**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Sereia**

|  |
| --- |
| O jogo “Sereia Sustentável”, foi criado com o intuito de gerar a conscientização, de uma maneira interativa, sobre a preservação da vida marinha com a importância de manter as praias limpas. |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Caroliny Rossi Bittencourt | 24025959 |
| Kauan Rocha Dias | 24026492 |
| Lucas Silva Maciel | 24025942 |
|  |  |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz;  Fabiano Alves Onça. |

**Curso**

|  |
| --- |
| Ciências da Computação – 1º Semestre – Matutino (CCOMP.MA1) |

**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**

|  |
| --- |
| Combate a poluição das praias e mares |

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

|  |
| --- |
| Jogo digital lúdico representativo, que mostra o problema da poluição aquática. |

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

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

|  |
| --- |
| O cenário representado no jogo é a cena de uma praia poluída, tendo como a principal proposta de intervenção a limpeza das praias. Uma das hipóteses apresentadas em Sereia Sustentável é o recolhimento e maior fiscalização de lixos na praia que feito em grande escala pode gerar uma enorme mudança no meio ambiente e na qualidade de vida da sociedade. |

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

|  |
| --- |
| O público-alvo de um jogo de coletar lixo na praia para conscientização contra o lixo pode ser bastante diversificado, incluindo desde crianças até adultos engajados em questões ambientais. O importante é que o jogo seja envolvente, educativo e eficaz na transmissão de sua mensagem sobre a importância da conservação do meio ambiente. |

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

|  |
| --- |
| Este projeto visa abordar o problema do lixo nas praias por meio da criação de um jogo educativo e envolvente. Concentrando-se na conscientização pública e na promoção de ações concretas, o jogo incentiva os jogadores a participarem virtualmente da limpeza das praias, ao mesmo tempo em que oferece informações sobre os impactos ambientais do lixo marinho. Com uma interface cativante e desafios realistas, o jogo busca engajar pessoas de todas as idades, inspirando mudanças de comportamento em relação ao descarte responsável de resíduos e à preservação do meio ambiente costeiro. |

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

|  |
| --- |
| A solução proposta para o problema do lixo nas praias é baseada em várias hipóteses: a gamificação por meio de um jogo interativo de coleta de lixo pode aumentar o engajamento do público e incentivar a participação em ações de limpeza; fornecer informações educativas sobre os impactos do lixo pode aumentar a conscientização pública; oferecer incentivos dentro do jogo pode motivar os jogadores a participarem continuamente das atividades de limpeza; e, em última análise, essas estratégias podem levar a uma mudança positiva de comportamento em relação ao descarte de resíduos e à conservação do meio ambiente. Essas hipóteses orientarão o desenvolvimento do jogo e sua avaliação quanto à eficácia na mitigação do problema do lixo nas praias. |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**Em um jogo de aventura ambiental na costa, os jogadores embarcam em uma jornada para limpar praias poluídas pelo lixo. Enquanto coletam resíduos, os jogadores enfrentam desafios diversos. O jogo por sua vez, oferece uma experiência imersiva que incentiva os jogadores a refletirem sobre o impacto do lixo nas praias e a importância da preservação ambiental.**

**Resumo**

|  |
| --- |
| O jogo "Sereia Sustentável" tem como objetivo conscientizar as pessoas sobre a importância da coleta de lixo nas praias para preservar a vida marinha. Através deste jogo, os jogadores assumem o papel de uma sereia encarregada de limpar as praias. Ao recolher o lixo espalhado pela praia e pelo mar, os jogadores não só ganham pontos, mas também aprendem sobre a fragilidade dos ecossistemas marinhos. Este jogo está diretamente relacionado com a ODS número 14 da ONU, que aborda a conservação e o uso sustentável dos oceanos e dos recursos marinhos para um futuro mais próspero e equilibrado. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| O lixo nas praias é um grave problema ambiental e social que afeta a vida marinha e humana. Estima-se que mais de 95% do lixo encontrado nas praias brasileiras é composto de plástico, e que cerca de 8,8 milhões de toneladas de lixo plástico acabam nos oceanos do planeta todos os anos.  O descarte incorreto de resíduos é um problema alarmante no mundo todo. Cada ser humano produz em média 1,2 kg de lixo por dia e, só no Brasil, são recolhidas diariamente mais de 180 mil toneladas de resíduos sólidos. Esse volume de lixo só tende a aumentar.  O lixo nas praias afeta a todos os seres vivos, ameaçando tanto a saúde humana quanto a vida marinha. Uma pesquisa da Universidade de Queensland, na Austrália, constatou que ao menos 100 mil animais marinhos morrem todo ano em consequência do lixo. Aves, peixes, tartarugas, golfinhos, baleias e outras espécies são vítimas desse problema.  Para combater esse desafio, a ONU instituiu a Década das Nações Unidas de Ciência Oceânica para o Desenvolvimento Sustentável (2021-2030), popularmente conhecida como Década do Oceano.  Mas muito ainda precisa ser feito para atingir a meta 14 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU, que é prevenir e reduzir significativamente a poluição marinha até 2025.  É urgente que todos se conscientizem sobre esse problema e façam sua parte para preservar nossas praias e oceanos. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| O objetivo é conscientizar a população sobre a importância dos oceanos e mobilizar ações que favoreçam a preservação, reduzindo o lixo nas praias e fortalecendo a gestão sustentável dos mares. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| A ideia foi executada através de um jogo interativo, feito na Game Engine Unity, que visa a preservação marinha por meio de recolhimento de lixos em praias. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| O resultado que nós mais esperamos é que as pessoas mudem sua mente em questão da poluição em lugares com água, esperamos que elas se conscientizem para que a vida aquática possa ser preservada |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| Com base no que foi apresentado, conclui-se que cabe às pessoas manterem ambientes como praias e mares limpos para preservar a vida marinha e o meio ambiente. Além disso, a conservação desses ecossistemas costeiros não apenas beneficia a vida marinha, mas também promove a saúde humana, proporcionando espaços recreativos e de lazer para as comunidades locais. Dessa forma, podemos garantir um futuro mais saudável e equilibrado para as gerações presentes e futuras. |

**Referências**

|  |
| --- |
| TRASHIN. Lixo na praia: quais são as consequências e soluções? Disponível em: https://trashin.com.br/lixo-na-praia-quais-sao-as-consequencias-e-solucoes/. Acesso em: 01 abr. 2024.    MAMÍFEROS AQUÁTICOS. Lixo nas praias. Disponível em: https://mamiferosaquaticos.org.br/blog/lixonaspraias. Acesso em: 02 abr. 2024.    CASA COR. Lixo no mar causa prejuízos ambientais e econômicos. Disponível em: https://casacor.abril.com.br/sustentabilidade/lixo-no-mar-causa-prejuizos-ambientais-economicos/. Acesso em: 04 abr. 2024.    ONU BRASIL. Objetivos de Desenvolvimento Sustentável. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs. Acesso em: 04 abr. 2024.  ONU BRASIL. Objetivo 14: Vida na água. Disponível em: https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/14. Acesso em: 01 abr. 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 |
| 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 |  |