**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| **Refirestation, jogo First Person Shooter (FPS), no qual o objetivo é derrotar os inimigos que querem queimar a floresta**.  Orientações: descrição sucinta englobando o tema do projeto. |

**Integrantes da equipe**

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

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **Antônio Petri M. S. M. e Oliveira** | **24026144** |
| **Luís Felipe Nascimento Freitas** | **24026073** |
| **Rafael Moraes Marques** | **24025873** |
| **Thiago Akira Higa Mitami** | **24026254** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| **Victor Bruno Alexandre Rosetti de Quiroz e Fabiano Onça** |

**Curso**

|  |
| --- |
| **Ciências da Computação- Matutino 2024.01** |

**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**

|  |
| --- |
| **Queimadas e reflorestamento**.  Orientações:Descrever o produto decorrente da atividade de Extensão. Consultar Regulamento do Curso. Apresentar evidências como fotos, links, folder, cartilha, código, apresentação, etc. |

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

|  |
| --- |
| **Refirestation é um jogo FPS focado em hordas, no qual o seu objetivo é matar os inimigos que querem queimar a floresta. O jogo continua até você morrer, sendo assim, é necessário sobreviver o máximo de hordas possíveis, ganhando pontos a cada inimigo derrotado.**  Orientações:Descrever o produto decorrente da atividade de ExtensãoConsultar Regulamento do Curso. Apresentar evidências como fotos, links, folder, cartilha, código, apresentação, etc. |

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

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

|  |
| --- |
| **O jogo se passa em uma região florestal, no qual o objetivo é defender essa área dos inimigos, impedindo eles de queimarem as matas.**  Orientações: conhecer na prática a realidade do campo de atuação. Definir e descrever o local em que a intervenção prevista na atividade de extensão pode ser implementada, lembrando que não há obrigatoriedade de esta ação ser efetivamente colocada em prática neste momento. É importante considerar intervenções tecnicamente exequíveis, sustentáveis e economicamente viáveis. |

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

|  |
| --- |
| **Infanto-juvenil, com o objetivo de mostrar qual a importância da preservação das florestas e os problemas das queimadas, seja na vida urbana ou rural.**  Orientações: buscar conhecer na prática a realidade do campo de atuação para a intervenção extensionista. Definir os sujeitos que poderão ser impactados pela intervenção. Caracterizar o público-alvo, características socioeconômicas e educacionais ou outros dados considerados relevantes. Nesta etapa poderá ser realizado um levantamento diagnóstico da comunidade, os dados podem ser obtidos na prática com base na metodologia proposta para o projeto de extensão (visitas, entrevistas, questionários, reuniões, roda de conversa, ou uso de outras ferramentas de levantamento). Adequar a proposta de acordo com as especificidades do curso. Os dados aqui inseridos também podem ser empregados na concepção do projeto propriamente dito. |

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

|  |
| --- |
| **Visto que causam grandes devastações ambientais, além de provocar mudanças climáticas, é necessário o estudo da prevenção das queimadas e técnicas de recuperação das áreas afetadas por ela.**  Orientações:observar a realidade em si, identificar os postos-chave, os problemas apontados e suas características para que o plano de intervenção possa contribuir na transformação da realidade observada.Selecionar o problema que será objeto da intervenção e apresentar argumentos relativos à sua relevância de estudo. Os dados aqui inseridos também podem ser empregados na concepção do projeto propriamente dito. |

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

|  |
| --- |
| **É necessário a educação sobre a importância dos métodos de prevenção e o reflorestamento das áreas afetadas. Essa recuperação pode ser feita através da plantação de novas mudas após o tratamento do solo queimado, além de outras diversas técnicas.**  Orientações:as hipóteses devem ser construídas após a teorização e estudo do problema observado. Relacionar hipóteses de intervenção para solução do problema de estudo e selecionar a mais adequada. É importante considerar intervenções tecnicamente exequíveis, sustentáveis e economicamente viáveis**.** |

**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 é focado em defender uma floresta de inimigos que querem incendiar a floresta. Refirestation consiste em um FPS e seu objetivo é sobreviver o máximo de tempo possível, no momento em que monstros irão spawnar a cada horda. A cada monstro derrotado, sua pontuação sobe e o jogo acaba quando você for derrotado por eles. Nós focamos nas ODS 13 (Ação contra a mudança global do clima) e 15 (Vida terrestre).O público-alvo são crianças e adolescentes, na intenção de mostrar a importância do estudo de queimadas e maneiras de combatê-las.**  Orientações:texto sem parágrafos. Trata-se de um resumo, apresentado de forma sintética, clara, objetiva e concisa, dos pontos mais importantes da proposta do projeto: breve descrição do estudo, o problema a ser focado, público-alvo ou comunidade que será envolvido na ação extensionista, o objetivo geral da ação extensionista, as metodologias a serem utilizadas, as atividades previstas, os resultados esperados, e outras informações que forem consideradas relevantes. Escrever um texto curto. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| **A devastação ambiental causada por incêndios florestais é uma preocupação global crescente, refletindo não apenas a perda de biodiversidade, mas também consequências socioeconômicas e ambientais de longo prazo. Diante desse cenário, surge a necessidade urgente de intervenções eficazes para restaurar as áreas degradadas e promover a sustentabilidade ambiental. Nesse contexto, este jogo de combate às queimadas é uma iniciativa que visa abordar essa questão crucial, utilizando-se de uma abordagem educativa e interativa.**  **Ao focar na recuperação de áreas afetadas por incêndios, este jogo não apenas busca sensibilizar os jogadores para a importância da preservação ambiental, mas também oferece uma experiência prática que os engaja no processo de reflorestamento e restauração dos ecossistemas degradados. Essa intervenção não apenas contribui para a mitigação dos impactos negativos dos incêndios florestais, mas também está alinhada com diversos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), em especial o ODS 15 - Vida Terrestre, que visa proteger, restaurar e promover o uso sustentável dos ecossistemas terrestres, bem como o ODS 13 - Ação Contra a Mudança Global do Clima.**  Orientações:apresentar a introdução com base na fundamentação teórica sobre o tema trabalhado e que situe o objeto da intervenção, afirmando sua relevância. Descrever as áreas e ODS impactados, incluir o referencial teórico, usar referências segundo ABNT. Não se trata de uma monografia e sim de uma atividade de extensão, por isso a introdução deve ser clara, objetiva e sintética. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| **-Conscientizar os jogadores sobre a importância das árvores no meio ambiente, incluindo**  **seu papel no combate às alterações climáticas;**  **-Adaptar o jogo para a devida faixa-etária do público-alvo;**  **-Contribuir com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS);**  **-Juntar conhecimento com entretenimento;**  **-Incentivar práticas sustentáveis;**  **-Educar sobre a prevenção das queimadas;**  **-Entreter o jogador.**  Orientações:Descrever os objetivos de forma clara. Cada objetivo deve ter uma correspondência com os resultados esperados. Devem ser expressos sucintamente, em itens, iniciando a frase com verbo de ação e não em forma de relatos. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| **Embora existam diversas abordagens para lidar com a questão dos incêndios florestais, a utilização de jogos educativos tem se destacado como uma ferramenta eficaz para promover a conscientização e o engajamento do público, especialmente entre os mais jovens. A fundamentação teórica por trás dessa abordagem baseia-se em teorias de aprendizagem ativa e participativa, que enfatizam a importância da experiência prática e do envolvimento direto dos indivíduos na construção do conhecimento. Para isso serão necessários métodos para realizar o processo de desenvolvimento do jogo. A seguir:**  **-Identificação e entendimento do problema.**  **Realizaremos pesquisas sobre o assunto para produzir um jogo com informações uteis e interessantes sobre.**  **-Buscar como fazer o público-alvo se interessar.**  **Através de conversas e pesquisas, buscar entender como fazer o público infanto-juvenil se interessar em um jogo com um tópico delicado e extremamente importante para o âmbito contemporâneo.**  **-Planejar previamente como será realizado o desenvolvimento do jogo.**  **Através do Trello e reuniões semanais, o grupo irá planejar como será o desenvolvimento do jogo e distribuir as ideias entre os participantes para finalizar e entregar o jogo dentro da meta.**  **-Desenvolvimento do jogo.**  Orientações:descrever como ocorrerá a ação extensionista junto ao público-alvo. Trata-se descrição sobre como será realizada a prática da ação extensionista, é o detalhamento do caminho a ser percorrido pela equipe em sua interação com a sociedade. Descrever os métodos, técnicas e estratégias para a implementação das atividades de intervenção previstas no projeto e sua contribuição para o alcance dos objetivos. Descrever o local, público-alvo, ferramentas empregadas para a relação dialógica com a comunidade ou setores da sociedade: visitas, entrevistas, questionários, reuniões, roda de conversa, ou uso de outras ferramentas de levantamento. Detalhar os procedimentos e as atividades a serem implementadas. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| **-Aumentar a Conscientização ambiental;**  **-Interesse do público-alvo;**  **-Contribuição para as ODS;**  Orientações: este item pode ser apresentado como resultados parciais, ou resultados finais para projetos implementados, ou, ainda, resultados esperados para propostas de projetos. Descrever de forma objetiva de que modo o projeto espera modificar as condições inicialmente diagnosticadas no público-alvo envolvido. Trata-se de uma projeção dos impactos sociais esperados ou desejados, considerando que a extensão universitária busca estar atenta aos interesses e necessidades da maioria da população, buscando superar desigualdades, garantir diversidade, evitar exclusões, implementar o desenvolvimento regional e desenvolver políticas públicas. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| **“Refirestation” é uma ferramenta educacional, que se destaca como um projeto inovador ao integrar entretenimento e educação ambiental, abordando o tema de queimadas florestais. Buscamos conscientizar a todos sobre a importância da preservação das florestas, e promover uma compreensão de combate às queimadas. Usando como base as ODS 13 e 15, esperamos como resultado uma maior conscientização ambiental.**  Orientações:é o desfecho do projeto devendo responder o problema central do trabalho e destacar se o trabalho atendeu aos objetivos propostos, destacando os principais pontos e direções para futuras ações. |

**Referências**

|  |
| --- |
| https://www.youtube.com/playlist?list=PL5rWD7ClA0dYBAz33XizuHjMdIvu8ru7R  https://assetstore.unity.com/packages/3d/characters/stone-monster-101433  https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/free-low-poly-nature-forest-205742  https://assetstore.unity.com/packages/3d/vegetation/trees/low-poly-tree-pack-57866  https://assetstore.unity.com/packages/2d/textures-materials/sky/fantasy-skybox-free-18353  https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/landscapes/low-poly-simple-nature-pack-162153  https://assetstore.unity.com/packages/3d/props/weapons/3d-guns-guns-pack-228975  https://assetstore.unity.com/packages/2d/gui/icons/371-simple-buttons-pack-97516  https://creativecommons.org/share-your-work/  https://freesound.org/  Música: <https://freesound.org/people/Leonard.B.Blaesing/sounds/527314/> por [Leonard.B.Blaesing](https://freesound.org/people/Leonard.B.Blaesing/) com Licença Attribution 4.0 International  Som do tiro  [https://freesound.org/people/Mrthenoronha/sounds/506670/ por Mrthenoronha](https://freesound.org/people/Mrthenoronha/sounds/506670/%20por%20Mrthenoronha) com Licença Attribution 4.0 International  . Orientações: Adotar a versão atual da ABNT. |

**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 |  |