



Inovação e Excelência **desde 1902**

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Butterfly Project

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Amanda Ferreira Nunes Silva	22023972
Gustavo Minoru Miyahara	22024208
Ricardo Maia Chingotti	17010305
Thiago Santana Dias	23025609

Professor responsável

Victor Rosetti

Curso

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

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 Responsáveis ✓13- Ação Contra a Mudança Global do Clima ✓14- Vida na Água15- Vida Terrestre16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes17- Parcerias e Meios de Implementação
---	--

Tipo de projeto

[11] 3272-2222 | www.fecap.br

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

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



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

Meio Ambiente conforme ODS 11, 12 e 13

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

Criar um game mobile de narrativa iterativa, inspirado no "efeito borboleta" onde as escolhas do player mudam o cenário e o ecossistema do game.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Intervenção e conscientização com intuito de incentivar o cuidado e atenção com o meio ambiente diariamente.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Público Alvo: Crianças, adolescentes, jovens e adultos de qualquer classe social. Nosso público foi avaliado como geral, já que nossa aplicação é de conscientização de hábitos do cotidiano, onde a classe econômica não interfere, já que o que torna o meio ambiente poluído ou não são as escolhas feitas no dia a dia diante das diferentes situações cotidianas.

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

Ao desenvolvermos esse projeto percebemos certos problemas que tratamos como "coisas normais", mas que alteram o meio ambiente. Observamos desde as compras de descartáveis. Inserir os dados neste espaço. Orientações: observar a realidade em si, identificar os pontos-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

Educação Ambiental através da Tecnologia: A hipótese central é que a utilização de um jogo mobile de narrativa iterativa, como proposto no projeto, pode ser uma abordagem eficaz para sensibilizar e educar o público sobre questões ambientais. A interatividade e a imersão oferecidas pelo jogo têm o potencial de engajar os jogadores de forma mais significativa do que métodos tradicionais.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

É fundamental compreender que um projeto de extensão, embora possa incluir elementos de pesquisa para embasar suas ações, tem como foco principal promover mudanças e melhorias identificadas como necessárias na sociedade. Nosso projeto, portanto, busca utilizar uma abordagem prática e interativa para sensibilizar e educar o público-alvo sobre questões ambientais urgentes.

Resumo

suas ações. O jogo será uma ferramenta para promover mudanças de comportamento em relação ao meio ambiente.

Introdução

O projeto aborda a falta de conscientização sobre o impacto das ações cotidianas no meio ambiente. Abordaremos os Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) 3, 12 e 13, relacionados ao meio



Inovação e Excelência desde 1902

ambiente. O jogo mobile proposto busca educar de forma acessível e interativa, atingindo um público amplo.

Objetivos

Através do nosso projeto, temos o objetivo de trazer conscientização as pessoas sobre o cuidado com o meio ambiente e como nossas ações podem afeta-lo de maneira positiva e negativa com pequenas e grandes ações do cotidiano.

Métodos

Desenvolveremos o jogo em colaboração com especialistas em educação ambiental e design de jogos. Utilizaremos abordagens educativas e interativas para envolver o público-alvo, como questionários, feedbacks e eventos de lançamento.

Resultados (ou resultados esperados)

Esperamos que o jogo aumente a conscientização sobre o meio ambiente e motive mudanças de comportamento em relação a práticas prejudiciais, contribuindo para um ambiente mais sustentável.

Considerações finais

O projeto visa abordar um problema relevante, fornecendo uma solução inovadora e acessível. Esperamos que o jogo seja eficaz na promoção da conscientização e na mudança de comportamento em relação ao meio ambiente.

Referências

Inserir os dados neste espaço. 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



Inovação e Excelência desde 1902

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	