Projeto Interdisciplinar 2024

DECLARAÇÃO DE Escopo dE projeto

18/03/2024

# HEALTH training

## Contextualização e Problematização

* 1. **Contextualização:**

Na área da saúde, é muito importante que os profissionais estejam constantemente atualizados e capacitados para lidar com os desafios que sempre estão em evolução. No entanto, os métodos tradicionais de treinamento muitas vezes podem ser monótonos e um pouco cansativo. Além disso, o tempo disponível para treinamento pode ser limitado devido às demandas do trabalho clínico.

Por outro lado, a gamificação tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar e motivar os indivíduos em diferentes contextos, utilizando elementos de jogos para promover o aprendizado e a resolução de problemas.

* 1. **Problematização:**

Baixa Retenção de Conhecimento: Os métodos tradicionais de treinamento podem resultar em baixa retenção de conhecimento, pois os profissionais de saúde podem não estar totalmente engajados durante o processo de aprendizado.

Falta de Motivação: A falta de motivação pode ser um desafio significativo em programas de treinamento de saúde, especialmente quando os profissionais estão lidando com uma carga de trabalho pesada e questões urgentes de atendimento ao paciente.

Necessidade de Treinamento Contínuo: Devido aos avanços rápidos na área da saúde, é essencial que os profissionais estejam constantemente atualizados. No entanto, encontrar tempo para treinamento contínuo pode ser um desafio.

Variedade de Estilos de Aprendizagem: Os profissionais de saúde têm diferentes estilos e preferências de aprendizagem. Uma abordagem única pode não ser eficaz para todos os membros da equipe.

Ao enfrentar esses desafios, uma solução de gamificação em educação na saúde pode se destacar como uma abordagem inovadora e eficaz para melhorar o treinamento e a capacitação das equipes de saúde, promovendo maior engajamento, motivação e retenção de conhecimento.

## Objetivo(s) Geral e Específicos

* 1. **Objetivo Geral:**

Desenvolver um jogo educativo para orientar enfermeiros na avaliação, prevenção e tratamento de feridas, com o objetivo de aprimorar seus conhecimentos e habilidades nessa área.

* 1. **Objetivo específicos:**
* Criar um tabuleiro com 30 cartas divididas em três fases: Avaliação da Ferida, Limpeza da Ferida e Tipo de Cobertura para Tratamento de Lesões Cutâneas.
* Integrar um sistema de pontuação onde o usuário precisa obter 80% de acertos em cada fase para avançar.
* Utilizar um dado e marcadores para representar o progresso do jogador no tabuleiro.
* Incluir elementos visuais e simbólicos no tabuleiro para facilitar a compreensão e a identificação das diferentes fases e ações.
* Implementar mecanismos de retrocesso e avanço no tabuleiro, como voltar três casas em caso de erro e avançar duas casas em caso de acerto.
* Oferecer um certificado de conclusão ao jogador que completar todas as fases com sucesso, incentivando a conclusão do jogo e o aprendizado efetivo.
* Proporcionar uma experiência de aprendizagem interativa e dinâmica, que estimule a participação e o engajamento dos enfermeiros na temática das feridas.
* Garantir que o jogo seja acessível, intuitivo e eficaz como ferramenta de capacitação para profissionais de saúde.

## Justificativa

A gamificação em educação na saúde representa uma abordagem inovadora e eficaz para enfrentar os desafios existentes no treinamento e capacitação das equipes de saúde. Esta justificativa é fundamentada em diversos aspectos:

* 1. **Engajamento e Motivação:**

A gamificação oferece uma oportunidade única de envolver os profissionais de saúde em seu processo de aprendizado, tornando-o mais dinâmico, interativo e divertido. Ao introduzir elementos de jogos, como desafios, recompensas e competições, a gamificação motiva os usuários a participarem ativamente do treinamento.

* 1. **Melhoria da Retenção de Conhecimento:**

Estudos têm demonstrado que a gamificação pode aumentar a retenção de conhecimento, tornando o aprendizado mais eficaz. Ao oferecer uma experiência de aprendizado envolvente e prática, a gamificação ajuda os profissionais de saúde a guardarem melhor as informações e aplicá-las de forma eficaz na prática clínica.

* 1. **Personalização e Adaptabilidade:**

Uma solução de gamificação em educação na saúde pode ser facilmente adaptada às necessidades específicas das equipes de saúde e dos pacientes. Por meio da personalização do conteúdo e das mecânicas de jogo, é possível oferecer treinamento sob medida para diferentes perfis de usuários, promovendo uma experiência de aprendizado mais relevante e eficiente.

* 1. **Alinhamento com as Tendências Tecnológicas:**

Em um mundo cada vez mais digital, é essencial que as organizações de saúde adotem soluções tecnológicas inovadoras para aprimorar seus processos de treinamento e capacitação. A gamificação representa uma tendência crescente na área da educação e oferece uma oportunidade única para as equipes de saúde se manterem atualizadas e competitivas.

* 1. **Impacto Positivo na Qualidade do Atendimento:**

Ao melhorar o treinamento e a capacitação das equipes de saúde, a gamificação tem o potencial de gerar um impacto positivo na qualidade do atendimento prestado aos pacientes. Profissionais mais bem preparados e motivados tendem a oferecer um cuidado mais eficiente, seguro e centrado no paciente.

## *Stakeholders*

* 1. **Profissionais de Saúde:**

Médicos, enfermeiros, técnicos de saúde, terapeutas e outros profissionais de saúde que serão os principais usuários da plataforma de gamificação. Eles são essenciais para fornecer informações sobre as necessidades de treinamento e garantir a relevância e eficácia do conteúdo educativo.

* 1. **Desenvolvedores de Software:**

A equipe responsável pelo desenvolvimento da solução de gamificação, os programadores. Eles são fundamentais para transformar os requisitos e conceitos em uma plataforma funcional e intuitiva.

* 1. **Professores e Educadores:**

Profissionais com experiência em educação na saúde que podem contribuir para o design do conteúdo educativo, fornecer orientação pedagógica e garantir a qualidade do material de ensino.

* 1. **Orientadores e Especialistas em Saúde:**

Profissionais em saúde que podem orientar o desenvolvimento do conteúdo educativo, garantindo sua precisão clínica e relevância para as equipes de saúde.

## Escopo do Produto

* 1. **Características do Produto:**
* **Tabuleiro Interativo:**

Dimensões de 250mm x 500mm;

Design atrativo e intuitivo;

Dividido em três fases distintas, cada uma representada por uma cor diferente: verde para Avaliação da Ferida, azul para Limpeza da Ferida e amarelo para Tipo de Cobertura para Tratamento de Lesões Cutâneas.

* **Cartas com Perguntas:**

Um total de 30 cartas, sendo 10 para cada fase;

Contém perguntas relacionadas à fase correspondente;

Cada carta apresenta uma pergunta e múltiplas opções de resposta.

* **Sistema de Pontuação:**

O jogador deve obter 80% de acertos em cada fase para avançar;

Pontuação é acumulada conforme o jogador avança no tabuleiro;

Mecanismos de retrocesso e avanço são baseados na pontuação alcançada.

* **Dados e Marcadores:**

Um dado para determinar o movimento do jogador;

Marcadores representando profissionais de saúde para indicar a posição do jogador no tabuleiro.

* **Módulo de Jogo:**

Apresenta o tabuleiro virtual com as três fases e as respectivas casas;

Controla o movimento dos jogadores com base nos resultados dos dados;

Exibe as cartas de perguntas e opções de resposta conforme o jogador avança no tabuleiro.

* **Módulo de Perguntas e Respostas:**

Apresenta as perguntas relacionadas a cada fase;

Permite ao jogador selecionar uma resposta entre as opções fornecidas;

Avalia a resposta do jogador e concede pontos com base na precisão.

* **Módulo de Pontuação:**

Calcula a pontuação do jogador com base nas respostas corretas e incorretas;

Gerencia os mecanismos de retrocesso e avanço no tabuleiro de acordo com a pontuação obtida.

## Entregas

* 1. **Saídas do Produto ou Serviço:**
* **Tabuleiro Interativo:**

Produto físico ou digital que representa o ambiente de jogo, com as três fases diferentes e as casas que indicam o progresso do jogador.

* **Cartas com Perguntas:**

Conjunto de cartas virtuais contendo perguntas relacionadas a cada fase do jogo.

* 1. **Resultados Auxiliares:**
* **Relatórios de Desempenho do Jogador:**

Registro do desempenho do jogador ao longo do jogo, incluindo pontuações, respostas corretas e incorretas, e progresso no tabuleiro.

* **Documentação de Requisitos:**

Descrição detalhada de todos os requisitos funcionais e não funcionais do jogo, incluindo características do produto, funcionalidades, interfaces do usuário e critérios de aceitação.

* **Documentação de Projeto:**

Documento que descreve a arquitetura do jogo, incluindo a estrutura do tabuleiro, a lógica do jogo, os algoritmos de pontuação e os detalhes de implementação.

* **Manual do Usuário:**

Guia detalhado que fornece instruções sobre como jogar o jogo, incluindo regras, objetivos, configuração inicial, movimento no tabuleiro, resolução de perguntas e obtenção de certificado de conclusão.

* **Material de Apoio Educacional:**

Recursos adicionais, como artigos, vídeos ou apresentações, que complementam o jogo e fornecem informações adicionais sobre avaliação, prevenção e tratamento de feridas.

## Restrições

*{Descreva as restrições do projeto em tópicos. Restrições são condições ou situações que limitam seu planejamento e desenvolvimento e não podem ser eliminadas ou alteradas no decorrer do projeto. Limitações impostas ao projeto: orçamento, prazo, tecnologia, etc.}*

## Dependências

## *{Descreva as dependências do projeto em tópicos. Dependências para viabilizar a execução/ continuidade do planejamento do projeto. Devem ser monitoradas ao longo do projeto.}*

## Não escopo

* 1. **Emissão de Certificados:**

A emissão de certificados de conclusão para os jogadores que completarem todas as fases com sucesso não está incluída no escopo deste projeto.

* 1. **Personalização de Conteúdo por Usuário:**

A personalização do conteúdo do jogo com base nas preferências ou necessidades individuais do usuário não está prevista neste projeto.

* 1. **Suporte a Plataformas Específicas:**

O suporte a plataformas de software específicas (por exemplo, sistemas operacionais móveis ou de desktop específicos) não está incluído no escopo do projeto.

* 1. **Tradução de Conteúdo:**

A tradução do conteúdo do jogo para outros idiomas além do idioma originalmente especificado não está prevista neste projeto.

* 1. **Aspectos Legais e de Propriedade Intelectual:**

Questões legais relacionadas a direitos autorais, marcas registradas ou patentes sobre o conteúdo do jogo não estão dentro do escopo do projeto.

## Considerações Finais

Este documento de declaração de escopo de projeto estabelece claramente os objetivos, as funcionalidades e os limites do projeto de desenvolvimento de um jogo educativo para orientar enfermeiros na avaliação, prevenção e tratamento de feridas. Ao definir o escopo do projeto, foram identificados os elementos que serão incluídos, bem como aqueles que estão explicitamente fora do escopo.

É importante ressaltar que este projeto visa criar uma ferramenta educacional interativa e eficaz, proporcionando uma experiência de aprendizagem envolvente e descontraída para os enfermeiros. O jogo será desenvolvido com base em requisitos detalhados, garantindo sua qualidade e eficácia na capacitação dos profissionais de saúde.

Além disso, ao delimitar claramente o escopo do projeto, podemos gerenciar expectativas, recursos e prazos de forma mais eficiente, garantindo que o produto final atenda às necessidades e expectativas dos usuários.

Este documento servirá como referência ao longo do ciclo de vida do projeto, orientando o desenvolvimento, teste e implementação do jogo educativo. Qualquer alteração no escopo do projeto deverá ser devidamente avaliada e documentada para garantir a entrega bem-sucedida do produto final.

# Aprovação e autoridade para proceder

Aprovamos o projeto como descrito acima e autorizamos o time a prosseguir.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Nome | Assinatura | Data |
|  |  |  |