

FIAP – CENTRO UNIVERSITÁRIO
CONSELHO DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO - CEPE
PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E DE INOVAÇÃO TECNOLÓGICA

VITAL SIGNS

AMANDA BALLET
ALEXANDRE MOREIRA
JOÃO FELIPE BALLET
PEDRO NASCIMENTO
JOÃO MARCO OLIVEIRA

GABRIELA GALASSO

SÃO PAULO

2023

AMANDA BALLET – RM 550432

ALEXANDRE MOREIRA - RM 98621

JOÃO FELIPE BALLET - RM 550979

PEDRO NASCIMENTO - RM 99557

JOÃO MARCO OLIVEIRA - RM 97777

VITAL SIGNS

Este documento apresenta a pesquisa e o desenvolvimento do projeto Vital Signs, realizado sob a orientação da Professora Gabriela Galasso e submetido ao Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão - CEPE do FIAP - Centro Universitário.

SÃO PAULO

2023

RESUMO

Encare a rotina de um hospital onde você faz parte de uma equipe médica, pronta para resolver os mais diferentes casos. Através de um jogo de mesa no estilo RPG, aprenda mais sobre medicina, diagnósticos e funcionamento do corpo humano em um tabuleiro imersivo. Desenvolvido por cinco estudantes, o projeto utiliza mecânicas de RPG, cartas, e um tabuleiro interativo, alcançando 92% de satisfação em testes com 50 jogadores. Com aplicações educacionais, o Vital Signs promove o aprendizado médico de forma lúdica e envolvente.

Palavras-chave: VITAL SIGNS, JOGO DE MESA, RPG, EDUCAÇÃO MÉDICA, GAMIFICAÇÃO.

ABSTRACT

Step into the routine of a hospital where you are part of a medical team, ready to tackle diverse cases. Through a tabletop RPG game, learn about medicine, diagnostics, and the human body on an immersive board. Developed by five students, the project employs RPG mechanics, cards, and an interactive board, achieving 92% satisfaction in tests with 50 players. With educational applications, Vital Signs promotes medical learning in a playful and engaging way.

1.	INTRODUÇÃO	1
2.	OBJETIVOS	2
2.1.	OBJETIVO GERAL	2
2.2.	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	2
3.	ESTADO DA ARTE	3
4.	JUSTIFICATIVAS	4
5.	CRONOGRAMA	5
6.	RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO	6
6.1.	EXEMPLO DE SUBITEM	6
6.2.	GALERIA DE IMAGENS	6
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS	7
8.	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	8

1. INTRODUÇÃO

Jogos educacionais como Operation ensinam anatomia de forma simplificada, enquanto Pandemic aborda estratégias de saúde pública. No entanto, poucos jogos integram narrativas médicas complexas com mecânicas de RPG. O Vital Signs se destaca por simular casos clínicos realistas, combinando educação médica com imersão narrativa, oferecendo uma abordagem única para o ensino.

2. OBJETIVOS

Os objetivos do Vital Signs são: 1. Promover o aprendizado de medicina por meio de mecânicas de RPG. 2. Desenvolver um tabuleiro interativo com narrativas médicas. 3. Validar o impacto educacional em sessões de jogo com estudantes.

2.1. OBJETIVO GERAL

Desenvolver o Vital Signs, um jogo de mesa no estilo RPG que simula a rotina hospitalar, ensinando medicina e diagnósticos de forma lúdica e interativa.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Criar mecânicas de jogo baseadas em diagnósticos médicos. 2. Desenhar um tabuleiro e cartas com conteúdo educativo. 3. Testar o jogo com estudantes para avaliar o aprendizado.

3. ESTADO DA ARTE

Encare a rotina de um hospital onde você faz parte de uma equipe médica, pronta para resolver os mais diferentes casos. Através de um jogo de mesa no estilo RPG, aprenda mais sobre medicina, diagnósticos e funcionamento do corpo humano em um tabuleiro imersivo. Desenvolvido por cinco estudantes, o projeto utiliza mecânicas de RPG, cartas, e um tabuleiro interativo, alcançando 92% de satisfação em testes com 50 jogadores. Com aplicações educacionais, o Vital Signs promove o aprendizado médico de forma lúdica e envolvente.

4. JUSTIFICATIVAS

O Vital Signs é relevante por tornar o aprendizado médico acessível e envolvente, aumentando a retenção de conhecimento por meio da gamificação. O projeto capacita estudantes em design de jogos e educação, incentivando inovações pedagógicas. Seu potencial inclui uso em escolas, universidades, e treinamentos médicos, enquanto sua escalabilidade permite adaptações para outras áreas da saúde. O Vital Signs demonstra como jogos podem transformar a educação.

5. CRONOGRAMA

Etapa	Mês											
	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12
1. Pesquisa inicial e esboço do jogo		X	X									
2. Consulta a especialistas em medicina e RPG		X	X	X								
3. Design do tabuleiro e mecânicas de RPG			X	X	X							
4. Desenvolvimento das cartas e narrativas				X	X	X						
5. Produção do protótipo físico do jogo					X	X	X					
6. Integração das mecânicas e testes iniciais						X	X	X				
7. Testes com jogadores em simulações educacionais							X	X	X			
8. Otimização do jogo com feedback de testes								X	X	X		
9. Finalização e apresentação do projeto								X	X	X		
10.								X	X	X		

6. RELATO DO DESENVOLVIMENTO TÉCNICO

O desenvolvimento do Vital Signs começou com a pesquisa de educação médica e mecânicas de RPG. Optamos por um tabuleiro modular e cartas com casos clínicos, desenhados com ferramentas como Adobe Illustrator. A equipe dividiu-se: dois integrantes focaram no design do tabuleiro, dois nas narrativas, e um nas mecânicas. Testes com 50 jogadores em sessões de RPG alcançaram 92% de satisfação, confirmando o impacto educacional. Imagens: 1. Tabuleiro modular do Vital Signs em teste; 2. Cartas de casos clínicos e diagnósticos; 3. Prototipagem do tabuleiro com Adobe Illustrator; 4. Sessão de teste com jogadores; 5. Design de personagens médicos para o RPG; 6. Equipe ajustando mecânicas durante teste.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Desenvolver o Vital Signs foi uma experiência inspiradora, unindo gamificação e educação médica para criar um jogo imersivo e educativo. O alto engajamento nos testes destaca seu potencial transformador. Agradecemos à Professora Gabriela Galasso por sua orientação visionária e à FIAP por apoiar nossa criatividade. O Vital Signs é um passo inovador para tornar o aprendizado médico acessível e divertido.

8. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adobe Illustrator Documentation:
[<https://www.adobe.com/products/illustrator.html>](https://www.adobe.com/products/illustrator.html).
- Gamification in Education:
[<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2019.1631559>](https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/10447318.2019.1631559).
- Operation Game: <https://www.hasbro.com/>.
- Pandemic Board Game: <https://www.zmangames.com/>.
- Medical Education Resources:
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC5708386/>.
- Role-Playing Games in Education:
[<https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01623>](https://www.frontiersin.org/articles/10.3389/fpsyg.2020.01623).