**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Felicidade, por um ambiente urbano limpo, verde e acessível |

**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**

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

|  |
| --- |
| 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)](https://github.com/2024-1-MCC1/Projeto9)) |

**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.   * 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-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 |
| 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 |  |