

TED: NUMA VIAGEM PROMOVEDO A SAÚDE

Davi Carvalho Feitosa Gonçalves - davicfg@gmail.com

Felipe Moraes da Silva - moraisfelipe97@gmail.com

Edmilson Barbalho Campos Neto (Orientador) - edmilson.campos@ifrn.edu.br

Alba Sandrya Bezerra Lopes (Coorientador) - alba.lopes@ifrn.edu.br

Área: Tecnologia da Informação

RESUMO

Em 2006, o Ministério da Saúde publicou a Portaria 687/2006 que instituiu a Política Nacional de Promoção da Saúde, com o objetivo de ratificar o compromisso do Estado brasileiro na ampliação e qualificação das ações de promoção da saúde nos serviços e na gestão do Sistema Único de Saúde (SUS). Entende-se por promoção a saúde não apenas a garantia universal e igualitária aos serviços de saúde, mas também a formulação de políticas sociais e econômicas que operem na redução dos riscos de adoecer. Com o desenvolvimento tecnológico que temos atualmente, é possível difundir a informação das mais variadas formas possíveis e explorar algumas dessas formas acaba convindo ao objetivo até então abordado. Voltando-se especificamente ao escopo do projeto em questão, aspira-se promover a saúde utilizando plataformas de interação que possibilitem uma troca entre “software x usuário”, como dispositivos móveis. Pretende-se alcançar o proposto se desenvolvendo um aplicativo para smartphones com o intuito de propiciar um conhecimento relacionado às questões da saúde de forma didática e dinâmica no formato de um jogo. Esse, por sua vez, possuirá um mapa do Brasil no qual o protagonista percorrerá e existirá uma fase por estado bem como um problema específico a ser resolvido em cada um deles (que será desmembrado em sub-fases). Os problemas referentes às fases tratarão de assuntos relacionados a doenças (tais como gripes, dengue, febre amarela, dentre outras) e apresentarão ao usuário um conhecimento sobre essas, bem como formas de se prevenir contra tais e até mesmo como combatê-las, em casos mais específicos. Além disso, existirão minijogos e sistemas de quiz para conferir pontos ao usuário para que ele possa comprar itens, a fim de auxiliá-lo nos problemas, ou poder desbloquear novas fases. Por fim, o jogo recompensará o usuário pelos seus feitos e também o avaliará ao término das fases.

PALAVRAS-CHAVE: Promoção a Saúde; Smartphone; Aplicativo; Jogo Educativo.

LOCAL: Rio Grande do Norte.