**DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO**

**1. DADOS GERAIS**

**Título do Projeto**

|  |
| --- |
| EconomicCity |

**Integrantes da equipe**

**Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto**

|  |  |
| --- | --- |
| **Nome:** | **RA:** |
| Rafael Chagas | **25027262** |
| Izabelli Ribeiro | **25027357** |
| **Rainer Vargas** | **25027472** |
| **Joel Ademir** | **25027432** |

**Professor responsável**

|  |
| --- |
| Francisco de Souza Escobar, Renata Muniz Do Nascimento, Lucy Mari Tabuti, Victor Bruno Alexander Rosetti de Quiroz e Gilles Leite. |

**Curso**

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

**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**

|  |
| --- |
| Criar um jogo, com um conceito de smart city, cidade inteligente. |

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

|  |
| --- |
| Projeto feito no Unity, possível ser jogado em .exe e .web, além de apresentação com banner e jogo demo finalizado. |

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

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

|  |
| --- |
| Como o jogo é um conceito de smart city, o local de atuação poderia ser em smart city, porém atende todos os públicos. |

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

|  |
| --- |
| Temos a pretensão de atender de crianças que já tem interação com dispositivos eletrônicos até adultos, pois acreditamos que todos possam e devem ser educados. |

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

|  |
| --- |
| Observamos que o consumo de energia elétrica é um grande problema que por muitas vezes passa batido, portanto o jogo intervém nesse tipo de situação |

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

|  |
| --- |
| A hipótese gerada é que a conscientizar e educação que o jogo leva para as pessoas resolva este problema. |

**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**

|  |
| --- |
| Economic City é um jogo educativo e competitivo para dois jogadores que simula decisões do cotidiano com foco na economia de energia. Os jogadores devem equilibrar consumo e qualidade de vida, representada por estrelas, sem deixar a energia acabar ou cair abaixo de 3 estrelas. O jogo promove consciência ambiental de forma lúdica e estratégica. Foi desenvolvido como resposta a um desafio da empresa Flex Automation sobre Smart Cities. Seu objetivo é unir entretenimento, sustentabilidade e educação em uma experiência acessível e impactante. |

**Introdução**

|  |
| --- |
| O projeto *Economic City* propõe um jogo educativo que conscientiza sobre o uso responsável de energia elétrica, por meio de escolhas do cotidiano que equilibram consumo e qualidade de vida. Inspirado no conceito de smart cities, o jogo foi desenvolvido como atividade de extensão em parceria com a empresa Flex Automation. A iniciativa está alinhada aos ODS 7, 11 e 13 da ONU, promovendo sustentabilidade e cidadania. A abordagem lúdica facilita a aprendizagem, tornando o conteúdo acessível e engajador. Com isso, o jogo contribui para a formação de atitudes conscientes e transformadoras na sociedade. |

**Objetivos**

|  |
| --- |
| Temos o objetivo de educar e conscientizar o uso de energia elétrica de maneira responsável e inteligente, com um jogo representando um conceito de smart city. |

**Métodos**

|  |
| --- |
| O Método utilizado foi a criação de um jogo, interativo e competitivo, assim gerando mais dinamismo no projeto e na educação. |

**Resultados (ou resultados esperados)**

|  |
| --- |
| Esperamos que o jogo faça o jogador refletir, com seus atos, sabendo que pequenos atos feito em massa gera um gasto muito grande, portanto esperamos que a nova geração se sinta educada e aprenda a conscientizar seus atos em relação ao meio ambiente. |

**Considerações finais**

|  |
| --- |
| Esperamos que o projeto tenha um futuro brilhando e inovador, atendendo os requisitos da empresa. |

**Referências**

|  |
| --- |
| 1. <https://github.com/iuricode/readme-template>  2. <https://github.com/gabrieldejesus/readme-model>  3. <https://chooser-beta.creativecommons.org/>  4. <https://freesound.org/>  5. <https://www.toptal.com/developers/gitignore>  6. <https://unity.com/pt> |

**ANEXO I**

|  |
| --- |
|  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Fontes:** | **Links:** |

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

Versão 2.0 – 10/2024