

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Título: Clean Race

O jogo tem como tema a criação de uma corrida que representa os carros renováveis em nossa sociedade e como eles fazem parte do nosso futuro, andando lado a lado com a natureza.

Integrantes da equipe

Nome:	RA:
Pedro Dimitry Zyrianoff	24026165
Vitor Batista Wang	24026542
Lucas Kenichi Soares	24026179
Arthur Lins	24026436

Professor responsável

Gilles Pedrosa Leite

Curso

Ciências da Computação – Noite - 1º Semestre

Linha de atuação

- Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais	✓
--	---

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

<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 Acessível ✓8- 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 Terrestre ✓16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes17- Parcerias e Meios de Implementação <ul style="list-style-type: none">•
---	--

Tipo de projeto

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

Tema gerador

Jogo 3D de corrida de carros na natureza que engloba energia renovável, por um carro elétrico, consequentemente evitando a população que ocorre com os carros populares.

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

Inserir os dados neste espaço. Orientações: Descrever o produto decorrente da atividade de Extensão. Consultar Regulamento do Curso. Apresentar evidências como fotos, links, folder, cartilha, código, apresentação, etc.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Implementar uma visão realista sobre o impacto de veículos poluentes e a diferença que eles fazem no nosso dia a dia, criando uma perspectiva de futuro nos carros elétricos e mudar a opinião sobre eles, acabam sendo bem melhores para natureza, por não produzirem gases que causam malefícios para humanidade.

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

O público alvo seriam as pessoas de todas as idades, tendo em vista a perspectiva de futuro no nosso jogo, proporcionando o pensamento de que os carros renováveis fazem parte do presente e futuro.

Fizemos um levantamento sobre o tema, grande maioria das pessoas apoiaram a ideia de introdução do carro de uma maneira divertida e educativa e de alguma forma tentar incentivar as pessoas a adquirirem carros elétricos, por mais que hoje em dia os valores sejam mais inviáveis na questão de valores quando comparados aos carros populares, mas futuramente esses carros de energia renovável possam ser implementados no lugar dos carros populares.

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

O problema seria a poluição carbônica e nossa intervenção seria a aplicação do conceito de carros elétricos na sociedade, causando mais acesso e mercado para as pessoas.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

O principal problema que o nosso jogo critica é a poluição causada pelos carros populares como gases poluentes que causam o aquecimento global prejudicando a natureza.

Algumas das principais hipóteses para resolução desse problema seria estudos e pesquisas de objetos que possam evitar a proliferação desses gases, utilizando a menor quantidade de materiais que contribuem para poluição, estudos para a melhora da eficácia dos combustíveis e ao longo do tempo a implementação de carros elétricos.

3 DESCRIÇÃO DO PROJETO

Resumo

Jogo criado com a intenção de conscientizar a população de como a utilização de carro elétrico são melhores para o meio ambiente por causarem menos poluição, tendo o público-alvo como todas as pessoas que residem em grandes metrópoles que tendem a ter mais carros.

Introdução

O meio ambiente, ultimamente cada vez mais vai se prejudicando com o aquecimento global, entre outros fatores, e um dos principais problemas disso são os carros a combustão que são grandes poluentes por conta da sua fumaça emitida, que obtém gases tóxicos. Porém, os carros elétricos são de grande contribuição para esse problema, pois, evitam esse problema

dos gases por não emitir poluentes e calor. Como as ODS impactadas e relacionadas, a energia acessível e limpa, e o combate as alterações climáticas.

Objetivos

Contribuir o meio ambiente, com os carros elétricos e um meio ambiente mais limpo. Eles reduzem a dependência dos combustíveis fósseis, diminui os usos de transportes públicos que emitem gases, diminui a utilização de motor a combustão e não geram calor excessivo.

Métodos

Trouxemos um modo de conscientizar a sociedade através de um jogo para interagir com a população, com dois temas de ODS da ONU como forma mais leve e interessante para entender o propósito do jogo. Fizemos reuniões, rodas de conversas, pesquisas e utilização de ferramentas de pesquisas de dados. Como público alvo todas as idades, para a conscientização de todas as gerações.

Resultados (ou resultados esperados)

O resultado esperado é conscientizar sobre as questões ambientais, incentivando o público que jogar a ter pensamentos ambientais éticos e justos. Através de um jogo virtual com o objetivo a utilização de carros elétricos. Esperando a compreensão dos jogares a escolherem este tipo de carro já com um pensamento mais crítico, assim engaja os jogares a uma mudança positiva de comportamento.

Considerações finais

O jogo tem como objetivo central a conscientização ambiental, incentivando o público a adotarem comportamentos mais sustentáveis de transporte. Através de uma simulação que invés de usar carros a combustão, ela usa carros elétricos por uma alternativa mais limpa. Para futura melhorias do jogo, deve ser adicionado novos desafios educacionais. E considerar implementações de divulgações para alcançar um público mais amplo e aumentar o máximo da conscientização do jogo.

Referências

OInstrutor1 - Unity Jogo de Corridas Parte 1 : Preparar o carro
<https://www.youtube.com/watch?v=NB50UDMbJ-E> HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=NB50UDMbJ-E&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=16"& HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=NB50UDMbJ-E&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=16"list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=NB50UDMbJ-E&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=16"& HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=NB50UDMbJ-E&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=16"index=16
OInstrutor1 - Unity Jogo de Corridas Parte 2 : Movimentação Básica!
<https://www.youtube.com/watch?v=zSAjc1fzGjE> HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=zSAjc1fzGjE&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=15"& HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=zSAjc1fzGjE&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=15"list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=zSAjc1fzGjE&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=15"& HYPERLINK
"https://www.youtube.com/watch?v=zSAjc1fzGjE&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=15"index=15
OInstrutor1 - Unity Jogo de Corridas Parte 3 : Mudanças e Travagem
<https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xq> HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14"](https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14)& HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14"](https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14)list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14"](https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14)& HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14"](https://www.youtube.com/watch?v=udTUdyzi-xg&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=14)index=14

Olstrutor1 - Unity Jogo de Corridas Parte 4 : Câmara Dinâmica e Melhorar a Condução

<https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo> HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13"](https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13)& HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13"](https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13)list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13"](https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13)& HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13"](https://www.youtube.com/watch?v=ZAMc8EIIAUo&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=13)index=13

Olstrutor1 - Unity Jogo de Corridas Parte 5 : Derrapagens e Física de Colisão Melhorada

https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12"](https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12)& HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12"](https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12)list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12"](https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12)& HYPERLINK

["https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12"](https://www.youtube.com/watch?v=_fkplISi5-M&list=PL70DwAHUmB9MA--li91rVQPf750fTXh8Z&index=12)index=12

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	