**VITAE**

**Aplicativo de auxílio para qualidade de vida**

*Maycon Subetir[[1]](#footnote-1)*

**RESUMO**

Este resumo expandido descreve o projeto de um aplicativo na forma de um jogo *mobile* que auxilia na qualidade de vida. O jogo tem objetivo de ensinar as pessoas como se deve enfrentar eventos que ocorrem durante o nosso dia a dia, os quais podem influenciar diretamente na sua qualidade de vida. Serão utilizados métodos de escolha e consequência, onde durante o decorrer da *gameplay* o jogador irá se deparar com propostas, ações, que afetarão o equilíbrio de quatro fatores: Energia, Saúde, Peso e Relacionamentos. Diante dos efeitos de suas escolhas, a vida do jogador acaba quando algum fator atingir seu valor máximo ou mínimo, e o jogo prossegue com o jogador obtendo sucesso no equilíbrio de todos os fatores.

**Palavras-chave**: Jogos. Aplicativo. Saúde. Obesidade. Sociedade.

**INTRODUÇÃO**

Você já ouviu falar do termo qualidade de vida? Qualidade de vida é algo muito mais complexo do que a maioria das pessoas pensa. Ela constitui um dos objetivos a ser alcançado no presente estágio de desenvolvimento da humanidade.

Seu conceito é muito abrangente, influenciado não somente pela saúde física como pelo estado psicológico, nível de independência, relações sociais presentes em casa, no trabalho, na escola e até engloba a relação com o meio ambiente. Em geral pode-se dizer que qualidade de vida é a satisfação do indivíduo em relação a sua vida quotidiana.

Dentre os conceitos está inserida a qualidade de vida no trabalho, a qual é influenciado pelas condições do local em que a atividade será realizada, às relações do indivíduo com os seus colegas, etc. Sempre visando os benefícios do ambiente, assim então influenciando diretamente na produtividade dos empregados.

Porém devemos considerar que nem sempre a solução para tudo que procuramos conquistar na vida seja ganhar mais. A resposta é: buscar equilíbrio, pois se você não descansa tempo suficiente, por exemplo, isso acaba se refletindo de forma negativa no trabalho e nas relações com as pessoas, afinal, você possivelmente tenderá a sentir-se cansado e irritado.

Já pensou em trabalhar os fatores citados em conjunto com o entretenimento? Basicamente este projeto tem o objetivo de tornar isto real, por meio de um jogo *mobile* que representará o dia a dia de um estudante, utilizando métodos de escolha e consequência.

**PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS**

Para o desenvolvimento deste software serão integradas várias disciplinas do curso Técnico em Informática integrado ao ensino médio. Uma delas com grande importância é a Educação Física pois é a disciplina que está diretamente relacionada com qualidade de vida, o qual é tema principal deste artigo.

Dentre as questões do organismo humano, será integrada a disciplina de Biologia a qual engloba vários fatores, como por exemplo o que ocorre durante a alimentação pessoal ou durante a realização de exercícios.

Outro papel importante está na disciplina de Sociologia, devido a grande relação de qualidade de vida com a sociedade, ambiente em que o indivíduo vive e os seus relacionamentos, tanto familiares quanto amorosos.

Localizada na área racional da qualidade de vida, será integrada a disciplina de Filosofia, por sua alta influência sobre o estado psicológico do indivíduo, abrangendo a visão que a pessoa tem de si mesma ou a percepção que tem sobre a sua posição na vida.

Adentrando nas áreas técnicas do aplicativo, a utilização de disciplinas como a de programação em conjunto com suas diferentes linguagens (Java, JavaScript), serão muito úteis durante o desenvolvimento das questões lógicas do jogo.

Deve-se levar em conta que é necessário algo para armazenamento os dados do jogo, então diante desse impasse surge a disciplina de Banco de dados, com seu papel fundamental de lidar com o armazenamento e o uso dos dados presentes no aplicativo.

Em relação a parte que será mais visualizada durante a *gameplay,* a disciplina de Design gráfico é integrada, em conjunto com seus artifícios para criação das interfaces e artes do jogo em geral.

**RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Espero construir um jogo *mobile* com intuito de auxiliar as pessoas no contexto da qualidade de vida, visando o método de propostas e consequências como metodologia usado no jogo, sempre com intuito de obter o equilíbrio.

Inicialmente é aguardado a aceitação do software pelas pessoas, devido a plataforma ser a de um jogo *mobile*, o qual fornecerá entretenimento, além de conhecimento sobre o contexto de qualidade de vida.

Se almeja que os usuários compreendam como fazer suas escolhas durante o seu dia, para obter o máximo de equilíbrio em relação a qualidade de vida. Por este motivo um dos pontos cruciais do software é a grande quantidade escolhas possíveis em relação ao personagem, as quais têm objetivo de representar os eventos que podem ocorrer durante o dia a dia das pessoas, além de serem responsáveis por não permitir que o jogo seja monótono.

**CONCLUSÕES**

Este artigo apresenta um aplicativo *Android* em forma de jogo, que visa o equilíbrio entre os fatores da qualidade vida, com o uso de um método de escolhas e consequências durante o decorrer do jogo.

Acredita-se que o aplicativo pode proporcionar ao usuário maior compreensão sobre o tema qualidade de vida, sempre visando todos os pilares que o compõem. Além de fornecer ao usuário a melhor escolha em relação ao seu estado atual, sobre os eventos que podem surgir no dia a dia.

Cabe ressaltar o papel motivador do formato de jogo e do método de escolha e consequência, os quais além de apresentar maior entretenimento, auxiliarão o processo de ensino e aprendizagem.

Contudo se espera que o aplicativo seja útil para alertar os usuários da complexidade do termo qualidade de vida, e de como enfrentar este contexto durante o decorrer do seu dia a dia.

**REFERÊNCIAS**

“Artigo sobre Qualidade de vida”. Disponível em:<http://www.arquivosonline.com.br/pesquisartigos/Pdfs/1995/v64N4/64040002.pdf>. Acessado em: 30/ abr. 2018.

“Pilares da qualidade de vida”. Disponível em:<http://pensaracao.com.br/12-pilares-qualidade-de-vida-equilibrio-e-saude/>. Acessado em: 28/ abr. 2018.

“Qualidade de vida”. Disponível em:<https://www.saudebemestar.pt/pt/blog-saude/qualidade-de-vida/>. Acessado em: 27/ abr. 2018.

1. Estudante de Curso Técnico em Informática – Instituto Federal Catarinense. E-mail: mayconsub666@gmail.com. [↑](#footnote-ref-1)