**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 |  |
| Mauricio Suster Falcao Aureliano dos Santos |  |
|  |  |

**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 Quis, 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 detém 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 tópica 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 6° (Água potável) e a 7° (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](http://www.docs.unity.com) Acesso em: 15 de abril de 2025  Toptal, 2025. Disponível em: [www.toptal.com](http://www.toptal.com) Acesso em: 10 De abril 2025  Reddit, 2025. Disponível em: [www.reddit.com](http://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 FECAP** |  |
| Regulamento das Atividade de Extensão |  |

Versão 2.0 – 10/2024