



VISÃO DO PRODUTO

HEMATOPLAY

CLIENTE: SANDRINE WAGNER

DATA: 02/09/2023

AUTORAS: EMILIE KIM, FERNANDA SIGALES, GABRIELA PRADO, MARIANA LUÍSA
GONÇALVES, MARIANA HOMRICH E TAINÁ SELAYARAN



SUMÁRIO

01

JUSTIFICATIVA

02

OBJETIVO DO PROJETO

03

ESCOPO E FORA DO ESCOPO

04

PREMISSAS E RESTRIÇÕES

05

RISCOS

06

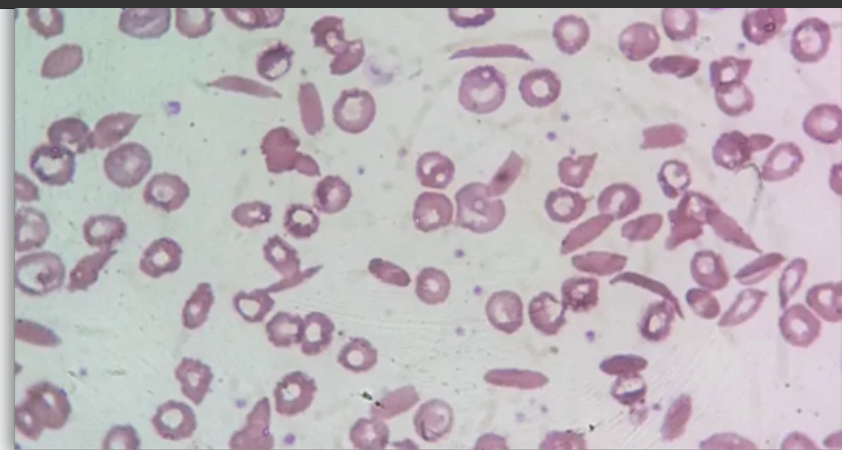
EQUIPE DESENVOLVEDORA

07

STAKEHOLDERS

01 JUSTIFICATIVA

Microscopia



O desenvolvimento dessa plataforma é justificada pela necessidade de um apoio ao estudante e ao técnico de bancada da hora de analisar a microscopia hematológica. Uma forma de enriquecer o estudo e a prática do conhecimento da área de uma maneira lúdica.

- O hemograma é um dos exames mais solicitados para diagnóstico, avaliação clínica e acompanhamento de diversas patologias: Anemias, policitemias, infecções bacterianas e virais, leucemias.
- A prática de visualização de células do sangue para a identificação de patologias ou não, é essencial para a formação de profissionais da área.

Hemograma



02 OBJETIVOS

Educação

Plataforma que todos estudantes da UFCSPA possam acessar, entender e utilizar para fins educativos da disciplina de hematologia.

Reconhecimento Morfológico

Ser uma ferramenta de prática de reconhecimento morfológico para amostras hematológicas, visando formar profissionais de bancada mais capacitados, a partir de um acervo de imagens confiável, fidedigno e interativo.

Equiparidade

Não haver diferenciação entre estudantes e profissionais de bancada, tanto no conteúdo, quanto no nível de dificuldade dos tópicos do aplicativo.

Colaboração com ODS 2030 da ONU

Colaborar com as propostas da ONU nos Objetivos de Desenvolvimento Sustentável, nos tópicos 3 (Saúde e Bem-Estar) e 4 (Educação de Qualidade).



03 ESCOPO

Quiz de aprendizagem para prática e fixação;

Imagens de lâminas de hematologia integradas às questões;

Compartilhamento de resultados;

Seção de feedback dos questionários realizadas pelos usuários;

Banco de dados integrado ao código;

Cronômetro de tempo personalizável nas tarefas de acordo com o nível de conteúdo.

03 FORA DO ESCOPO

Distinção de questões para estudantes e profissionais;

Questões dissertativas;

Questões sem imagens;

Seção teórica;

Seção de contato direto com professores da disciplina;

Seleção de casos clínicos.

04 PREMISSAS

A utilização eficaz do aplicativo é de responsabilidade do usuário

O usuário possui interesse na prática hematológica

Para registrar seu desempenho nas tarefas, o usuário deve estar conectado na internet

A UFCSPA mantém uma conexão de internet viável para todos os estudantes

04 RESTRIÇÕES

Ausência de recurso financeiro
para realização do projeto

Espaço temporal curto de
desenvolvimento

Ferramentas tecnológicas
limitadas

Curta experiência de
programação da equipe
desenvolvedora

Curta experiência de
gerenciamento de projetos
da equipe desenvolvedora

Alta demanda dos alunos na
universidade

05 RISCOS

Riscos	Ações de mitigação e contingência
Dificuldades para utilizar a aplicação;	<i>Pequeno tutorial do quiz no primeiro acesso de cada usuário.</i>
Repetição excessiva de questões;	Função de aleatoriedade na montagem de cada quiz.
Dificuldade em concretizar a ideia do cliente	Manter uma boa comunicação com o cliente, explicando de forma clara o ponto de vista como desenvolvedor e escutar com atenção a ele e suas ideias
Tempo de encontros limitado	Reuniões objetivas apenas quando necessárias para discussão dos tópicos e alinhamento de ideias

06 EQUIPE DESENVOLVEDORA



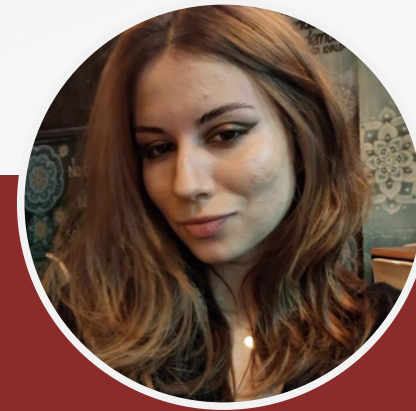
EMILIE
KIM

Ceo Or Ingoude
Company



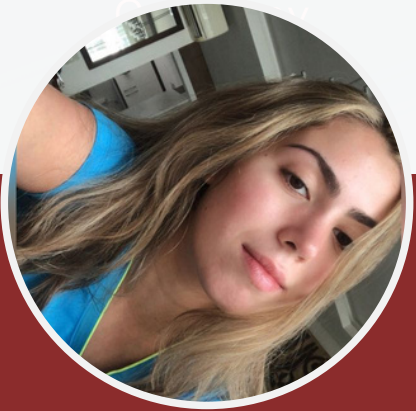
FERNANDA
SIGALES

Ceo Or Ingoude
Company

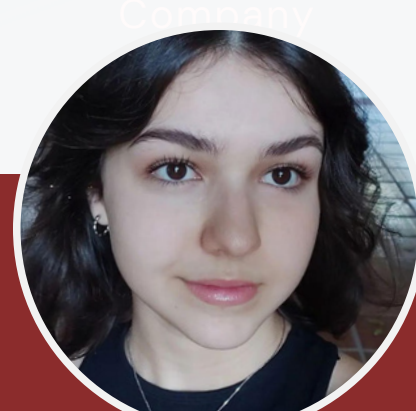


GABRIELA
PRADO

Ceo Or Ingoude
Company



MARIANA
LUÍSA



MARIANA
HOMRICH



TAINÁ
SELAYARAN



07 STAKEHOLDERS

SANDRINE
WAGNER

Cliente

JULIANA
HERBERT

Facilitadora

UFCSPA

Apoiadora

EQUIPE
DESENVOLVEDORA

Desenvolvimento

