

PROPOSTA INICIAÇÃO CIENTÍFICA

Desenvolver um sistema gamificado para incentivar um diabético a cuidar de sua própria saúde, focando na adaptação dos elementos de jogos.

METODOLOGIA

* Vamos utilizar o Framework L para desenvolver esse app. **Observe que todas os perfis de jogadores, funções e elementos de jogos a serem implementados no app devem ser registrados em um BD e exportados para um arquivo .csv (como por exemplo, quantas vezes a pessoa de perfil Achiever acessou tal função):**

Passos:

- 1) Ler o Framework e ir para a etapa inicial.
- 2) Dimensão Self-care: para definir as funções, vamos ter o artigo [1] como referência.

* O artigo [1] apresenta uma revisão sistemática sobre desenvolvimento de aplicativos para pessoas com diabetes. O quadro abaixo apresenta as principais funções que um aplicativo com esse propósito deve possuir.

Quadro 2 Recursos dos aplicativos examinados nos 12 artigos da revisão integrativa

Função	Ação	Recursos
Controle glicêmico	Monitorização	Alarme sonoro
		Registro de medidas
		Premiação pelo alcance de metas para o controle glicêmico
		Transferência de dados via <i>bluetooth</i>
Insulinoterapia	Aplicação de insulina	Alarme sonoro
Alimentação	Contagem de carboidratos	Registro de aplicação
		Cálculo e registro de carboidratos por porção
		Fotos de alimentos
Atividade física	Prática de exercícios	Registro de prática
		Contagem de passos
		Alarme sonoro
Abordagem dos sentimentos	Percepção de estado de ânimo	Uso de <i>emojicons</i>
	Identificação de barreiras	<i>Coaching</i> (perguntas sobre o autocuidado)
Relações sociais	No âmbito familiar	Gráficos com os registros semanais da monitorização glicêmica
	No âmbito dos profissionais da saúde	Envio de mensagens
	No âmbito dos pares	Salas de bate-papo

Fonte: artigo [1]

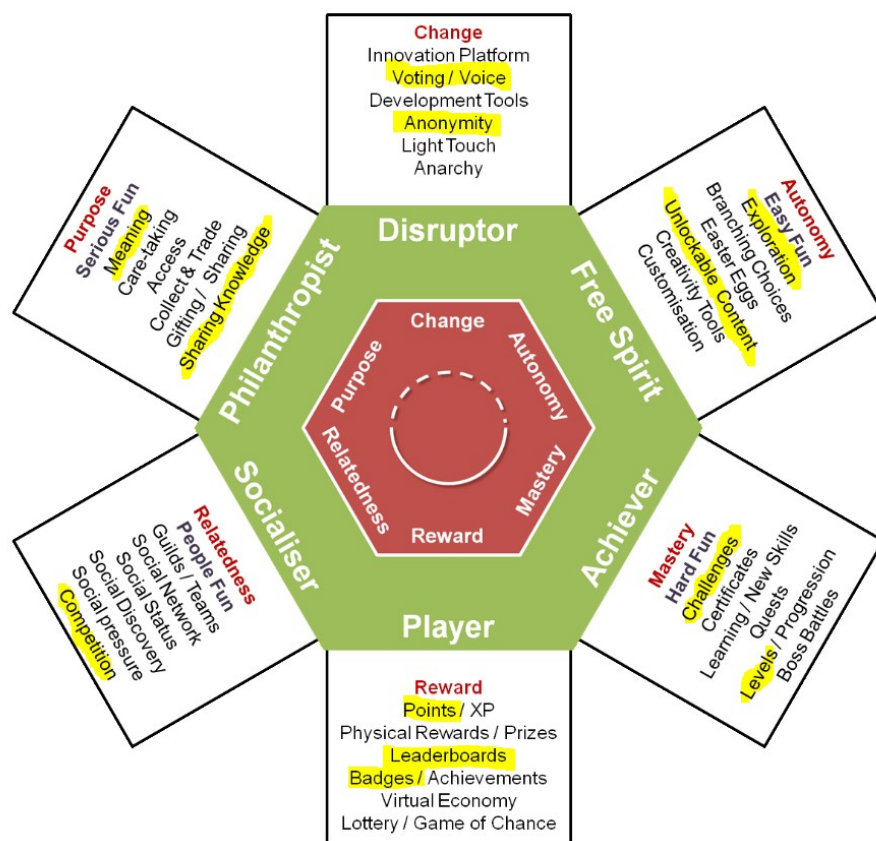
Desenvolver um aplicativo que possua as funções marcadas no Quadro 2.

3) Implementar a Dimensão Gamificação:

- 1.Primeiro acesso: Descobrir o perfil de jogador do usuário – direcionar para o teste de Marczewski: <https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php#.XrxnZmhKiMo>
2. Implementar alguns elementos de jogos para cada tipo de jogador seguindo a tipologia de Marczewski. Na tabela abaixo cada elemento de jogo possibilita ações interessantes para cada tipo de jogador:

Perfil x Elementos	Achiever	Disruptor	Free Spirit	Philanthropist	Player	Socialiser
--------------------	----------	-----------	-------------	----------------	--------	------------

Fórum	-Ganhar pontuação por usar o fórum	-Anonimato -Votação	-Acessar os tópicos e desbloquear troféus	-Criação de tópicos - Curtir comentários	-Ganhar pontuação por usar o fórum	- Interagir nos tópicos
Medalhas	Desbloqueia medalhas por algumas tarefas feitas		Desbloqueia medalhas por algumas tarefas feitas		Desbloqueia medalhas por algumas tarefas feitas	
Tarefas	Objetivos claros				Objetivos claros	
Level	Com a pontuação a pessoa evolui				Com a pontuação a pessoa evolui	
Pontuação	Pontos por realizar tarefas e explorar o fórum		Pontos por realizar tarefas e explorar o fórum		Pontos por realizar tarefas e explorar o fórum	
Ranking	Comparar pontuação e level					Comparar pontuação e level (competição)



A ideia é que todos esses elementos sejam implementados mas os perfis de interesse tenham acesso a esses elementos de maneira mais fácil, mais visível.

3. Antes de iniciarmos nossos estudos sobre I.A., assim que esse app ficar pronto, vamos coletar informações de utilização dos usuários, para iniciarmos o estudo das features.

Portanto, no fim devemos ter um app funcional e um BD (que exporta em .csv) com as informações de utilização de todos os usuários.

Referências:

- [1] https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S0103-21002017000500565&script=sci_arttext&tlng=pt
- [2] <https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php#.XrxnZmhKiMo>