**DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| Nexus City |

**Integrantes da equipe**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Lúcio Vecchio Huminski de Carvalho | 25027869 |
| Pedro Vitor Carlos Brandão | 25027513 |
| Ricardo Oliveira dos Santos Junior | 25027880 |
| Stefany Samira dos Santos de Oliveira Cubertino | 25027647 |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Adriano Felix Valente, Luis Fernando dos Santos Pires, David de Oliveira Lemes, Renata Muniz do Nascimento, Victor Bruno Alexander Rosetti de Queiroz, Joyce Daniele Tavares. |

**Curso**

|  |
| --- |
| Ciência da Computação – 1° Semestre |

**Linha de atuação**

**Identificar com ✓ uma ou mais linhas de atuação conforme** **projeto pedagógico de curso.**

|  |  |
| --- | --- |
| - Projeto Interdisciplinar: | **✓** |

**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**

|  |
| --- |
| O objetivo do desafio é criar um jogo/gamificação capaz de simular uma cidade  inteligente, controlando o cenário de forma a demonstrar o quanto uma cidade  inteligente pode afetar o meio ambiente e aprimorar a vida na terra. |

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

|  |
| --- |
| “Nexus City” é um jogo educativo de plataforma no estilo 2.5D, onde o jogador ajuda a modernizar uma cidade abandonada. Através de puzzles e desafios, aprende sobre sustentabilidade, automação e tecnologias inteligentes. Ideal para estimular raciocínio lógico e consciência ambiental. |

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

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

|  |
| --- |
| Escolas, faculdades e eventos acadêmicos, onde jovens possam aprender sobre sustentabilidade, automação e tecnologia. |

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

|  |
| --- |
| Estudantes do ensino fundamental e médio, interessados em temas como automação tecnologia, sustentabilidade e desenvolvimento de cidades inteligentes. |

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

|  |
| --- |
| Baixo conhecimento dos jovens sobre sustentabilidade, automação e o funcionamento de cidades inteligentes. |

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

|  |
| --- |
| Gamificar o aprendizado, usando um jogo interativo para ensinar conceitos de sustentabilidade, automação e gestão urbana de forma divertida. |

**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**

|  |
| --- |
| O projeto desenvolve um jogo educativo de plataforma 2.5D, que simula a modernização de uma cidade inteligente. Através de desafios, busca conscientizar jovens sobre sustentabilidade, automação e uso inteligente dos recursos urbanos. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| O jogo aborda conceitos de cidades inteligentes, especialmente sustentabilidade, educação de qualidade e inovação. Serve como uma ferramenta para o ensino e conscientização do uso da tecnologia aplicada ao meio ambiente. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Ensinar sobre cidades inteligentes, estimular práticas sustentáveis e promover o raciocínio lógico e resolução de problemas. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| O jogo será apresentado na Semana da Tecnologia, um evento acedêmico da Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado, com demonstrações práticas, roda de conversa e dinâmicas para discutir os conceitos abordados. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Aumentar o conhecimento dos jovens sobre sustentabilidade, automação e gestão urbana, estimulando práticas conscientes no cotidiano. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| O projeto cumpre seu papel educativo, transmitindo conceitos de smart cities de forma interativa e didática, com potencial de expansão para outros públicos e plataformas. |

**Referências**

|  |
| --- |
| CAPCOM. Mega Man X7 [Jogo eletrônico]. Capcom, 2003. Disponível em: <https://www.capcom.com/>  COLOSOFT. Cities: Skylines [Jogo eletrônico]. Paradox Interactive, 2015. Disponível em: <https://www.paradoxinteractive.com/games/cities-skylines/>  BRODERBUND. Prince of Persia [Jogo eletrônico]. Jordan Mechner. EUA: Broderbund, 1989. Disponível em: <https://www.princeofpersia.com/>  FREESOUND. Freesound [Banco de áudios]. Creative Commons, 2025. Disponível em: <https://freesound.org/>  UNITY ASSET STORE. Asset City [Modelo 3D]. Unity Technologies, 2025. Disponível em: <https://assetstore.unity.com/>  CREATIVE COMMONS. Licença Creative Commons [Licença digital]. Creative Commons, 2025. Disponível em: <https://creativecommons.org/licenses/> |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
| Link para acessar o jogo: <https://hstefanyo8.itch.io/nexus-city> |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fontes:**   * FREESOUND. Freesound [Banco de áudios]. Creative Commons, 2025. * UNITY ASSET STORE. Asset City [Modelo 3D]. Unity Technologies, 2025. | **Links:**   * <https://freesound.org/> * <https://assetstore.unity.com/> |

|  |  |
| --- | --- |
| **Documentos FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão |  |

Versão 2.0 – 10/2024