



Inovação e Excelência **desde 1902**

## PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

### 1. DADOS GERAIS

#### Título do Projeto

O jogo "Ocean Cleaner" é um jogo que consiste em um barco que tem como objetivo pegar os lixos que foram descartados no mar e descartar os lixos em suas respectivas caçambas.

#### Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Bryan Matos	24026491
Gabriel Paschoal	21010656
Gabriel Augusto	24026098
Vitor Kenzo	24026113

#### Professor responsável

Prof. Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz e Prof. Fabiano Alves Onça

#### 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"><li>1- Erradicação da Pobreza</li><li>2- Fome Zero</li><li>3- Saúde e Bem-estar</li><li>4- Educação de Qualidade</li><li>5- Igualdade de Gênero</li><li>6- Água Potável e Saneamento</li><li>7- Energia Limpa e Acessível</li><li>8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico</li><li>9- Indústria, Inovação e Infraestrutura</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>10- Redução das Desigualdades</li><li>11- Cidades e Comunidades Sustentáveis</li><li>12- Consumo e Produção Responsáveis</li><li>13- Ação Contra a Mudança Global do Clima</li><li>14- Vida na Água✓</li><li>15- Vida Terrestre</li><li>16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes</li><li>17- Parcerias e Meios de Implementação</li></ul>
---	---

#### 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

**Conservação dos oceanos, dos mares e dos recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.**

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

“Ocean Cleaner” é um jogo cujo seu principal objetivo é de coletar os lixos que estão espalhados pelo mapa e descarta esses lixos em suas respectivas caçambas com o intuito de lecionar sobre a reciclagem, com um cuidado para que não se encontre com os furacões espalhados pelo mapa com a alusão as fabricas e pessoas que descartam o lixo de forma incorreta.

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

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

O âmbito escolar é o ambiente ideal para a implementação do jogo, sendo o público-alvo o infanto-juvenil assim podendo desfrutar de uma experiência de forma interativa e divertida ao mesmo tempo que aprende sobre a reciclagem dos lixos e a conservação do ambiente marinho.

### Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O propósito com o jogo é de instruir o público infanto-juvenil sobre a relevância da preservação marinha e os impactos negativos do descarte incorreto do lixo em âmbito urbano que acaba por consequência nos mares. Ao lecionar essa faixa etária, que futuramente será adulta, poderemos atuar na redução do descarte errado dos lixos e despoluir eficientemente os mares o que por sua vez ajuda na preservação do meio ambiente e o mundo.

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

Dado a grande aumento da poluição dos mares é imprescindível que haja um estudo aprofundado sobre a prevenção desses incidentes. Caso contrário a poluição irá continuar e poderá acontecer de a vida marinha se extinguir causando uma forte mudança no meio ambiente e no mundo

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

O papel da educação é essencial para evitar a poluição marinha abrangendo diversas áreas de atuação. Desde a conscientização dos perigos até o estímulo à mudança de atitude, passando pela formação técnica e a participação da comunidade, a educação desempenha um papel variado nesse cenário. Ao proporcionar um conhecimento amplo sobre os riscos da poluição marinha e as medidas preventivas necessárias, a educação tem o potencial de ter um impacto significativo na redução desses incidentes e na preservação do meio ambiente.

## 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

Nosso projeto tem como principal objetivo de evidenciar a ODS 14 Vida na Água e o objetivo 14.1 que diz que até 2025 a ONU tem a intenção de prevenir e reduzir significativamente a poluição marinha de



todos os tipos, nosso público-alvo seria o infante-juvenil com o objetivo de lecionar sobre a reciclagem e a despoluição marinha.

### Introdução

O jogo "Ocean Cleaner" foi desenvolvido como parte de uma atividade de extensão para promover a conscientização sobre a importância da preservação da vida marinha, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável da ONU. Este projeto aborda a ODS 14, que visa "conservar e usar de forma sustentável os oceanos, mares e os recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável". Este objetivo destaca a necessidade urgente de reduzir a poluição marinha e proteger os ecossistemas marinhos. Os oceanos cobrem cerca de 71% da superfície da Terra e são vitais para a sobrevivência humana e para a saúde do planeta. Porém a poluição marinha representa uma ameaça crescente a esses ecossistemas frágeis, podendo causar danos irreparáveis à vida marinha e, conseqüentemente, à cadeia alimentar humana. O "Ocean Cleaner" tem o papel de sensibilizar os jogadores sobre a importância da limpeza dos oceanos e a proteção da vida marinha.

### Objetivos

- 1-Promover a conscientização ambiental: Sensibilizar os jogadores sobre a importância da preservação dos oceanos, destacando a problemática do lixo marinho e suas conseqüências.
- 2-Incentivar ações sustentáveis: Estimular os jogadores a adotarem práticas sustentáveis em seu cotidiano, como o descarte adequado de resíduos.
- 3-Encorajar o engajamento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS): Encorajar os jogadores a se envolverem com a Agenda 2030 da ONU, especialmente o ODS 14, que visa a conservação e uso sustentável dos oceanos, mares e recursos marinhos.

### Métodos

Como nosso público-alvo é a comunidade infante-juvenil nosso método de fazer com que os jogadores entendam a gravidade da poluição marinha presente hoje em dia é colocá-los em meio a um oceano completamente poluído por tipos diversos de lixo, e para fazê-los reconhecer a importância de um projeto de despoluição dos mares, nós os colocamos no papel de um barco cujo único objetivo é fazer a limpeza do oceano e fazer o despacho correto dos tipos de lixo.

### Resultados (ou resultados esperados)

Resultados Esperados:

Aumento da conscientização ambiental: Os jogadores demonstrarão maior conhecimento sobre a importância de manter os oceanos limpos e os impactos negativos do lixo marinho.

Adoção de práticas sustentáveis: Observa-se um aumento nas práticas sustentáveis entre os jogadores, como o correto descarte de resíduos e a redução do uso de plásticos descartáveis.

Engajamento com os ODS: Os jogadores demonstrarão um maior interesse e envolvimento com os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, particularmente o ODS 14

### Considerações finais

O projeto "Ocean Cleaner" é uma iniciativa eficaz e inovadora que, alinhada ao ODS 14 da ONU, utiliza um formato de jogo para educar e sensibilizar sobre a importância da preservação dos oceanos. Ao envolver os jogadores na coleta de lixo marinho, o jogo promove a conscientização ambiental e incentiva práticas sustentáveis. Esta abordagem educativa não apenas aumenta o conhecimento sobre questões ambientais, mas também motiva um engajamento ativo com a sustentabilidade, contribuindo para a conservação dos recursos marinhos e promovendo um comportamento ambientalmente responsável.

### Referências



*Inovação e Excelência desde 1902*

Pesquisas:

<https://brasil.un.org/pt-br/sdgs/14>

<https://g1.globo.com/meio-ambiente/noticia/2022/02/08/poluicao-plastica-afeta-88-das-especies-marinhas-diz-wwf.ghtml>

<https://www.cnnbrasil.com.br/internacional/oceanos-tem-mais-de-170-trilhoes-de-particulas-de-plastico-diz-estudo/>

<https://www.estrategiaods.org.br/os-ods/ods14/>

Referências para criação do jogo:

<https://youtu.be/yIaAE9bLxXI?si=XqGct72TJVnUkqNj>

<https://youtu.be/K4uOjb5p3Io?si=BCllrjpDx2mi2xJF>

<https://youtu.be/pKFtyaAPzYo?si=gNTbiJDauQlrfXJY>

<https://youtu.be/8eWbSN2T8TE?si=kaFaE9Joo3yKZMsD>

[https://youtu.be/P9arRMWv-Zk?si=7yTqB8L0\\_iKH57QE](https://youtu.be/P9arRMWv-Zk?si=7yTqB8L0_iKH57QE)

[https://youtu.be/c8Nq19gkNfs?si=\\_FO6wLZk\\_VWpaSRK](https://youtu.be/c8Nq19gkNfs?si=_FO6wLZk_VWpaSRK)

<https://youtu.be/dYs0WRzzoRc?si=IQw0DNLLb1XRUhSN>

<https://youtu.be/61NzCU3EdUs?si=Vt6xUYag5Xoxylzy>

Manual do Unity

## 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:
----------	-------



*Inovação e Excelência desde 1902*

CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC	<a href="https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index">https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index</a>
EXTRAMUROS	<a href="https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros">https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros</a>
REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	<a href="https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/">https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/</a>
REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO	<a href="https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index">https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index</a>
REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO	<a href="https://www.revistas.usp.br/rce">https://www.revistas.usp.br/rce</a>
REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO	<a href="http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao">http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao</a>
EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL)	<a href="https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index">https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index</a>

Outras revistas podem ser consultadas em:

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

<b>Documentos FECAP</b>	
Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	