

## 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](http://www5.usp.br))

**Funder:** São Paulo Research Foundation ([fapesp.br](http://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:** 01-13-2022

**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**

## **Coleta de Dados**

---

### **Que dados serão coletados ou criados?**

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.

### **Como os dados serão coletados ou criados?**

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

## **Documentação e Metadados**

---

### **Que documentação e metadados acompanharão os dados?**

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

## **Ética e Conformidade Legal**

---

### **Como você administrará qualquer questão ética?**

O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Escola de Enfermagem de Ribeirão

Preto, da Universidade de São Paulo.

### **Como você vai gerenciar os direitos autorais e os direitos de propriedade intelectual (IP / IPR)?**

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

Os dados são de propriedade da Universidade de São Paulo.

### **Armazenamento e Backup**

---

#### **Como os dados serão armazenados e terão backup durante a pesquisa?**

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

#### **Como você vai gerenciar o acesso e a segurança?**

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

### **Seleção e Preservação**

---

#### **Quais dados são de valor a longo prazo e devem ser mantidos, compartilhados e / ou preservados?**

Todos os dados são de valor a longo prazo.

#### **Qual é o plano de preservação a longo prazo do conjunto de dados?**

Disponibilização do serious game em lojas virtuais.

Nos artigos publicados em periódicos.

### **Compartilhamento de Dados**

---

#### **Como você vai compartilhar os dados?**

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.

**Existem restrições ao compartilhamento de dados requeridos?**

Não há restrições.

## **Responsabilidades e Recursos**

---

**Quem será responsável pelo gerenciamento de dados?**

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

**Quais recursos você precisará para entregar seu plano?**

Pesquisa financiada pela FAPESP.

---