



CHALLENGE 2023

HC - ICR

HUMANIZAÇÃO DOS PROCESSOS E EXAMES
DENTRO DO AMBIENTE HOSPITALAR.



Vinicius Taiki
Rafael Nascimento
Luís Alberto
Enzzo Monteiro

QUICK
QS
SYNTAX

CONTEÚDO

Divisória dos conteúdos a serem apresentados referentes à entrega da SPRINT 1 de Storytelling e Inspiração Empreendedora.



1

Mapeamento do público alvo e brainstorming

1.0 MAPEAMENTO DO PÚBLICO ALVO
1.1 BRAINSTORMING
1.2 ANÁLISE DO PROBLEMA

2

Proposição de solução e de proposta de valor

2.0 PROPOSTA DE SOLUÇÃO
2.1 PROPOSTA DE VALOR

3

Finalização e considerações finais

3. VIDEO PITCH
3.1 FINALIZAÇÃO

1. MAPEAMENTO E ANÁLISE DO PÚBLICO ALVO

PÚBLICO ALVO

O Instituto Da Criança é uma instituição do Hospital Das Clínicas que admite pacientes de 0 a 18 anos de idade. Visto isso, o público alvo em questão são crianças e adolescentes que frequentam as unidades hospitalares do ICR, tanto quanto seus acompanhantes (pais ou responsáveis).

ANÁLISE DO PERFIL DOS PACIENTES E ACOMPANHANTES

Cada paciente e acompanhante possuem dores e preocupações diferentes. Isso pode variar devido a diversos fatores, sendo um dos principais a questão da faixa etária dos pacientes.

ENTENDENDO AS FAIXAS ETÁRIAS E SUAS CARACTERÍSTICAS

Crianças de 2 a 7 anos

Essa fase é caracterizada pela iniciação da comunicação verbal das crianças. Também chamada de fase pré-operatória, crianças dentro dessa faixa etária tendem a serem mais visuais, não dando tanta importância àquilo que está fora de seu campo de visão.

Crianças de 7 a 11 anos

As crianças de 7 a 11 anos de idade estão desenvolvidas o suficiente para manusear lembranças e pensamentos. Diferentemente da etapa anterior, elas conseguem agora ter uma noção maior de seus arredores, apesar de não estarem completamente desenvolvidas e ainda dependendo muito dos sentidos visuais para o desenvolvimento de pensamentos.

Crianças de 11 anos ou mais

Após completar 11 anos de idade, as crianças passam a ter uma atividade cerebral mais rebuscada, possibilitando a idealização de pensamentos mais abstratos, não dependendo necessariamente da visualização de alguma imagem para a criação de uma ideia. Aos 11 anos, as crianças começam a criar hipóteses próprias, ou seja, inicia-se o processo de desenvolvimento de opiniões.

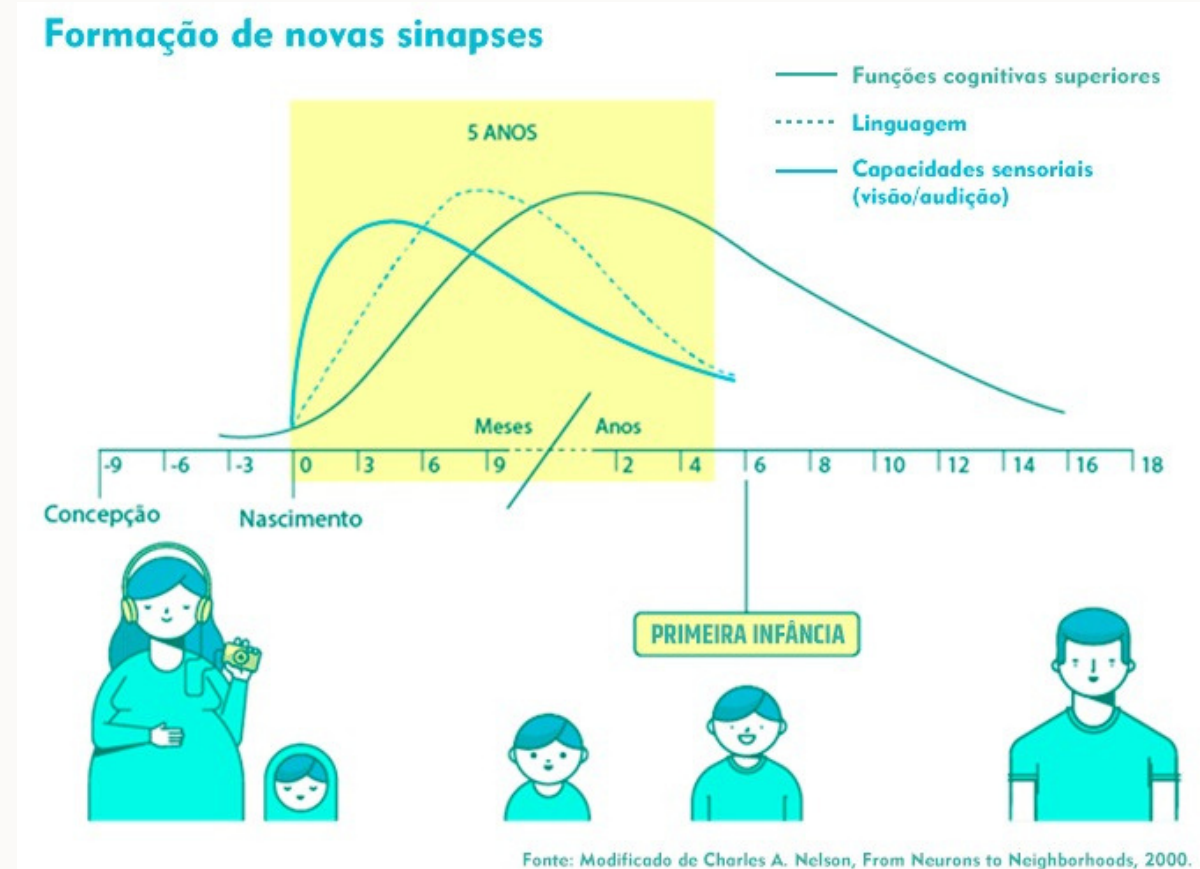
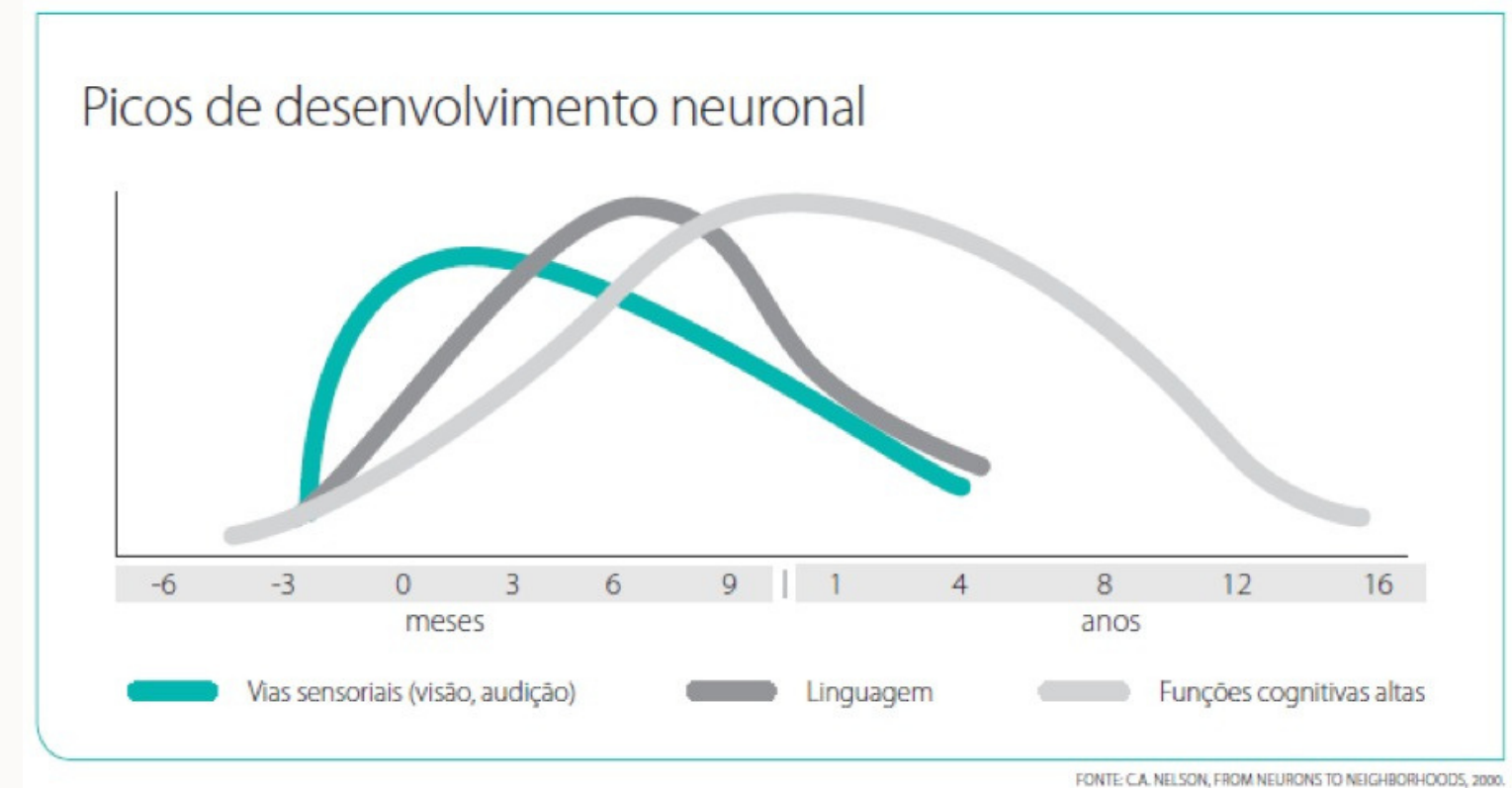
1.1 POR QUE SABER AS CARACTERÍSTICAS DE CADA FAIXA ETÁRIA E IMPORTANTE ?

FAIXAS ETÁRIAS E SUAS DIFERENÇAS

Como estamos lidando com uma instituição do Hospital das Clínicas que é voltado para crianças e adolescentes (Instituto da Crianças do HC) é lógico ter um maior entendimento do público com o qual estamos lidando. Por serem crianças, é importante saber as mudanças pelas quais elas passam, visto que nos primeiros anos de vida as mudanças nas crianças de forma geral acontecem de forma relativamente rápida.

DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

Observando os gráficos ao lado, observa-se que a curva de funções cognitivas é a mais longínqua, ou seja, é a característica que mais demora a ser desenvolvida por parte das crianças. E isso é importante para nós pois podemos assim adequar nossa ideia às necessidades da criança de acordo com a sua faixa etária e suas capacidades de entendimento.



1.2 APRESENTAÇÃO DO PROBLEMA E BRAINSTORMING

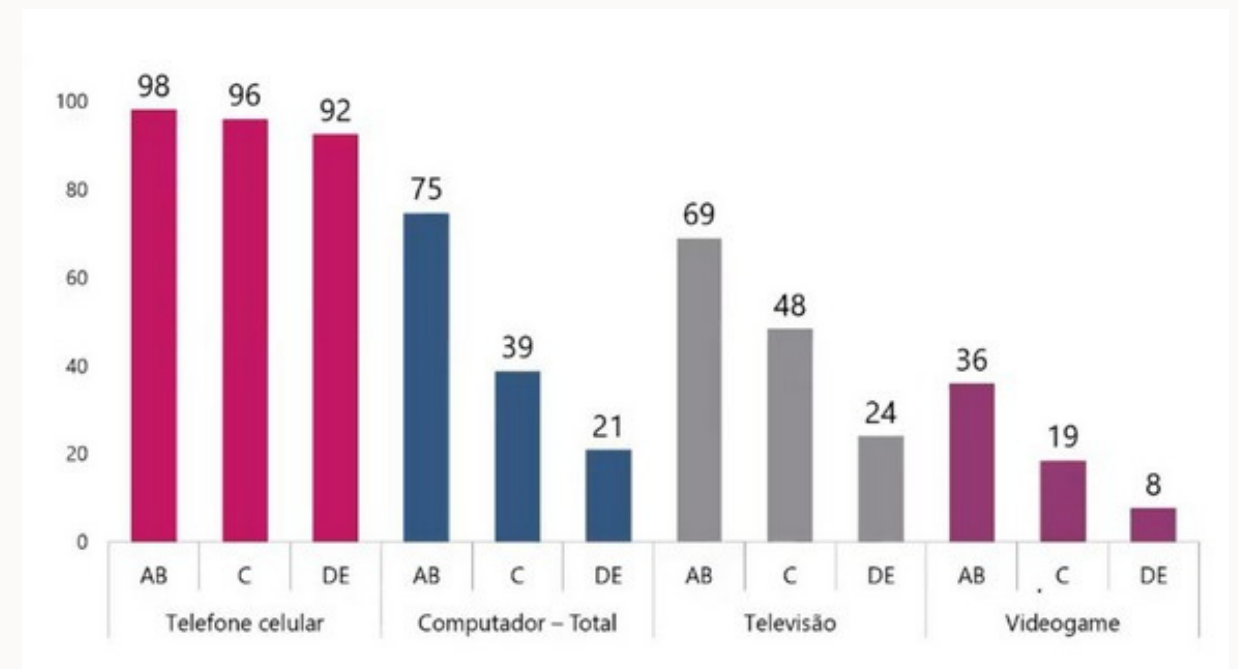
QUAL É O PROBLEMA ENFRENTADO PELO ICR NO MOMENTO ?

De modo geral, a questão a ser aprimorada é a humanização dos processos e exames dentro dos ambientes hospitalares assim como a melhoria da experiência dos pacientes e acompanhantes dentro das instituições do Instituto Da Criança.

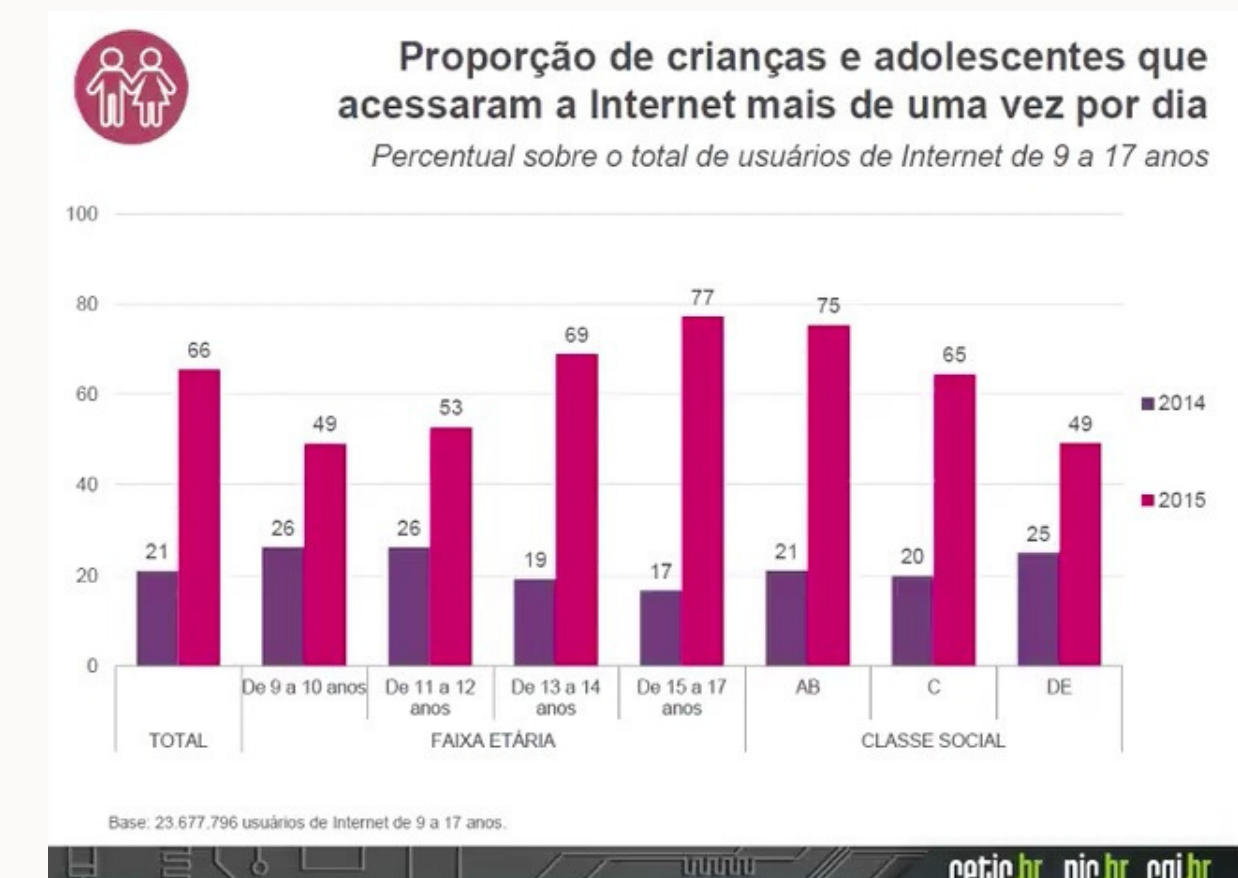
BRAINSTORMING

Nossa equipe obteve diversas ideias em relação ao tema apresentado, que visa a melhoria da experiência dos pacientes e acompanhantes durante a permanência no hospital. Entretanto, acreditamos que o fornecimento de informações aos pacientes pode ajudar a diminuir níveis de tensão e ansiedade. A acessibilidade a informação de forma digital pode ser um bom começo, visto que no mundo contemporâneo, o acesso a internet por parte dos jovens é muito comum.

% de crianças e adolescentes de 9 a 17 anos usuários de internet (2019)



Fonte: TIC Online Kids Brasil



2. PROPOSTA DE SOLUÇÃO

IDEIA CENTRAL

Reviveremos uma iniciativa de abril de 2017 idealizada por Aide Mitie Kudo, onde foi publicado um manual lúdico e didático (Manual Do Pedrinho) que apresentava informações sobre exames e processos hospitalares de forma que crianças e adolescentes entendessem com maior facilidade. O pilar central desse projeto é transferir a ideia do papel para o mundo digital e enriquecê-la, de forma que torne-a mais acessível e produtiva. A criação de um website que permita que as crianças customizem seu próprio avatar, e em seguida este protagoniza diversos vídeos didáticos à respeito de quaisquer exames e procedimentos que o paciente precise realizar durante sua estadia no ICR de forma interativa, visando criar uma sensação de imersão e personalização de atendimento, provendo informações valiosas e de fácil entendimento.

Como citado no tópico 1.1, a curva de desenvolvimento de funções cognitivas vai até no mínimo 16 anos de idade na maioria dos casos. É por esse motivo que optamos por trabalhar em algo que seja mais visual e imersivo, de modo que as crianças entre 7-14 anos possam ter um acesso a informação de maneira lúdica e interativa. Seria inviável simplesmente entregar um panfleto com informações de exames às crianças por exemplo. O objetivo central é apresentar os exames de maneira que as crianças e adolescentes demonstrem um certo interesse.

2.1 PROPOSTA DE VALOR

PARA: HOSPITAL DAS CLINICAS DESIGN: QUICKSYNTAX 16/ 11/ 2023

BENEFÍCIOS

Com a personalização de um personagem fictício que participará dos exames de forma lúdica, a criança terá um sentimento de imersão e personalização no processo de aquisição de conhecimento, que pode ser valioso para a diminuição da ansiedade e tensão em momentos de exames ou outros processos dentro do hospital.

EXPERIÊNCIA

Jovens que frequentam o ICR passam por momentos difíceis, pois muitos deles possuem tensões na hora de realizar exames, como por exemplo o medo de agulhas na hora do exame de sangue. A proposta é permitir que a criança crie seu próprio personagem que transmita uma sensação de segurança através de vídeos e interações que mostrem os exames de forma menos “medonha”.

RECURSOS E CARACTERÍSTICAS

Crie o seu próprio personagem no universo digital!
Escolha sua camiseta favorita, calça e acessórios!
Dê um nome para o herói que vai te acompanhar na sua corajosa jornada e aprenda sobre as aventuras médicas que você participará!
Com a imersão das crianças no mundo virtual, é mais interessante pra elas aprender de forma interativa e personalizada, visto que hoje em dia 96% das crianças entre 9-17 anos fazem uso da internet. Logicamente, o projeto é voltado para crianças entre 8-14 anos, visto que a partir dessa idade o nível de maturidade já está significativamente avançado.



Entretenimento: Os jovens pacientes de idades entre 6 - 14 anos buscam se distrair de alguma forma durante a estadia em ambientes hospitalares.

Experiência positiva, que diminua o desconforto e medo em momentos de realização de exames. Apresentação de exames de forma que não pareça algo assustador, e sim algo que ajudará a criança.

O CONSUMIDOR.

FEARS

SUBSTITUTO:

O website permite que crianças criem um personagem que apresentará os exames de forma lúdica e didática, fazendo com que a experiência da criança seja interativa e imersiva.

Por serem crianças, os medos geralmente não se alteram tanto entre os casos. Medo de exames, agulhas, médicos, ambientes que ressaltam algo fora do cotidiano são alguns dos medos que os pacientes enfrentam.

PRODUTO →

i
Personalização de personagem - Aprendizado interativo

CONSUMIDOR IDEAL →

Pacientes jovens com receio ou confusão em momentos de realização de exames

3. VÍDEO PITCH

Segue o link do vídeo pré-pitch, contendo uma apresentação clara e direta sobre o problema apresentado, a solução arquitetada e futuras implementações ao projeto.

[Link do vídeo pré-pitch](#)



3.1 CONCLUSÃO

A temática apresentada pelo ICR é uma questão frágil e complexa de ser trabalhada, entretanto com a ajuda da tecnologia tudo é possível. Através do fácil acesso à internet por todas as faixas etárias, a circulação de informações é muito mais rápida. Porém é necessário saber como transmitir tais informações de acordo com o perfil do usuário.

O projeto arquitetado até o presente momento pela QuickSyntax é apenas um protótipo. Existem várias implementações a serem exploradas e aprimoradas para que a experiência dos pacientes e acompanhantes do ICR seja ainda mais agradável.

