**PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| **Jogo: LeafPilot, ODS 15** |

**Integrantes da equipe**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| **João Victor Rezende Silva** | **24025945** |
| **Vitória Leticia Maciel da Silva** | **24026593** |
| **Bryan Yamilcar Choque Ceron** | **24026581** |
| **Felipe Alves de Marmo Pereira** | **24026478** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| **Fabiano Onça e Gilles Leite** |

**Curso**

|  |
| --- |
| **Ciência da Computação** |

**Linha de atuação**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais |  |

**Objetivos do Desenvolvimento Sustentável**

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

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

**Tema gerador**

|  |
| --- |
| **Abordar aspectos como a importância da preservação ambiental, a necessidade de ações de combate a incêndios florestais, ou até mesmo sobre tecnologia e inovação na indústria de jogos.** |

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

|  |
| --- |
| **Nosso jogo foi feito de acordo com o passar do semestre, com o tempo estimado em 2 meses. Tivemos encontros semanais nas quartas para a execução do jogo em grupo, no horário das 19:00 às 22:40 com o auxílio do professor Fabiano Onça, além disso o professor Gilles colaborou muito para o conhecimento do programa Unity (no qual o jogo foi desenvolvido). Após a finalização do jogo, obtivemos uma apresentação no dia 25/05/2024 (sábado), na qual tivemos a oportunidade de mostrar nosso projeto e observar e avaliar a dos demais colegas de faculdade.** |

**2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO**

**Local (cenário) previsto para a implementação do projeto**

|  |
| --- |
| **O jogo é ambientado em uma floresta tropical fictícia, ameaçada por incêndios florestais. Ele visa educar sobre os impactos dos incêndios e a importância da conservação florestal, alinhando-se ao ODS 15. O jogador atua como piloto de um avião de combate a incêndios, aprendendo estratégias de prevenção e resposta. O jogo promove conscientização e ação para proteger a biodiversidade e incentivar práticas sustentáveis.** |

**Público-alvo a ser atendido pelo projeto**

|  |
| --- |
| **O jogo é destinado a jovens e adolescentes (12-18 anos), que estão aprendendo sobre questões ambientais, e a adultos que gostam de jogos de simulação e ação. Ele também atende educadores e instituições de ensino, que buscam ferramentas interativas para ensinar sobre conservação, além de ONGs e organizações ambientais, que podem usar o jogo para sensibilização e treinamento. Pais e famílias que procuram atividades educativas e envolventes também são um público-alvo importante..** |

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

|  |
| --- |
| **Os problemas observados incluem incêndios florestais frequentes, falta de conscientização sobre seus impactos e deficiência em educação ambiental. O objeto de estudo e intervenção é um jogo digital que educa sobre a prevenção e combate a incêndios florestais. No jogo, o jogador atua como piloto de um avião de combate a incêndios, promovendo a proteção das florestas e práticas sustentáveis, alinhado ao ODS 15 (Vida Terrestre).** |

**Definição de hipóteses para a solução do problema observado**

|  |
| --- |
| 1. **Educação: O jogo aumentará a conscientização sobre os impactos dos incêndios florestais.** 2. **Engajamento: Jogadores como pilotos de combate a incêndios sentirão maior responsabilidade.** 3. **Simulação: O realismo ensinará estratégias eficazes de prevenção e resposta.** 4. **Ação: O jogo incentivará apoio a iniciativas de conservação.** 5. **Parcerias: Colaborações com ONGs e escolas ampliarão o impacto educativo** |

**3 DESCRIÇÃO DO PROJETO**

**Resumo**

|  |
| --- |
| **O projeto consiste no desenvolvimento de um jogo digital que aborda a temática do combate a incêndios florestais, com ênfase na proteção da biodiversidade e na promoção de práticas sustentáveis, alinhadas ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 15 (Vida Terrestre). O jogador assume o papel de um piloto de avião de combate a incêndios, enfrentando desafios na floresta. O objetivo é educar, conscientizar e engajar os jogadores, ensinando estratégias de prevenção e resposta a incêndios. O projeto inclui fases de design, programação, teste e lançamento em plataformas digitais, com potencial para parcerias educativas e ambientais para ampliar seu impacto.** |

**Introdução**

|  |
| --- |
| **A crescente frequência e gravidade dos incêndios florestais representam uma ameaça significativa à biodiversidade e à saúde do planeta. Nesse contexto, surge a necessidade premente de educar e conscientizar as pessoas sobre a importância da proteção das florestas e da adoção de práticas sustentáveis. Este projeto apresenta a proposta de desenvolvimento de um jogo digital inovador, que não apenas entretenha, mas também eduque e engaje os jogadores no combate aos incêndios florestais. Ao assumirem o papel de pilotos de avião de combate a incêndios, os jogadores serão imersos em uma experiência envolvente e realista, onde aprenderão sobre estratégias de prevenção, resposta a emergências e conservação da biodiversidade. Além disso, o jogo busca promover ações concretas na vida real, incentivando o apoio a iniciativas de conservação e o desenvolvimento de comportamentos sustentáveis. Este projeto impacta diretamente as áreas de educação ambiental, conservação da biodiversidade e combate a incêndios florestais, alinhando-se ao Objetivo de Desenvolvimento Sustentável 15 (Vida Terrestre). Segundo Barbosa et al. (2020), a utilização de jogos digitais como ferramenta educacional pode ser eficaz na promoção da conscientização ambiental e na mudança de comportamento em relação à conservação da natureza. Portanto, este projeto visa preencher uma lacuna existente na abordagem educacional de questões ambientais, fornecendo uma solução inovadora e impactante para sensibilizar e mobilizar indivíduos para a proteção do meio ambiente.** |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| **Os objetivos do projeto incluem sensibilizar, educar e engajar os jogadores na proteção das florestas e na conservação da biodiversidade. Almeja-se desenvolver um jogo envolvente que simule o combate a incêndios florestais, promovendo aprendizado prático. Espera-se também ampliar o impacto do projeto através de parcerias estratégicas com instituições educacionais e organizações ambientais.** |

**Métodos**

|  |
| --- |
| **A ação extensionista será realizada por meio de uma abordagem multidisciplinar e interativa, visando engajar o público-alvo de forma eficaz. As atividades serão conduzidas em escolas, comunidades locais e eventos relacionados ao meio ambiente, alcançando principalmente jovens e adultos interessados em questões ambientais. Utilizaremos uma variedade de métodos e técnicas, como workshops interativos, palestras educativas, sessões de jogos demonstrativos e atividades práticas de simulação de combate a incêndios florestais. Além disso, serão promovidas campanhas de conscientização online, utilizando redes sociais, blogs e plataformas de vídeo para ampliar o alcance do projeto. A interação dialógica com a comunidade ocorrerá por meio de encontros presenciais, discussões em grupo, sessões de perguntas e respostas e feedback dos participantes. Estabeleceremos parcerias com escolas, ONGs e órgãos governamentais locais para facilitar o acesso ao público-alvo e garantir a sustentabilidade das atividades a longo prazo. Esses procedimentos e atividades garantirão uma intervenção abrangente e significativa, contribuindo para o alcance dos objetivos do projeto e para a conscientização sobre a importância da proteção das florestas e da conservação da biodiversidade..** |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| **Os resultados esperados do projeto incluem o aumento da conscientização e engajamento do público-alvo sobre os impactos dos incêndios florestais e a importância da conservação das florestas, resultando em maior engajamento em atividades de proteção ambiental. Espera-se também uma mudança de comportamento dos participantes, com a adoção de práticas mais sustentáveis em suas vidas cotidianas, como redução do desperdício, conservação de recursos naturais e apoio a iniciativas de reflorestamento e conservação da biodiversidade. Além disso, projeta-se o fortalecimento da comunidade através do envolvimento em atividades coletivas e colaborativas, promovendo uma cultura de cuidado com o meio ambiente. Através do empoderamento dos participantes, adquirindo conhecimentos e habilidades relacionados à prevenção e combate a incêndios florestais, eles se sentirão capacitados para agir como agentes de mudança em suas comunidades. Por fim, por meio de parcerias com órgãos governamentais e outras instituições, espera-se que o projeto influencie políticas públicas relacionadas à conservação ambiental e ao combate a incêndios florestais, resultando em medidas mais eficazes de proteção ambiental e gestão sustentável dos recursos naturais..** |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| **Em conclusão, este projeto desenvolveu uma solução inovadora e educativa para abordar os desafios dos incêndios florestais. Ao alcançar seus objetivos, proporcionou conscientização, educação e engajamento, fortalecendo laços comunitários e capacitando os participantes como agentes de mudança ambiental. Para o futuro, recomenda-se a continuidade das parcerias e a expansão do projeto para novas comunidades, mantendo um compromisso contínuo com a proteção das florestas e da biodiversidade. Este trabalho representa um passo significativo, mas é apenas o começo de uma jornada contínua em direção a um ambiente mais sustentável e resiliente.** |

**Referências**

|  |
| --- |
| <https://assetstore.unity.com/users/4673850702508/favorites>  <https://assetstore.unity.com/packages/3d/environments/nature-starter-kit-2-52977>  <https://assetstore.unity.com/?q=fire&orderBy=4>  <https://www.youtube.com/watch?v=wg3RPMJXKw0&t=619s>  <https://www.youtube.com/watch?v=aVX_sK2z-DE&t=293s>  <https://www.youtube.com/watch?v=yIaAE9bLxXI&t=30s>  <https://www.youtube.com/watch?v=YljiRx4r3Jw>  <https://www.youtube.com/watch?v=MaevhxkIVqM>  <https://www.youtube.com/watch?v=v1XLQdl9yUo>  <https://www.youtube.com/watch?v=1rKk91Q826Q&t=1s>  <https://www.youtube.com/watch?v=fuRxrDVnHMI>  <https://www.youtube.com/watch?v=bdcG-oSEgWI> |

**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:

‘

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação |  |