



UNIVERSIDADE  
**LUSÓFONA**

## Reflexão de solução

Tiago Rodrigues Vitor  
Seminário de Tutoria | Mestrado em Engenharia Informática e Sistemas de  
Informação | 06 de julho de 2020

[www.ulusofona.pt](http://www.ulusofona.pt)

## Sumário

1. Assunto do Trabalho .....	3
2. Definição .....	3
2.1. Coronavírus .....	3
2.2. <i>Coronavírus x Covid-19</i> .....	4
2.3. <i>Como se propaga</i> .....	4
3. Desenvolvimento .....	4
4. Conclusão .....	6
5. Referencias: .....	6

## 1. Assunto do Trabalho

O presente trabalho pretende introduzir e desenvolver os conceitos que emanam do tema objeto de minha dissertação. Por tratar-se de tema atual e essencialmente relevante, haja vista, ser um assunto intrinsecamente ligado à atual pandemia ocasionada pelo coronavírus, que, como é notoriamente sabido, mudou completamente. O modo de viver e conviver das pessoas no mundo todo. Torna-se fundamental discorrer acerca de como a tecnologia pode, de maneira eficaz, contribuir para com a criação de soluções inteligentes na construção do modo mais adequado da nova maneira de se viver.

## 2. Definição

### 2.1. Coronavírus

Conforme descrição disponibilizada pelo Serviço Nacional de Saúde (SNS) coronavírus é:

*“[...]à família Coronaviridae que integra vírus que podem causar infecção no Homem, noutros mamíferos (por exemplo nos morcegos, camelos, civetas) e nas aves. Até à data, conhecemos oito coronavírus que infetam e podem causar doença no Homem. Normalmente, estas infeções afetam o sistema respiratório, podendo ser semelhantes às constipações comuns ou evoluir para uma doença mais grave, como a pneumonia. Dos coronavírus que infetam o Homem o SARS-CoV, o MERS-CoV e o SARS-CoV-2 saltaram a barreira das espécies, ou seja, estes vírus foram transmitidos ao Homem a partir de um animal reservatório ou hospedeiro desses vírus. O SARS-CoV originou uma epidemia em 2002-2003 e o MERS-CoV emergiu em 2012 e foi causando casos esporádicos de infecção humana ou pequenos clusters de casos de doença respiratória. O novo coronavírus, o SARS-CoV-2, que origina a doença designada COVID-19, foi identificado pela primeira vez em dezembro de 2019, na China.”*

A maior parte das pessoas, pensa que coronavirus é uma doença diferente de Covid-19 que, por sua vez seria outra doença diferente da Sars, pode-se afirmar, com base na definição correta que, em verdade tal pensamento, é equivocado.

## **2.2. Coronavírus x Covid-19**

Segundo SNS a definição de Sars:

*“[...]nome do novo vírus e significa Severe Acute Respiratory Syndrome (Síndrome Respiratória Aguda Grave) – Coronavírus – 2. COVID-19 (Coronavirus Disease) é o nome da doença e significa Doença por Coronavírus, fazendo referência ao ano em que foi descoberta, em 2019. Existe outro coronavírus que causa uma Síndrome Respiratória Aguda Grave, que foi identificado em 2002, este é chamado SARS-CoV por isso o Novo Coronavírus é designado por SARS-CoV-2.”*

## **2.3. Como se propaga**

Apesar de ser algo relativamente novo e ainda objeto de estudos e análises, pode-se afirmar que, o coronavírus propaga-se no ambiente de pessoa infectada para pessoa saudável, ou seja, a pessoa infectada transmite à pessoa saudável seja pela proximidade ou pelo contato físico. Nesse sentido, a SNS diz que:

*“[...]transmite-se pessoa-a-pessoa por contacto próximo com pessoas infetadas pelo SARS-CoV-2 (transmissão direta), ou através do contacto com superfícies e objetos contaminados (transmissão indireta). A transmissão por contacto próximo ocorre principalmente através de gotículas que contêm partículas virais que são libertadas pelo nariz ou boca de pessoas infetadas, quando tosse ou espirram, e que podem atingir diretamente a boca, nariz e olhos de quem estiver próximo. As gotículas podem depositar-se nos objetos ou superfícies que rodeiam a pessoa infetada e, desta forma, infetar outras pessoas quando tocam com as mãos nestes objetos ou superfícies, tocando depois nos seus olhos, nariz ou boca. Existem também evidências sugerindo que a transmissão pode ocorrer de uma pessoa infetada cerca de dois dias antes de manifestar sintomas.”*

## **3. Desenvolvimento**

A restrição forçada da circulação de pessoas, conforme dados apresentados em notícia da SAPO, provocada coercitivamente e em campanhas como "fique em casa", desencadearam o que pode-se chamar de "efeitos colaterais". Grande parte das

peessoas deixou de praticar atividades físicas principalmente atividades que requerem a participação de duas ou mais pessoas. Tal fato desencadeia outro problema, o sedentarismo, sabe-se que, a ausência da pratica regular de atividades físicas, ou o sedentarismo, desencadeiam ou contribuem para o desenvolvimento de inúmeras doenças, tais como artrites, infarto, obesidade, colesterol alto dentre outras, Tal fato logicamente reflete a diminuição da qualidade de vida das pessoas que culminam em óbito para muitas pessoas.

Em conjunto com o estudo encomendado pela Lego, a Tecnologia pode contribuir significativamente com a humanidade:

*“[...]LEGO já há algum tempo mantém dentro de seu público majoritariamente infantil uma parcela adulta cativa, que se interessa em consumir as diferentes linhas de produtos da marca mesmo estes sendo a princípio voltados para os pequenos. Os brinquedos da empresa, afinal, são feitos para todas as idades, e com a exceção dos direcionados à primeira infância não é lá muito difícil se fascinar com um set das séries baseadas em franquias ou os mais complexos da **Technic**.”*

Sendo maneiras de incentivar a humanidade a manter a prática de atividades físicas é buscando e incentivando a prática de atividades que propiciem segurança aos seus praticantes, sendo os brinquedos, uma interessante opção. Destacam-se os jogos eletrônicos. O Tecnoblog (blog de tecnologia) diz que:

*“[...]A pesquisa constatou que os games estão entre as principais atividades dos adolescentes, jovens e adultos do país: cerca de 82% da população do país entre 13 e 59 anos joga algo nas mais diversas plataformas, sejam PCs, consoles, dispositivos móveis ou portáteis.”*

Trata-se de uma opção sustentável e enfatiza ainda que:

*“[...]Em média, o brasileiro joga em 2,6 dispositivos, e a preferência da maioria ainda é o console de mesa. Os computadores vêm em seguida, depois smartphones e tablets e os portáteis ficam em último (já era esperado).”* Tecnoblog

Existe grande variedade de jogos e seria interessante aprofundar os estudos e levantamentos estatísticos com o objetivo de desenvolver novos tipos com número maior de funcionalidades unindo o útil ao agradável. A tecnologia é um produto que, utilizado associado ao games, proporciona ao jogador a sensação de estar em uma competição e cujos movimentos são reproduzidos no ambiente virtual, quanto mais rápidos e precisos os movimentos, maior o êxito obtido.

Segundo levantamentos da Tecnoblog, a receita de jogos eletrônicos no primeiro e segundo mercado diz:

*“[...]a China aparece no topo da lista, com uma receita de US\$ 27,55 bilhões, enquanto os Estados Unidos vêm logo atrás com US\$ 25,05 bilhões. O que impressiona é vermos que o terceiro colocado, o*

*Japão, registrou “apenas” US\$ 12,5 bilhões e a Alemanha, na quarta colocação aparece com US\$ 4,4 bilhões.”*

#### **4. Conclusão**

Concluindo, é mister reconhecer o fato de que, já existe uma base sólida que nos permite reconhecer os benefícios que aprofundar os estudos e pesquisas na área podem trazer no sentido de propiciar o incentivo nesse novo normal, de práticas regulares de atividades físicas de maneira divertida, eficaz e não tão onerosa. Além de tudo, o lucro é um componente real haja vista tratar-se de uma questão que, além de proporcionar qualidade de vida, o investimento nessa pesquisa pode além de tudo gerar lucro considerável.

#### **5. Referências:**

Lego – Lego - <https://www.lego.com/>, 2020.

Sapo – movimentação - <https://visao.sapo.pt/atualidade/economia/2020-06-18-covid-19-consumo-de-gasolina-caiu-345-e-de-gasoleo-217-em-maio-apetro/>, maio de 2020.

SNS – Serviço Nacional de Saúde de Portugal - <https://www.sns.gov.pt/> , 2020.

Tecnoblog – Meio Bit - <https://tecnoblog.net/meiobit/365542/brasil-cai-na-lista-dos-paises-newzoo-maiores-receitas-com-videogames/>, 2017.

Tecnoblog – MEIO BIT - <https://tecnoblog.net/meiobit/328936/brasil-pesquisa-npd-82-por-cento-populacao-entre-13-59-anos-jogam-entre-pcs-consoles-mobile-e-portateis/>, 2015.