**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**

|  |
| --- |
| Analise 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**

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

|  |
| --- |
| 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 maio 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 descartáveisInserir os dados neste espaço. 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**

|  |
| --- |
| 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 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 |
| 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 |  |