

DOCUMENTO DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

SmartQuiz

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Endrew dos Santos Nascimento	25026999
Yuri Oliveira Santana	25027408
Mauricio Suster Falcao Aureliano dos Santos	24026985

Professor responsável

Victor Bruno Alexander Rosetti de Queiroz

Curso

Ciências 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

Desenvolver um jogo que abrange a economia de água e energia, incentivando aos usuários a prática de sustentabilidade

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



Logo do projeto (Jogo) que será apresentado aos usuários

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Nosso projeto se norteia no eixo da economia, reflexão e boas práticas de economia de água e energia. Através de um Quiz, que testará seus conhecimentos, o mesmo, ensinará condutas abrangendo a preservação da água e a economia de energia. Portanto, ao colocar em prática, proporcionará conhecimento e condutas de boas práticas aos jogadores que usufruírem do jogo, sendo viável implementar em áreas com moradores que detêm uma lacuna nesse aspecto do conhecimento

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Como o jogo se baseia em um Quiz, onde o principal objetivo é proporcionar um conhecimento de conscientização sobre os recursos do planeta Terra, nosso público alvo é caracterizado por uma faixa etária Livre.

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

Durante a estruturação do projeto, observamos uma situação problema que precisará ser sanada, para assim, os usuários obterem uma melhor qualidade no jogo. O problema observado é a limitação das perguntas, onde em determinado ponto, poderá se encontrar com a escassez e facilitando uma decoração de memória nos usuários, dessa forma, quanto mais o usuário jogar, mais ele vai decorar as perguntas e as respectivas respostas

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Diante da problemática apresentada no tópico acima, para solucionar o mesmo, estruturamos uma base de dados, que guardará uma rede de perguntas para conciliar com o término das atuais. Desta forma, proporcionamos um jogo atualizado e mais dinâmico no conhecimento, já que o jogador não terá a facilidade de decorar as perguntas e respostas

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 jogo SmartQuiz, propõe uma mesclagem entre entretenimento e conhecimento, abrangendo como tema, a sustentabilidade e a economia de energia e água. Ademais, o jogo é destinado ao público de faixa etária livre. Ruminando ao eixo dos jogos de tabuleiros, nossa diferença é adicionar uma escada como forma de escalonamento para ganhar o jogo, através de perguntas que definirá se o jogador subirá ou permanecerá no degrau. Com o objetivo de testar o conhecimento dos usuários através de um quis.

Introdução

Com o intuito de promover a sustentabilidade, relacionamos o jogo com duas das onze ODS, sendo elas, a 6º (Água potável) e a 7º (Energia acessível e limpa). Desta forma, através do jogo, estruturamos perguntas e respostas para avaliar seu conhecimento e proporcionar um pensamento crítico

Objetivos

Nosso objetivo é entreter e em paralelo, proporcionar o conhecimento. Ademais, modelamos o jogo norteando o preenchimento das lacunas sobre boas práticas de economia de energia e água. Como sucesso, nosso objetivo é alcançar o máximo de pessoas possíveis para evidenciar nossa responsabilidade com o meio ambiente e o futuro da sociedade.

Métodos

Para podermos integrar de forma celebre o jogo diante dos usuários, utilizaremos como um dos métodos, uma linguagem mais desafiadora, que estimule o usuário a querer testar seus conhecimentos, e é claro, expandir e adequar a linguagem para todas as faixas etárias. Implementaremos uma interface interativa e acolhedora aos jogadores. Como forma de manter o jogo atualizado e com uma cultura moderna, utilizaremos atualizações em um banco de dados para fornecer uma melhoria nas perguntas. Nosso grande método como projeto, é estimular a reflexão e, como consequência, o conhecimento que o usuário terá ao usufruir do jogo.

Resultados (ou resultados esperados)

O resultado almejado pela equipe é furar a bolha acadêmica para influenciarmos o mundo externo. Evidenciar o reconhecimento da equipe dentro da instituição acadêmica e proporcionar esse mesmo reconhecimento externamente para faculdade. Os resultados obtidos até então, estão de acordo com o que almejávamos anteriormente: estabelecer uma modelação básica do jogo, com os comandos em funcionamento, e posteriormente, melhorar a qualidade para providenciar nosso reconhecimento. Para atingirmos esse reconhecimento, devemos estar em lealdade com a nossa proposta de proporcionar conhecimento e aprendizado

Considerações finais

Em suma, acreditamos que o jogo cumpra os critérios listados acima, dessa forma, alcance números satisfatórios. Além de almejarmos atingir o caráter educativo e interativo que o jogo se propõe a ter, considerando a possibilidade de se expandirmos em outros cenários.

Referências

Documentos Unity, 2019 Disponível em: www.docs.unity.com Acesso em: 15 de abril de 2025
 Toptal, 2025. Disponível em: www.toptal.com Acesso em: 10 De abril 2025
 Reddit, 2025. Disponível em: www.reddit.com Acesso em: 08 de abril de 2025

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.

Fontes:	Links:
Documentos Unity	www.docs.unity.com
Toptal	www.toptal.com
Reddit	www.reddit.com

Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão	

Versão 2.0 – 10/2024