



Inovação e Excelência desde 1902

PROPOSTA DE PROJETO DE EXTENSÃO

1. DADOS GERAIS

Título do Projeto

Um jogo com o tema da vida terrestre, onde o jogador segue um tigre cujo habitat natural foi perturbado por um vilarejo construído na floresta. O objetivo é ajudar o tigre a escapar, coletando o máximo de "carninhas possíveis" para se manter forte. O tigre deve enfrentar diversos obstáculos, resultado da presença do vilarejo, que interferem em seu ambiente e dificultam sua fuga.

Integrantes da equipe

Identificar o nome completo e o RA dos participantes do projeto

Nome:	RA:
Flavia da Costa	20021548
Felipe Gonçalves	23025547
Fernanda Loura	24026445
Vitor Pereira	23025384

Professor responsável

Fabiano Alves Onça

Gilles Pedrosa Leite

Curso

Ciência da Computação.

Linha de atuação

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

- Projeto Interdisciplinar: Jogos Digitais

✓

Objetivos do Desenvolvimento Sustentável

Identificar com ✓ um ou mais ODS impactado(s) pelo projeto

- | | |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">1- Erradicação da Pobreza2- Fome Zero3- Saúde e Bem-estar4- Educação de Qualidade ✓5- Igualdade de Gênero6- Água Potável e Saneamento | <ul style="list-style-type: none">10- Redução das Desigualdades11- Cidades e Comunidades Sustentáveis ✓12- Consumo e Produção Responsáveis13- Ação Contra a Mudança Global do Clima14- Vida na Água |
|--|---|

(11) 3272-2222 | www.fecap.br

Av. Liberdade, 532 | 01502-001 | São Paulo - SP

Fundação Escola de Comércio Álvares Penteado - **FECAP**



Inovação e Excelência desde 1902

- | | |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">• 7- Energia Limpa e Acessível• 8- Trabalho Decente e Crescimento Econômico• 9- Indústria, Inovação e Infraestrutura | <ul style="list-style-type: none">• 15- Vida Terrestre ✓• 16- Paz, Justiça e Instituições Eficazes• 17- Parcerias e Meios de Implementação |
|--|--|

Tipo de projeto

Identificar com ✓ o tipo de projeto.

- | |
|---|
| <ul style="list-style-type: none">• Atividade de Extensão não implementado na prática (proposta de intervenção) ✓• Atividade de Extensão implementado na prática (intervenção executada) |
|---|

Tema gerador

Tema Gerador: "Inovação Tecnológica para o Desenvolvimento Sustentável"

Permite explorar como a tecnologia pode influenciar em questões ambientais e importantes, alinhando-se com diversos ODS como (vida terrestre, cidades e comunidades sustentáveis e educação de qualidade), visto que tem cunho educativo.

2. IDENTIFICAÇÃO DO CENÁRIO DE INTERVENÇÃO E HIPÓTESES DE SOLUÇÃO

Local (cenário) previsto para a implementação do projeto

Local: O Jogo se passa em uma floresta, onde o habitat natural dos animais seguia em harmonia como tudo deveria ser, até que uma vila foi construída no local.

Intervenções: O desequilíbrio que a vila trouxe para os animais locais, foi muito grande, pois acumulavam muito lixo e estavam atrapalhando o fluxo natural da floresta, com isso o objetivo do jogo é mostrar o problema da vila no meio da floresta e o tigre em uma tentativa de fuga desviando de todo o lixo que ali estava para escapar. (deixando uma proposta de limpeza do ambiente)

Público-alvo a ser atendido pelo projeto

Estudantes: Predominantemente de escolas públicas, localizadas em áreas urbanas ou semiurbanas com acesso limitado a programas de educação ambiental.

Educadores: Professores de ciências, biologia e geografia, interessados em incorporar jogos e novas tecnologias no processo de ensino-aprendizagem.

Ambiental: Comunidades próximas a áreas de conservação ou florestas urbanas, que podem se beneficiar de uma maior conscientização ambiental.



Inovação e Excelência desde 1902

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

Cenário: A Construção de uma vila no meio de uma floresta pode acarretar diversos problemas em conjunto, como por exemplo o desmatamento que causaria, além da perda da biodiversidade local, ou até colocar animais em extinção dependendo do caso. Poluição também é algo totalmente preocupante e é exatamente o que nosso personagem irá enfrentar e fugir, além da interferência do ciclo natural da vida.

Problemas observados na cena: acúmulo de lixo, interferência no habitat natural dos animais, poluição, impacto na biodiversidade local.

Solução: a proposta seria a conscientização através do jogo, mostrando o impacto que o ser humano pode ter em áreas ambientais e que é algo que deve ser levado em consideração.

Definição de hipóteses para a solução do problema observado

Hipótese 1: Implementação de um programa de coleta e reciclagem de lixo na vila.

Hipótese 2: Desenvolvimento e implementação de um jogo educativo digital focado em conscientização ambiental.

Hipótese 3: Realização de mutirões de limpeza periódicos na floresta e na vila.

Hipótese Mais adequada: Desenvolvimento e implementação de um jogo educativo digital focado em conscientização ambiental.

- Alcance a mais pessoas, engajamento.
- Impacto social e educacional.
- Sustentável.



Inovação e Excelência desde 1902

Resumo

O projeto visa abordar os impactos negativos da construção de uma vila em uma floresta, especificamente o acúmulo de lixo e a interrupção do fluxo natural dos animais. O problema central é a poluição e o desequilíbrio ecológico causado pela presença humana na floresta. O público-alvo são estudantes do ensino fundamental e médio, educadores e a comunidade local. O objetivo geral é conscientizar sobre a importância da conservação ambiental e promover ações práticas de limpeza e preservação. A metodologia inclui o desenvolvimento de um jogo educativo digital que simula os desafios enfrentados pelos animais devido ao lixo. As atividades previstas são a criação e implementação do jogo. Espera-se aumentar a conscientização ambiental, promover mudanças comportamentais e melhorar a qualidade ambiental da floresta.

Introdução

A preservação ambiental tem sido um tema de crescente importância global, à medida que os impactos das atividades humanas estão cada vez mais destrutivos. A construção de assentamentos humanos em áreas naturais, como florestas, muitas vezes resulta em danos significativos ao meio ambiente, incluindo desmatamento, poluição e perda de biodiversidade.

Nesse contexto, a intervenção proposta se faz relevante, pois busca conscientizar a comunidade sobre os impactos da presença humana na floresta e promover ações práticas para mitigar esses impactos. Através do desenvolvimento de um jogo educativo digital e de campanhas de conscientização, pretende-se engajar os jovens e a comunidade em geral na conservação ambiental e na promoção de práticas sustentáveis.

Este projeto tem impacto direto nas áreas de Educação, Meio Ambiente e Saúde, alinhando-se aos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável (ODS) da Agenda 2030 da ONU, em particular o ODS 4 - Educação de Qualidade, ODS 11 - Cidades e Comunidades Sustentáveis e ODS 15 - Vida Terrestre.

Objetivos

Engajar os jovens e a comunidade em geral na conservação ambiental e na promoção de práticas sustentáveis.

Métodos

Desenvolvimento de um Jogo educativo, que simula os desafios enfrentados pelos animais devido ao lixo na floresta. Será utilizado Unity (software especializado em criação de jogos), com objetivo de engajar os jogadores através de desafios a se auto incentivarem na conservação do ambiente.



Inovação e Excelência desde 1902

Resultados (ou resultados esperados)

Conscientização Ambiental
Mudanças Comportamentais
Ambiente mais sustentável
Engajamento da comunidade

Considerações finais

É importante reiterar a importância do projeto e seu impacto na conscientização ambiental e na promoção de práticas sustentáveis na comunidade. O projeto abordou de forma eficaz o problema central relacionado aos impactos da presença humana na floresta, destacando o acúmulo de lixo e a interrupção dos fluxos naturais como questões críticas a serem enfrentadas. Ao longo da execução do projeto, foi possível observar avanços significativos em relação aos objetivos propostos. Foi um desafio a ambientação com a plataforma (Unity), e o início com o C#, porém enriquecedor entender e hoje poder dizer que temos um olhar totalmente novo voltado para o desenvolvimento de jogos, o que antes era somente um meio para diversão, hoje nós podemos enxergar uma ferramenta para mudanças de perspectivas e ações na comunidade.

Em suma, o projeto foi bem-sucedido em abordar o problema identificado e em alcançar seus objetivos, contribuindo para uma maior conscientização ambiental e para a promoção de práticas sustentáveis na comunidade. Esses esforços são essenciais para garantir a preservação dos ecossistemas naturais e o bem-estar das gerações futuras.

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.

Revistas

Link:



Inovação e Excelência desde 1902

CAMINHO ABERTO: REVISTA DE EXTENSÃO DO IFSC	https://periodicos.ifsc.edu.br/index.php/caminhoaberto/index
EXTRAMUROS	https://www.periodicos.univasf.edu.br/index.php/extramuros
REVISTA BRASILEIRA DE EXTENSÃO UNIVERSITÁRIA	https://periodicos.uffs.edu.br/index.php/RBEU/
REVISTA CIÊNCIA EM EXTENSÃO	https://ojs.unesp.br/index.php/revista_proex/index
REVISTA DE CULTURA E EXTENSÃO	https://www.revistas.usp.br/rce
REVISTA EXTENSÃO EM AÇÃO	http://periodicos.ufc.br/extensaoemacao
EXPRESSA EXTENSÃO (UFPEL)	https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/expressaextensao/index

Outras revistas podem ser consultadas em:

<https://www.ufrgs.br/ppggeo/ppggeo/wp-content/uploads/2019/12/QUALIS-NOVO-1.pdf>

Documentos FECAP	
Regulamento das Atividade de Extensão – Bacharelado em Ciência da Computação	