

CENTRO UNIVERSITÁRIO SENAC

**PROJETO INTEGRADOR PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

**Missão EcoSP: Conscientização**

São Paulo

2024

Lucas do Carmo Alcova

Enrico Carbonari Kharmandaian

Camilla de Souza Reis

Hector Semenssato

**Missão EcoSP: Conscientização!**

Trabalho de projeto integrador, da disciplina de: Pensamento Computacional apresentado ao Centro Universitário Senac, como exigência parcial para média final semestral.

São Paulo

2024

**RESUMO**

Com o propósito de conscientizar os usuários em relação aos cuidados com a natureza no meio urbano, onde lidamos com situações de enchentes, poluição do ar e o lixo sendo descartado de forma incorreta, elaboramos o jogo “Missão EcoSP: Conscientização!”

O jogo apresenta 3 fases envolvendo os infurtúnios que ocorrem em meios urbanos, dentre as situações citadas acima, o personagem vai tratar de resolver essas situações com o proposito de reverter os resultados trazendo melhor qualidade de vida naquele ambiente da fase, e, de forma indireta, ilustrando ao usuário que atitudes como o descarte de qualquer lixo em local correto, contribuem pela melhora da qualidade de vida de uma sociedade.

Além de tudo isso, a jogatina apresentará informações para ajudar o usuario, por exemplo, em qual lixeira o lixo deve ser descartado o lixo corretamente, coisas que prejudicam o meio ambiente para deixar o jogo simples e consciente para quem jogar.

**Palavras- chave:** 1. Meio-Ambiente 2. Conscientização. 3. Poluição 4. Descarte de lixo

**SUMÁRIO**

[SUMÁRIO 4](#_Toc165920966)

[1. Diagrama 5](#_Toc165920967)

[2. O projeto e sua contribuição com a sociedade 6](#_Toc165920968)

[3. ODS contempladas do Projeto 6](#_Toc165920969)

[4. Justificativa 7](#_Toc165920970)

[5. Conclusão 8](#_Toc165920971)

[REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 9](#_Toc165920972)

# DIAGRAMA SÓ IR ADICIONANDO

Contrary to popular belief, Lorem Ipsum is not simply random text. It has roots in a piece of classical Latin literature from 45 BC, making it over 2000 years old. Richard McClintock, a Latin professor at Hampden-Sydney College in Virginia, looked up one of the more obscure Latin words, consectetur.

From a Lorem Ipsum passage, and going through the cites of the word in classical literature, discovered the undoubtable source. Lorem Ipsum comes from sections 1.10.32 and 1.10.33 of "de Finibus Bonorum et Malorum" (The Extremes of Good and Evil) by Cicero, written in 45 BC. This book is a treatise on the theory of ethics, very popular during the Renaissance. The first line of Lorem Ipsum, "Lorem ipsum dolor sit amet..", comes from a line in section 1.10.32.

The standard chunk of Lorem Ipsum used since the 1500s is reproduced below for those interested. Sections 1.10.32 and 1.10.33 from "de Finibus Bonorum et Malorum" by Cicero are also reproduced in their exact original form, accompanied by English versions from the 1914 translation by H. Rackhama.

# O projeto e sua contribuição com a sociedade

Este Projeto Integrador contribui com a sociedade trazendo informações sobre as formas de cuidar do meio ambiente no meio urbano de forma com que através do entendimento do que se passa na atmosfera do jogo [nome do jogo], a pessoa que irá interagir com ele, poderá refletir melhor sobre suas possíveis ações cotidianas (sejam boas ou ruins) com o meio ambiente no seu mundo real e, sendo assim, contribuirá com atitudes que possam melhorar a qualidade do lugar em que vive.

Um outro ponto positivo para o jogo é que ele pode ser interagido por crianças já que a forma lúdica apresentada proporciona a educação até para os menores e assim conscientizando a contribuição com a natureza e os ganhos com isso desde pequeno, em que nessa fase os conhecimentos ficam mais fáceis de se enraizarem.

# ODS contempladas do Projeto

Este Projeto Integrador, dentre os 17 Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS), contempla os seguintes objetivos:

**Objetivo 3:** Assegurar uma vida saudável e promover o bem-estar para todos, em todas as idades

Através do Missão EcoSP, é possível promover o bem-estar de todos com os jogadores em que, com a reflexão e a tomada de ações, as atitudes positivas tomadas podem evitar, por exemplo, enchentes e a presença indesejada de pragas que por conterem doenças, pode afetar a qualidade de vida e o bem-estar de toda uma sociedade de um determinado lugar.

**Objetivo 14:** Conservar e usar sustentavelmente os oceanos, os mares e os recursos marinhos para o desenvolvimento sustentável.

Indiretamente e efetivamente, se cada jogador fizer as recomendações feitas pelo jogo, poderá promover a reduzir a poluição da água dos rios, mares e/ou oceanos, já que a poluição feita nas cidades, seja jogando o lixo pelas ruas ou o óleo usado no ralo da pia, pode parar nos rios e mares causando a degradação do nosso maior bem: a água.

# Justificativa

Com o crescimento de desastres naturais causados por enchentes e o desmatamento na atualidade, foi pensado em um jogo que pudesse ajudar na conscientização das pessoas em relação aos cuidados do meio ambiente nas cidades para que possamos diminuir os assolamentos causados pelos eventos naturais que afetam cada vez mais pessoas que, em decorrência disso, perdem seus lares e seus bens materiais que foram conquistados com tanto esforço

# Conclusão

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BEZERRA, E. **Princípios de análise e projetos de sistemas com UML**. Rio de Janeiro: Elsevier; 2º ed, 2006.