

Plan Overview

A Data Management Plan created using DMPTool

DMP ID: <https://doi.org/10.48321/D1FG7G>

Title: Serious Game para pessoas com transtorno bipolar: tecnologia digital para reconhecimento de sintomas e promoção da segurança na terapêutica medicamentosa

Creator: Adriana Inocenti Miasso - **ORCID:** [0000-0003-1726-7169](https://orcid.org/0000-0003-1726-7169)

Affiliation: Universidade de São Paulo (www5.usp.br)

Funder: São Paulo Research Foundation (fapesp.br)

Funding opportunity number: 2019/00891-9

Grant: 2019/00891-9

Template: Digital Curation Centre (português)

Project abstract:

O presente estudo teve como objetivo geral desenvolver e avaliar uma tecnologia digital *serious game* para auxiliar pessoas com diagnóstico de transtorno bipolar (TB) no reconhecimento de sintomas e uso seguro de medicamentos. Para desenvolvimento do *serious game* foi utilizado o modelo metodológico *User-Centered Design*, com as seguintes etapas: (1) definição do tema e fatores motivacionais do projeto; (2) análise das necessidades junto aos usuários, valendo-se de temas geradores; (3) seleção de soluções; (4) formulação de objetivos; (5) avaliação dos questionamentos; (6) desenvolvimento e prototipagem e (7) avaliação da usabilidade junto a especialistas da área da computação e da saúde mental. Utilizou como referencial teórico o Design Participativo, que tem como um dos princípios fundamentais saber que os indivíduos que se ocupam de determinada atividade e/ou problema são os melhores conhecedores do processo. Nessa perspectiva, foram participantes desta pesquisa pessoas com TB, terapeutas, familiares e profissionais da computação como *stakeholders* do processo de *design* e desenvolvimento do *serious game*. Para coleta dos dados foram realizados cinco círculos de discussão, com pessoas com TB e familiares, em cada um dos três serviços de saúde mental selecionados para o estudo, a saber: Ambulatório de Transtorno de Humor de um hospital geral, Centro de Atenção Psicossocial (CAPS) II e CAPS III. Participaram dos círculos, no total, 10 pessoas com TAB e nove familiares. Todos os encontros foram gravados, sendo posteriormente transcritos para análise. Após os círculos de discussão em cada serviço, foram entrevistados profissionais de saúde envolvidos no tratamento das pessoas com TB, totalizando 36 profissionais. As entrevistas gravadas foram norteadas pela síntese obtida a partir dos círculos de discussão com as pessoas com TB e seus familiares. A leitura flutuante e análise categorial dos relatos de pessoas com TB e seus familiares, durante os círculos de discussão, resultaram em cinco categorias

(com suas respectivas subcategorias): A – Percepções sobre a vivência do TB; B- Percepções sobre o uso dos medicamentos; C- Percepções sobre relações interpessoais; D- Uso de estratégias terapêuticas não farmacológicas e E- sugestões para o *Serious Game*. A análise obtida dos círculos de discussão e das entrevistas com os profissionais de saúde constituiu subsídio para desenvolvimento do *serious game*. O projeto resultou em produção científica e tecnológica relevante para a promoção de reconhecimento de sintomas e segurança na terapêutica medicamentosa em pessoas com TB.

Start date: 07-01-2019

End date: 12-31-2021

Last modified: 01-18-2024

Copyright information:

The above plan creator(s) have agreed that others may use as much of the text of this plan as they would like in their own plans, and customize it as necessary. You do not need to credit the creator(s) as the source of the language used, but using any of the plan's text does not imply that the creator(s) endorse, or have any relationship to, your project or proposal

Serious Game para pessoas com transtorno bipolar: tecnologia digital para reconhecimento de sintomas e promoção da segurança na terapêutica medicamentosa

Foram coletados dados relacionados as necessidades de conhecimento de pessoas com Transtorno Bipolar sobre o transtorno e tratamento medicamentoso, por meio de círculos de discussão com pessoas com Transtorno Bipolar e familiares e por meio de entrevistas com profissionais de saúde.

Os dados resultantes das entrevistas e círculos de discussão foram subsídios para o desenvolvimento do serious game "Mundo de Polus".

Foram coletados dados com especialistas da área da computação e da saúde mental, para avaliação do serious game desenvolvido.

Os dados foram coletados por meio de círculos de discussão e entrevistas.

- depoimentos dos participantes (círculos e entrevistas) por categoria de análise.
- descrição detalhada do desenvolvimento do serious game.
- código fonte do serious game.

O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Escola de Enfermagem de Ribeirão Preto, da Universidade de São Paulo.

Os integrantes da pesquisa serão coautores dos artigos publicados em periódicos nacionais e internacionais.

Os dados são de propriedade da Universidade de São Paulo.

Haverá compartilhamento dos dados em nuvens (dropbox e google drive) dos pesquisadores responsáveis e compartilhado com a coordenadora da pesquisa.

O acesso em nuvens será por permissão de acesso e por senhas.

Todos os dados são de valor a longo prazo.

Disponibilização do serious game em lojas virtuais.

Nos artigos publicados em periódicos.

Nas publicações geradas de acesso público, quer sejam os TCC, dissertações, teses, relatórios, trabalhos em eventos e publicados.

Pretende-se disponibilizar o serious game em lojas virtuais.

Não há restrições.

A coordenadora do projeto de pesquisa, Profa. Dra. Adriana Inocenti Miasso

