**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Eco x Ego. |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:**  Bruna Sophia Gonçalves | **RA:**  24026512 |
| Gabriel Marussi | 24026609 |
| RaianyLima | 24026142 |
|  |  |
|  |  |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Victor Bruno Alexandre Rosetti**.** |

**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**

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

|  |
| --- |
| O tema proposto é fundamentado no item 13 e 15 dos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), estabelecidos pela Organização das Nações Unidas (ONU), o qual tem relação contínua também com outros tópicos (11, 12, 14). |

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

|  |
| --- |
| Alguns produtos decorrentes possíveis: redução das emissões de gases de efeito estufa, adaptação às mudanças climáticas, promoção de energias renováveis, conservação, melhoria da qualidade do ar e da saúde pública. |

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

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

|  |
| --- |
| O local descreve o rumo decadente que a Terra segue, no cenário de efeito estufa, ebulição global, derretimento de geleiras e perda de fauna. A solução e a proposta para intervenção requerem um governo preocupado com o bem-estar da população, futuro do nosso planeta e indivíduos focados em melhorar a qualidade de vida. Isso envolve investimentos, conscientização e um trabalho social engajado em combater/diminuir os fatores causadores e agravantes desses problemas. |

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

|  |
| --- |
| O público-alvo identificado para a intervenção consiste na massa global, principalmente jovens-adultos e adolescentes. |

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

|  |
| --- |
| Perante o atual cenário recorrente das mudanças climáticas, a perspectiva não é nada boa, há estimativas de que algumas praias podem acabar em situação de submersão devido aos derretimentos das geleiras, além de que com a diminuição de grandes extensões de gelo, o calor absorvido se torna muito maior, o que resulta num agravamento da situação. Nosso objetivo é conscientizar os jogadores sobre as pequenas atitudes que influenciam nesse futuro e que, com trabalho conjunto, talvez haja como reverter antes do pior. |

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

|  |
| --- |
| Dentre as hipóteses para solucionar os problemas observados em relação às mudanças climáticas, destaca-se a investigação das causas e mecanismos que influenciam na mudança climática, bem como a realização de estudos dos impactos decorrentes dessa mudança sobre os ecossistemas naturais. |

**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**

|  |
| --- |
| Atualmente os desafios associados às mudanças climáticas são motivo de alarme. Destaca-se problemas como aumento de emissões de gases de efeito estufa decorrentes da queima de combustíveis, o desmatamento, urbanização, atividades industriais, entre diversos problemas. Suas resoluções, estão adaptadas para diminuir impactos das mudanças climáticas, avaliar os efeitos das mudanças climáticas, investigar os principais impulsionadores. O público-alvo em questão consiste na massa global, dando destaque a jovens-adultos e adolescentes. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| Ao longo deste projeto, exploraremos mais os objetivos 13 e 15, destacando sua importância, desafios associados e como se conscientizar. Além disso, buscaremos maneiras criativas e inovadoras de envolver o público através da narrativa e enredo do jogo, assim incentivando a cooperação global para mudança climática. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Acreditar que é possível almejar resultados positivos na conscientização acerca das mudanças climáticas abordadas, partindo-se dos desafios apresentados. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| A população mais jovem contemporânea demonstra uma propensão aumentada para a compreensão da necessidade de uma conscientização mais aprimorada atualmente. Ou seja, o público-alvo é caracterizado por uma perspectiva mais aberta. Como resultado, os métodos a serem empregados devem consistir na propagação da conscientização. O local no cenário atual, não persistirá, e por conta disso devemos priorizar a conscientização como primórdio e assim obter um resultado positivo. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Os resultados esperados estão focados na capacidade de confrontar as condições atuais que já vemos como problemáticas, especialmente à falta de conscientização. Independente de qual geração estamos falando, o desafio é o mesmo. Embora a geração Z seja reconhecida como uma geração que “se abre mais” e se mostra mais receptiva, ainda demonstra receio em considerar as questões ambientais. O objetivo como um dos resultados é não somente alcançar a Geração Z, mas todas as demais que estejam envolvidas no projeto promovendo a conscientização.  Por meio do impacto social e ecológico no projeto, queremos pelo menos trazer a reflexão sobre as questões em pauta. O intuito é provocar uma análise profunda do cenário atual e aumentar a crença da possibilidade efetiva de promover mudanças significativas. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| Um jogo interativo e educativo. Os jogadores e usuários que forem jogar esse jogo, irão ser provocados e engajados sobre a importância de pequenas escolhas que levam a ações sustentáveis. Resultando em uma maior conscientização e impacto social. |

**Referências**

|  |
| --- |
| SP, Semil. "O que são os ODS e o que você tem a ver com isso?". Secretaria do Meio Ambiente do Estado de São Paulo, Educação Ambiental, 2023. Disponível em: <https://semil.sp.gov.br/educacaoambiental/2023/09/o-que-sao-os-ods-e-o-que-voce-tem-a-ver-com-isso/>. Acesso em: 15 de março de 2024.  ODS Brasil. Agenda. Disponível em: <https://odsbrasil.gov.br/home/agenda>. Acesso em: 17 mar. 2024  ONU Brasil. Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 13: Ação contra a mudança global do clima. Disponível em: <https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/13>. Acesso em: 5 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 |  |