

# **Victus-VR uma abordagem baseada em gamificação para a fisioterapia de amputados de membros inferiores**

Pesquisa e Inovação

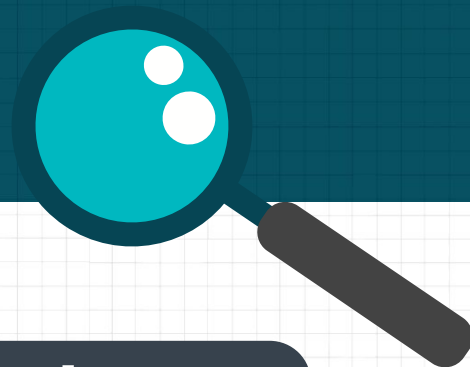
Rafael Luz Melo



Universidade Federal do Pampa



# Tabela de Conteúdos



**01**

## **Introdução**

Apresentação do contexto e problemática do trabalho

**02**

## **Proposta**

Descrição de como a solução está sendo construída

**03**

## **Resultados**

Testes realizados junto ao Serviço de Reabilitação de Bagé

**04**

## **Conclusão**

Próximos passos com a ferramenta



# Introdução

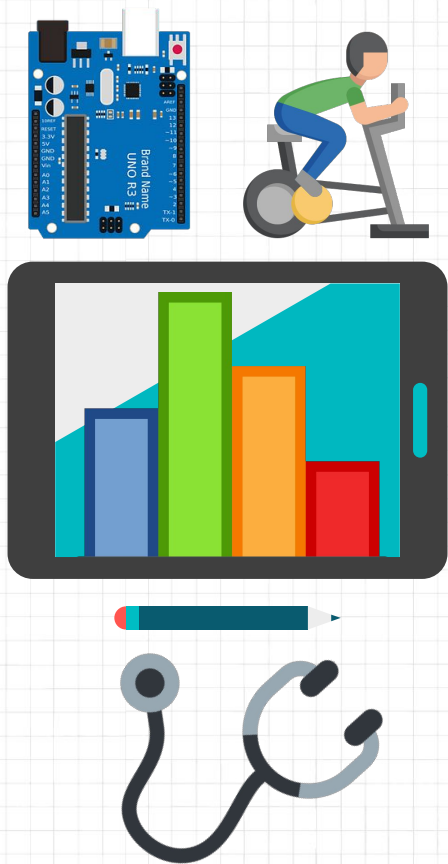
O Victus surge a partir da dificuldade apresentada pelo paciente amputado durante o processo de reabilitação física.



# 01

## Motivação

Problemáticas  
envolvendo a amputação



# 02

## Gamificação

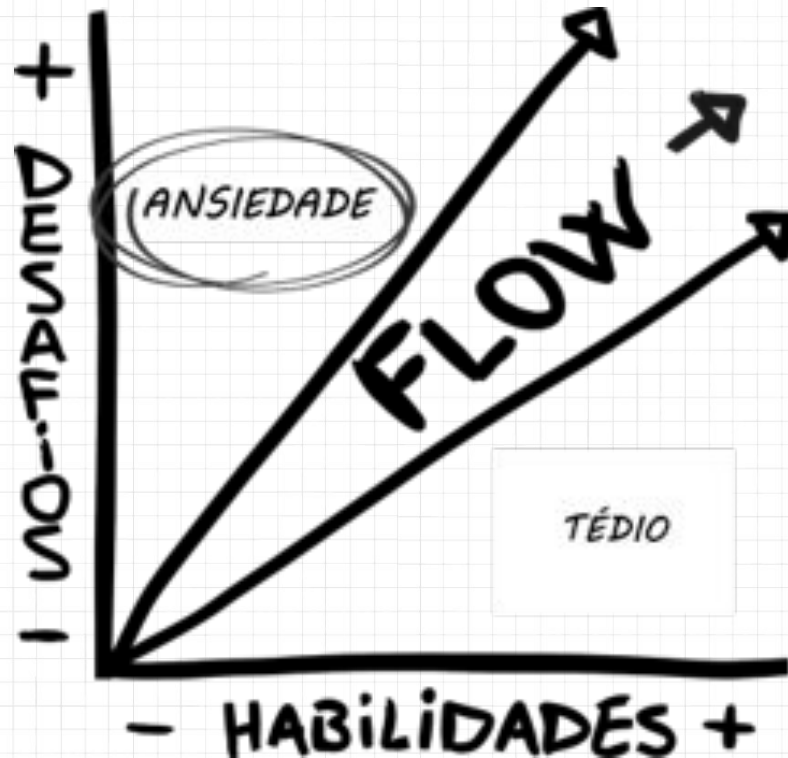
Gamificação, Flow,  
Informática Médica

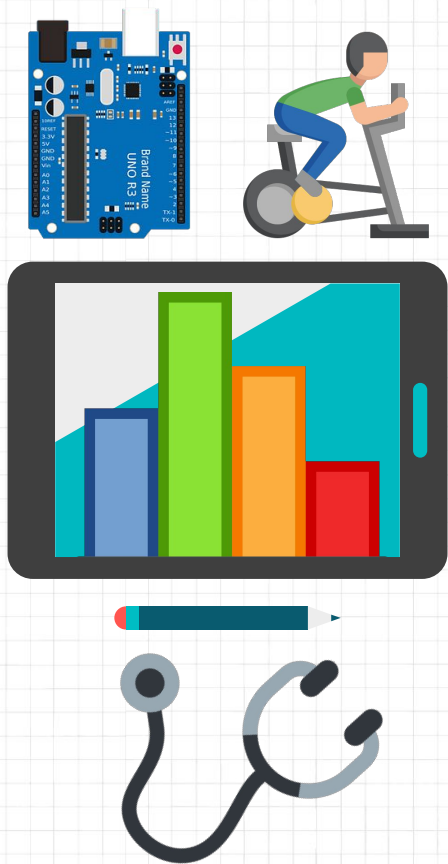
# Gamificação



# Flow

Mihaly Csikszentmihalyi





# 03

## Soluções

Soluções já existentes para  
uma reabilitação física mais  
envolvente



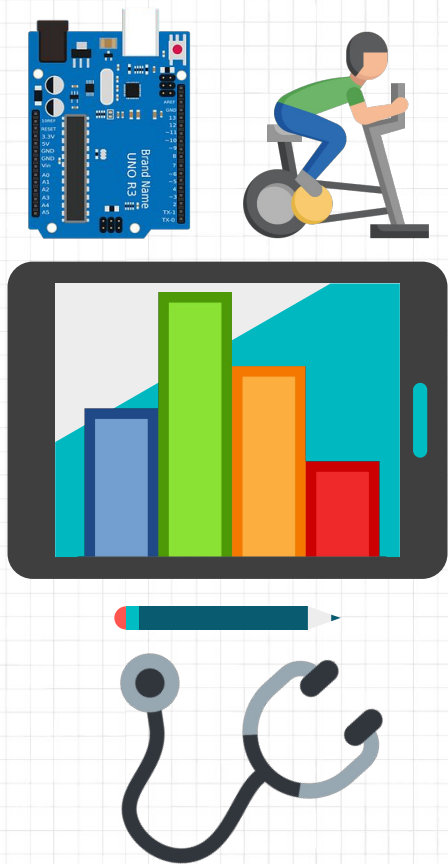
# Soluções existentes



Consoles de video-game



Biotec BioMovi

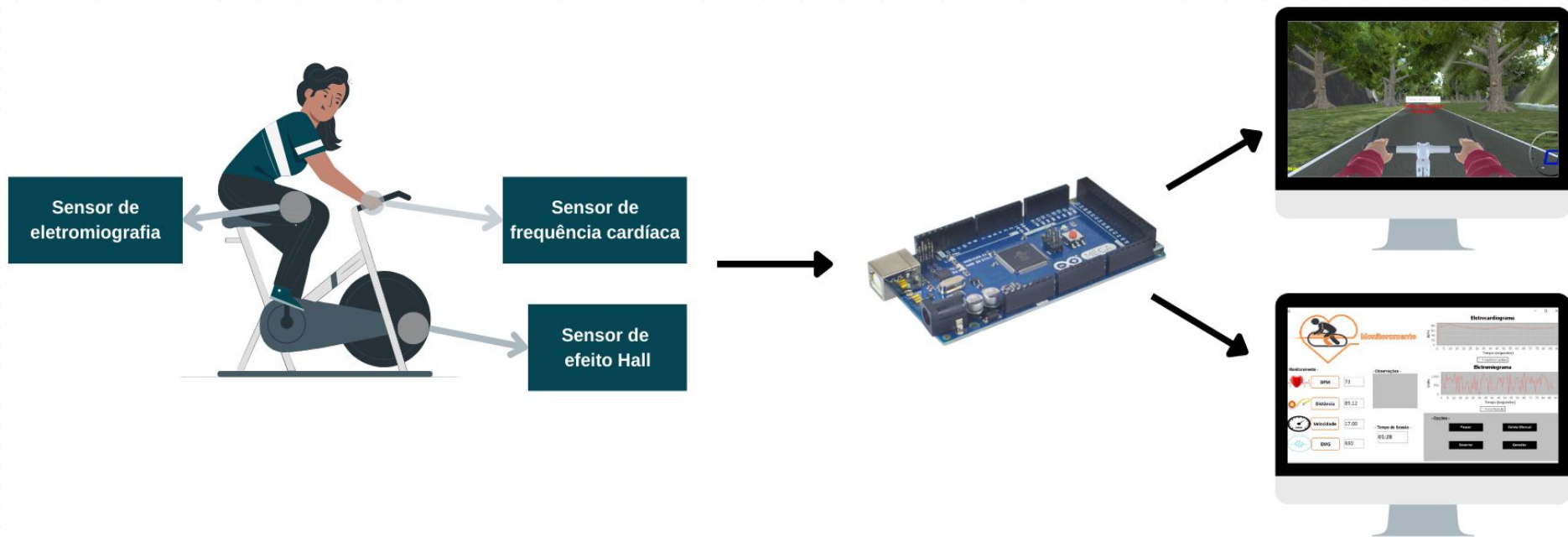


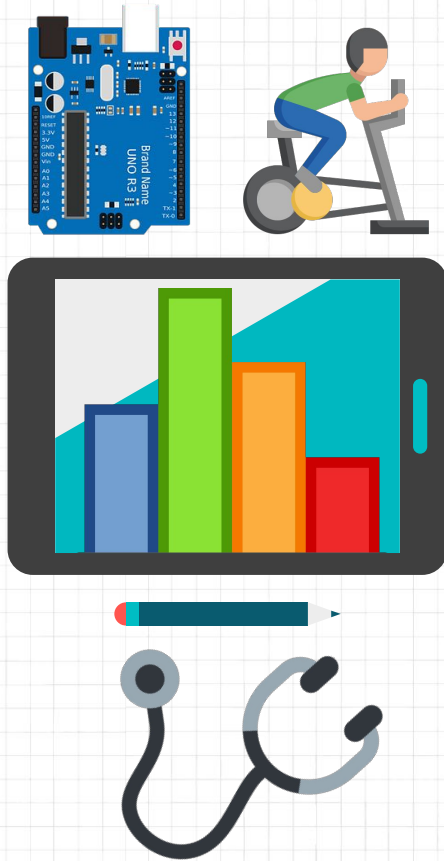
# 04

## Proposta

Como resolveremos o  
problema enfrentado na  
fisioterapia de amputados

# O Victus





# 05

## Resultados

Feedbacks acerca das  
implementações

# Obrigado!

Alguma dúvida?

[rafaelmelo.aluno@unipampa.edu.br](mailto:rafaelmelo.aluno@unipampa.edu.br)

