que possa combater contra ações contra a mudança global. * Buscar um público-alvo abrangente porque quanto mais pessoas se preocupar sobre ações humanas vai ter mais resultado ao jogo que queremos trazer por ser algo divertido, mas que te mostre uma realidade brasileira e mundial. * Utilização de ferramentas e metodologias para afins de organização da equipe como Trello, Reuniões Semanais, implementação de metodologias ágeis e entender a dor e a visão do nosso público-alvo. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| * Conscientização dos jogadores pelas alterações climáticas do mundo e ações do homem * Relacionamento com a ODS trabalhada. * Aprender algo com um jogo. * Público-alvo abrangente. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O EcoFury é um jogo afins educacionais visando trabalhar com a ODS-13: ação contra a mudança global do clima. Seu objetivo é conscientizar seu jogador e repensar como devemos lidar com a nossa realidade que vivemos hoje em dia no mundo. |

**Referências**

|  |
| --- |
| https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-fox-by-pixelmannen-animated-371dea88d7e04a76af5763f2a36866bc    https://sketchfab.com/3d-models/survivor-toon-style-5aa13349079141d0927b8ea96e1349c4    https://sketchfab.com/3d-models/winchester-1873-rifle-6941ec1e75e24a379764185e93182a63    https://sketchfab.com/3d-models/bullet-8333d86fe2674aaf8888cc5fa4537d20    https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/boki-low-poly-nature-206385    https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/simple-urban-buildings-pack-1-33563    https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/urban/uk-terraced-houses-pack-free-63481  https://assetstore.unity.com/packages/3d/trash-low-poly-cartoon-pack-66229  https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/glass/stylized-grass-texture-153153  https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/nature/grass-and-flowers-pack-1-17100 |

**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 |
| 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 |  |