



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Felicidade

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Iury Xavier da Silva Mangueira	24026311
Lilian Mercedes Paye Conde	24026462
Leonardo Santos da Silva	24026495
Bernardo Seijas Cavalcante	24026290

Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz

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">1- Erradicação da Pobreza2- Fome Zero3- Saúde e Bem Estar4- Educação de Qualidade5- Igualdade de Gênero6- Água Potável e Saneamento7- Energia Limpa e Acessível8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | <ul style="list-style-type: none">10- Redução das Desigualdades11- Cidades e Comunidades Sustentáveis✓12- Consumo e Produção Responsáveis13- Ação Contra a Mudança Global do Clima14- Vida na Água15- Vida Terrestre16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes17- Parcerias e Meios de Implementação |
|---|---|

Tipo de projeto

Identificar com ✓ o tipo de projeto.

- Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção)



Inovação e Excelência desde 1902

- Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) ✓

Tema gerador

ODS11 Cidades e comunidades sustentáveis

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

Jogo digital ([2024-1-MCC1/Projeto9: Projeto 9 \(github.com\)](#))

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Proposta de intervenção, uma pequena cidade que sofreu os efeitos de uma catástrofe, o jogador deve concluir missões, que irão promover ações ecologicamente corretas, para o desenvolvimento sustentável da comunidade.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Jovens e Adultos em situação socio-vulnerável, com o objetivo de conscientizá-los sobre as mudanças climáticas, e como as suas ações podem transformar a realidade ao seu redor

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

Garantir a limpeza e saneamento básico com políticas públicas efetivas e mobilização populacional, criação de espaços públicos seguros com a intenção de promover o bem-estar social, oferecendo um "terceiro lugar" para a socialização da população local, promover a arborização de centros urbanos e reduzir o impacto ambiental negativo das cidades, melhorando a qualidade do ar e qualidade de vida.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Com ações provenientes da ação popular e de medidas governamentais, lutar pela criação de serviços de processamento de lixo e saneamento básicos, que atendam toda a população de maneira acessível, reformar espaços públicos e investir em segurança pública, garantindo espaços seguros e acessíveis para a parcela mais vulnerável da população, incentivar a conservação do meio ambiente, protegendo a flora local, e a arborização de espaços urbanos.

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

Felicidade, retratará uma cidade brasileira que sofre com os efeitos da rápida industrialização, com o objetivo de conscientizar o jogador sobre a importância de um desenvolvimento sustentável, o jogador deverá limpar e arborizar a cidade, garantindo um ambiente sustentável, seguro e limpo.

Introdução

O jogo irá abordar o desenvolvimento sustentável que segue o objetivo de desenvolvimento 11 da ONU: Cidades e Comunidades sustentáveis, com fortes inspirações na história de Cubatão e como a cidade se tornou o vale da morte.

Objetivos

- Promover o transporte e tratamento adequado aos resíduos urbanos.
Com o objetivo de aumentar a qualidade de vida e diminuir os problemas relacionados a saúde.

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inovação e Excelência desde 1902

- Criar espaços públicos seguros e acessíveis
A criação de espaços seguros garante uma alta qualidade de vida, a manutenção de um “terceiro lugar”, promovendo a socialização e aumentando a criação de comunidades
- Arborizar espaços urbanos.
Com a arborização dos espaços urbanos, os espaços verdes proporcionam uma melhor qualidade de vida, regulam a temperatura da cidade e combatem a poluição do meio ambiente
- Desentupir bueiros
Desentupir bueiros ajudam a prevenir enchentes e alagamentos, prevenindo o proliferamento de doenças, fatalidades e danos ao ambiente urbano
- Instalar filtros em chaminés das fabricas
A instalação de filtros nas chaminés, foi um dos métodos utilizados em Cubatão para combater a poluição das chaminés das fabricas, diminuindo o impacto ambiental e melhorando a qualidade do ar local.
- Construção de abrigos para a população vulnerável
A construção de abrigos ajuda a diminuir os índices de desigualdade, criando um local seguro e acessível, que promove a inclusão e a dignidade.

Métodos

Através da ferramenta Unity, o jogo conduzira o jogador a completar objetivos que promovam o desenvolvimento sustentável, dentre eles, a coleta de lixo, a arborização da cidade, desentupir bueiros, instalar filtros em chaminés, construir abrigos, enquanto interage com os moradores da cidade, entendendo como esses problemas afetam as suas vidas pessoais.

Resultados (ou resultados esperados)

O projeto irá incentivar um pensamento mais sustentável, com ênfase na conservação do meio ambiente, a limpeza e processamento do lixo, a prevenção de desastres naturais, a diminuição da poluição industrial e a criação de espaços seguros para a população vulnerável. Incentivando a população a tomar ação com as próprias mãos, pressionando os seus governantes para que sejam criadas medidas públicas efetivas.

Considerações finais

O projeto evidencia a importância da conscientização e mobilização popular como ferramenta de transformação. Por tanto, é necessário criar no imaginário popular a importância do desenvolvimento sustentável e o seu poder transformador.

Referências

VERDE, R. P. **Portland supera os registros de poluição do passado e se torna exemplo de cidade verde | Pensamento Verde**. Disponível em:

<<https://www.pensamentoverde.com.br/sustentabilidade/portland-supera-registros-poluicao-passado-torna-exemplo-cidade-verde/>>. Acesso em: 22 maio. 2024.

Como Paris vai despoluir o rio Sena 100 anos depois da proibição para o banho? Disponível em: <<https://noticias.uol.com.br/ultimas-noticias/rfi/2023/07/21/como-paris-vai-despoluir-o-rio-sena-100-anos-depois-da-proibicao-para-o-banho.htm>>. Acesso em: 22 maio. 2024.

ALMEIDA, J. **Cubatão: de vale da morte a modelo de recuperação ambiental e desenvolvimento sustentável**. Disponível em: <<https://www.jusbrasil.com.br/artigos/cubatao-de-vale-da-morte-a->

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inovação e Excelência desde 1902

modelo-de-recuperacao-ambiental-e-desenvolvimento-sustentavel/698169580>. Acesso em: 22 maio. 2024.

Mais de 3 décadas após “Vale da Morte”, Cubatão volta a lutar contra alta na poluição.

Disponível em: <<https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39204054>>.

Extinguir Vila Parisi e salvar o verde que resta, A Tribuna (SP) - 1980 a 1989 - DocReader Web.

Disponível em: <http://memoria.bn.gov.br/DocReader/153931_06/838>. Acesso em: 22 maio. 2024.

O comércio protesta, A Tribuna (SP) - 1980 a 1989 - DocReader Web. Disponível em:

<http://memoria.bn.gov.br/DocReader/153931_06/3065>. Acesso em: 22 maio. 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



Inovação e Excelência desde 1902

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	