

Termo de Referência (TR) para o desenvolvimento do jogo SUPERSUS e PICS

Inserir informações da pesquisa que justifiquem a contratação do serviço

Título: SUPERSUS NA ATENÇÃO PRIMÁRIA: PARA INOVAR A PREVENÇÃO E PROMOÇÃO DA SAÚDE

Objetivo geral: Desenvolver e gerar novos processos de comunicação em saúde para promoção da saúde por meio das Práticas Integrativas e Complementares no cuidado em saúde na Atenção Primária em Saúde no SUS

Objetivos específicos:

- Gerar novos usos e conhecimento acerca dos limites e possibilidades da comunicação e educação em saúde com o uso de jogos para o público jovem a partir avaliação do SuperSUS;
- Criar novos mini-jogos para o aplicativo SuperSUS e mecanismos de sustentabilidade e expansão;
- Desenvolver jogos analógicos que gerem reflexão acerca da inovação do cuidado com a oferta das PICS no SUS, com profissionais de saúde e jovens do ensino médio;
- Fomentar uma rede institucional de tradução do conhecimento e tecnologias sociais

Resultado esperado:

a) gerar novos usos e conhecimento acerca dos limites e possibilidades da comunicação e educação em saúde com o uso de jogos para o público jovem; b) criar novos mini-jogos para o aplicativo SuperSUS; c) considerando que a construção dos jogos será de modo participativo, ou seja, os jovens serão convidados a construir mini-jogos o que pode contribuir para que aprendam sobre o desenvolvimento de jogos, bem como, acerca dos temas que será trabalhado (PICS e APS) e, eventualmente as regras do jogo poderão contribuir para melhor compreensão e reflexão acerca do contexto local e das regras no mundo; d) pretende-se gerar reflexão acerca da inovação do cuidado visto que parte da coleta de dados para construção dos jogos será a partir de casos reais, ou seja, dos serviços com a oferta das PICS no SUS, tendo os profissionais de saúde como geradores de conhecimentos para os jovens acerca do tema. Os minijogos construídos serão disponibilizados de forma gratuita, portanto poderá ser utilizado como um recurso educacional aberto visando a democratização do conhecimento sobre o SUS entre jovens.

Aspectos gerais do TR

Objeto: Desenvolvimento do software do jogo SuperSUS APS e PICS, que tem por objetivo a criação de software que abrigue o jogo e seus respectivos 12 minijogos. O jogo será voltado para o mercado mobile, mais especificamente para as plataformas Android e iOS, e também versão web. **Supervisão da equipe de desenvolvimento no acompanhamento das atividades.**

Público-alvo preferencial: jovens do ensino médio

Características do Jogo: O jogo será desenvolvido utilizando a arquitetura cliente servidor através de uma API com armazenamento e gerenciamento das informações geradas pelos usuários em um banco de dados não relacional. A arquitetura do software da API e do jogo, será baseado no padrão Model View Presenter MVP, que cria um isolamento entre a camada lógica

e a camada de UI do projeto no qual ele é utilizado. O jogo será implementado com a engine Unity3d, utilizando a linguagem de programação orientada a objetos C#.

Discriminação dos serviços (número de etapas com descrição de atividades):

- Criação da estrutura navegacional.
- Criação da tela introdutória.
- Criação da tela de cadastro social (facebook, gmail, instagram, login e senha).
- Criação da tela de login.
- Criação da tela lembrar Senha.
- Criação da tela dos níveis, o menu principal.
- Criação da tela de conquistas.
- Criação da tela de informações sobre o projeto.
- Criação da tela de configurações.
- Criação da tela de perfil para a criação de um personagem customizável.
- Criação do nível do Tutorial, que deve permitir a interação entre personagens para a contextualização do mini-jogo, a apresentação de instruções sobre o mini-jogo e animações em cut scenes de introdução e desfecho positivo e negativo de um mini-jogo.
- Criação do nível 1, nos mesmos moldes do nível Tutorial.
- Criação do Mini-jogo 1, jogo de dificuldade 1, somente leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 2, jogo de dificuldade 1, somente leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 3, jogo de dificuldade 1, somente leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 4, jogo de dificuldade 1, somente leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 5, jogo de dificuldade 1, somente leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 6, jogo de dificuldade 2 - leaderboard + colaborativo/competitivo em rede.
- Criação do Mini-jogo 7, jogo de dificuldade 1, somente leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 8, jogo de dificuldade 1, somente- leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 9, jogo de dificuldade 1, somente- leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 10, jogo de dificuldade 1, somente- leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 11, jogo de dificuldade 1, somente- leaderboard.
- Criação do Mini-jogo 12, jogo de dificuldade 2 - leaderboard + colaborativo/competitivo em rede.
- Apresentação da Leaderboard na landing page do projeto.
- Criação do Compartilhamento de informações em redes sociais.
- Publicação na Google Play.
- Publicação na App Store.
- Publicação em servidor Web que utilize WebGL.

Backend

- Configuração dos servidores do projeto com Load balancer, micro-serviços stateless e BD principal com replicação master-slave, na infraestrutura disponibilizada pela Fiocruz.
- Micro Serviço de autenticação.
- Micro Serviço de gerenciamento dos usuários.
- Micro Serviço de gerenciamento de métricas dos jogos para a criação de leaderboards.
- Micro Serviço de gestão dos mini-jogos.
- Conexão com o banco de dados de produção master, slave e logs.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 1.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 2.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 3.



Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz

Instituto Aggeu Magalhães

PMA
DISSEMINANDO
CIÊNCIA EM
SAÚDE PÚBLICA

- Criação do leaderboard do Mini-jogo 4.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 5.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 6 e da lógica colaborativa e/ou competitiva, que permita que usuários joguem em rede e em tempo real.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 7.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 8.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 9.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 10.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 11.
- Criação do leaderboard do Mini-jogo 12 e da lógica colaborativa e/ou competitiva, que permita que usuários joguem em rede e em tempo real.
- Criação de um sistema de inventário de itens coletados durante o jogo, que permita a concessão destes itens para outros usuários em determinadas ocasiões.

Prazo de execução: 12 meses

Local de execução: o projeto está vinculado a Fiocruz Pernambuco, mas a execução acontece de maneira remota, sendo exigida disponibilidade semanal para reuniões virtuais para acompanhamento das atividades.

Custo estimado do contrato: R\$

Documentos específicos a serem apresentados pela empresa (podem solicitar portfólio das empresas):