

Usina de Projetos Experimentais V (UPX-V)**Projeto****IDENTIFICAÇÃO**

RA	NOME	E-Mail
212143	Leonardo Daniel Lima de Veras	lima.ll621@gmail.com
223110	Tales de Melo	melotales@hotmail.com
222294	Vitor Hugo de Moraes Agostinho	Vitorhag22@gmail.com
211677	Renan de Luca Machado	Renandelucamachado32@gmail.com

TÍTULO: Dengue Over

NOME DO GRUPO: Eco Techies

ORIENTADOR(A): Vanessa Cristina

Data da Entrega: 01/04/2024

Visto do(a) Orientador(a)



Usina de Projetos Experimentais V

LEONARDO LIMA

TALES DE MELO

VITOR HUGO DE MORAES

RENAN DE LUCAS MACHADO

DENGUE OVER

**Sorocaba/SP
2024**

Leonardo Lima

Tales de Melo

Vitor Hugo de Moraes

Renan de Luca Machado

DENGUE OVER

Projeto experimental apresentado ao Centro Universitário Facens, como exigência para a disciplina de Usina de Projetos Experimentais V (UPX V).

Orientador: Prof. Vanessa Cristina

**Sorocaba/SP
2024**

SUMÁRIO

1 PROPOSTA DO PROJETO.....	3
2 OBJETIVOS (Geral e Específicos)	4
3 JUSTIFICATIVA.....	5
4 MAPA MENTAL.....	6
5 CRONOGRAMA E GESTÃO	7
REFERÊNCIAS.....	8

1 PROPOSTA DO PROJETO

Este documento descreve o desenvolvimento de um aplicativo móvel interativo destinado a conscientizar as pessoas sobre a prevenção da dengue. A dengue é uma doença viral transmitida por mosquitos *Aedes aegypti* infectados, que se reproduzem em áreas com água parada. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), a dengue é uma das doenças de transmissão vetorial mais importantes do mundo, com cerca de 3,9 bilhões de pessoas em mais de 128 países em risco de contrair a doença. O aplicativo adota a mecânica de encontrar pares, onde cada par corresponde a medidas eficazes de prevenção e informações sobre a dengue. O objetivo é educar os usuários sobre as práticas preventivas enquanto oferece uma experiência de jogo envolvente e educativa.

Propósito:

Conscientização sobre a Dengue: O principal propósito do aplicativo é aumentar a conscientização sobre a dengue e suas formas de prevenção. A abordagem lúdica e interativa visa tornar as informações acessíveis e memoráveis para os usuários.

Promoção da Reflexão: Durante o jogo, os usuários serão desafiados a fazer conexões entre as medidas preventivas e a importância de implementá-las em suas vidas cotidianas. Isso estimulará a reflexão sobre a responsabilidade individual na prevenção da dengue e seus impactos na comunidade.

Incentivo à Mudança de Comportamento: Além de fornecer informações, o aplicativo motivará os usuários a adotarem comportamentos mais conscientes em relação à prevenção da dengue. Isso pode incluir a eliminação de criadouros de mosquitos, o uso de repelentes e a busca por cuidados médicos adequados em caso de suspeita de dengue.

Engajamento da Comunidade: O aplicativo servirá como uma ferramenta de engajamento comunitário, permitindo que o aplicativo poderá ser utilizado em campanhas de conscientização e eventos relacionados à saúde pública.

Educação Interativa: O aplicativo fornecerá informações relevantes sobre a dengue, seus sintomas, métodos de transmissão e medidas preventivas. Essas informações serão apresentadas de forma interativa e envolvente, tornando a educação sobre a dengue uma experiência atraente.

2 OBJETIVOS (Geral e Específicos)

Objetivos Gerais:

O objetivo geral do jogo é conscientizar e educar os jogadores sobre a prevenção da dengue de uma forma envolvente e interativa. Busca-se inspirar mudanças de comportamento que levem a uma redução dos casos de dengue, promovendo ações individuais e comunitárias para combater a propagação da doença.

Objetivos Específicos:

Ele foi cuidadosamente projetado com objetivos específicos para maximizar seu impacto na conscientização, educação e ação relacionadas à dengue. A seguir, detalhamos esses objetivos específicos:

1. Conscientização sobre a Dengue:

O jogo busca aumentar a conscientização sobre a dengue, seus sintomas, métodos de transmissão e medidas preventivas. O objetivo é que os jogadores compreendam a gravidade da doença e a importância da prevenção.

2. Educação sobre Medidas Preventivas:

Além de conscientizar, o jogo educará os jogadores sobre as medidas eficazes de prevenção da dengue, como eliminar criadouros de mosquitos e buscar cuidados médicos adequados. Informações detalhadas sobre cada medida serão fornecidas durante o jogo.

3. Motivação para a Ação:

O jogo visa motivar os jogadores a adotarem comportamentos mais conscientes e a tomarem medidas preventivas em suas comunidades. Ao finalizar o jogo, os jogadores serão incentivados a aplicar as medidas preventivas aprendidas em suas vidas diárias.

4. Engajamento da Comunidade:

O jogo servirá como uma ferramenta de engajamento comunitário, permitindo ser utilizado em campanhas de conscientização e eventos relacionados à saúde pública.

5. Redução de Casos de Dengue:

O objetivo final é contribuir para a redução dos casos de dengue ao aumentar a conscientização e promover a adoção de medidas preventivas pelos jogadores. O jogo aspira a ser uma ferramenta eficaz na luta contra a propagação da doença e na melhoria da saúde pública.

3 JUSTIFICATIVA

A dengue é uma das doenças transmitidas por vetores mais significativas do mundo, com aproximadamente 3,9 bilhões de pessoas em mais de 128 países correm o risco de contrair a doença. No Brasil, a situação é especialmente preocupante, como evidenciado por dados recentes divulgados pelo Ministério da Saúde e reportados pelo G1. Nas quatro primeiras semanas de 2024, o Brasil registrou mais de 217 mil casos de dengue, um número que ultrapassa em mais de três vezes as notificações do mesmo período em 2023, que foram de 65.366.

Esses números destacam a gravidade da situação da dengue no país e a necessidade urgente de intensificar os esforços de prevenção e controle da doença. A conscientização e a educação da população sobre as medidas de prevenção da dengue são fundamentais para reduzir a incidência da doença e minimizar seus impactos na saúde pública e na economia.

Nesse contexto, o desenvolvimento de um jogo interativo sobre a prevenção da dengue surge como uma estratégia promissora para abordar essa lacuna de informação e engajar as pessoas de forma eficaz. Estudos têm demonstrado que

abordagens educativas baseadas em jogos podem ser altamente eficazes na promoção da aprendizagem e na mudança de comportamento, especialmente entre os jovens. Incentivar a adoção de medidas preventivas, o jogo pode ajudar a reduzir o número de casos de dengue e os custos associados ao tratamento da doença.

Portanto, a realização deste projeto é justificada pela necessidade urgente de enfrentar o desafio da dengue por meio da conscientização e da educação da população, bem como pela eficácia comprovada das abordagens baseadas em jogos na promoção da saúde pública. Acreditamos que o jogo terá um impacto significativo na comunidade, capacitando as pessoas a protegerem-se e a suas famílias contra a dengue e contribuindo para a construção de um ambiente mais saudável e resiliente.

4 MAPA MENTAL

O mapa mental apresenta uma visão geral do projeto de desenvolvimento de um aplicativo móvel educativo sobre a prevenção da dengue. Utilizando a mecânica de encontrar o par, o aplicativo busca conscientizar os usuários sobre a gravidade da doença e a importância das medidas preventivas. Dividido em seções como 'Proposta do Projeto', 'Objetivos' e 'Justificativa', o mapa destaca o propósito educativo do aplicativo, os objetivos gerais e específicos, além de fornecer uma análise da situação atual da dengue no Brasil e a necessidade de ações efetivas para combater a doença. A seção dedicada ao 'Aplicativo' detalha a plataforma, a temática e os recursos disponíveis para oferecer uma experiência interativa e envolvente aos usuários.



5 CRONOGRAMA E GESTÃO

Para alcançar esses objetivos, é fundamental planejar de forma eficaz a utilização das horas da equipe e as atividades. O orçamento em horas se torna uma métrica valiosa para dimensionar o trabalho necessário na concepção, desenvolvimento e implementação do jogo, enquanto o cronograma estabelece prazos claros e realistas para cada etapa do processo.

Atividade	Descrição	Início	Fim
Realizar a definição de grupo	O grupo será definido pelos alunos durante o período especificado	06/03/2024	13/06/2024
Fazer a seleção de projeto	O grupo selecionará o projeto dentro da temática de Cidades Inteligentes	06/03/2024	13/03/2024
Desenvolvimento da documentação	Criação do documento do projeto e pesquisa para a documentação	06/03/2024	01/04/2024
Entregar a AC1	Será realizada a entrega de todos insumos necessários para a AC1	06/03/2024	01/04/2023
Sprint 1	Criação da tela inicial e pesquisa sobre o tema	06/03/2024	15/04/2024
Sprint 2	Criação da logica das cartas e as informações adquiridas nas pesquisas	15/05/2024	01/05/2024
Entregar a AC2	Será realizada a entrega de todos os insumos necessários para a AC2	A Definir	A Definir
Sprint 3	Correção necessárias para o funcionamento do aplicativo	A Definir	A Definir
AF	Será realizada a entrega de todos os insumos necessários para a AF	A Definir	A Definir

Funcionário	Horas Diárias	Horas Semanais
Leonardo Lima	2	10
Tales de Melo	2	10
Vitor Hugo	2	10
Renan de Luca	2	10

REFERÊNCIAS

Organização Pan-Americana da Saúde (OPAS). Dengue. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/topicos/dengue#:~:text=Outro%20estudo%20sobre%20a%20preval%C3%Aancia,o%20n%C3%BAmero%20anual%20de%20casos..> Acesso em: 14 março2024.

G1. Número de casos de dengue em 2024 é quase o triplo do registrado no mesmo período do ano passado. Disponível em: <https://g1.globo.com/saude/noticia/2024/01/30/numero-de-casos-de-dengue-em-2024-e-quase-o-triplo-do-registrado-no-mesmo-periodo-do-ano-passado.ghtml>. Acesso em: 14 março 2024

CTRLPLAY. Minecraft na Educação. Disponível em: <https://ctrlplay.com.br/minecraft-na-educacao/>. Acesso em: 10 set. 2023.

MINECRAFT EDUCATION. Minecraft: Education Edition. Disponível em: <https://education.minecraft.net/pt-br>. Acesso em: 14 março 2024.

KUMON BRASIL. Benefícios do Jogo da Memória. Disponível em: <https://www.kumon.com.br/blog/vamos-juntos-educar/beneficio-jogo-da-memoria/>. Acesso em: 14 março.