

Ministério da Saúde

**FIOCRUZ**  
**Fundação Oswaldo Cruz**

Portaria da Coordenação-Geral de Administração

Número 199/2018- COGEAD	
Folha 01	De 01
Entrada em vigor 15/10/2018	

A Coordenadora Geral de Administração  
no uso de suas atribuições,

RESOLVE:

### 1.0 PROPÓSITO

Designar os membros da equipe de planejamento da contratação de prestação de serviço.

Membro da Equipe de Planejamento:

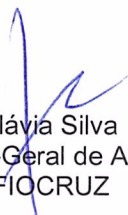
Márcia Correa e Castro	Mat. Siape: 2310579
Gustavo M. Audi	Mat. Siape: 1556160

### 2.0 OBJETIVO

Contratação de Serviço de Desenvolvimento de Jogo Eletrônico (videogame) inteiramente finalizado e pronto para ser publicado em plataformas digitais.

### 3.0 VIGÊNCIA

A presente Portaria entra em vigor a partir da sua assinatura e terá sua vigência encerrada com a conclusão da fase de Planejamento.

  
Flávia Silva  
Coordenadora-Geral de Administração  
FIOCRUZ

Cancela	Altera	Distribuição Geral	Data 15/10/2018
---------	--------	-----------------------	--------------------

## DOCUMENTO DE FORMALIZAÇÃO DA DEMANDA

<b>Instituição:</b> Fundação Oswaldo Cruz - Fiocruz	
<b>Setor Requisitante (Unidade/Setor/Depto):</b> Canal Saúde / Presidência	
<b>Responsável pela Demanda:</b> Gustavo Audi	<b>Matrícula/SIAPE:</b> 1556160
<b>E-mail:</b> gustavoaudi@fiocruz.br	<b>Telefone:</b> (21) 3194-7733
<b>Objeto da futura contratação:</b> Serviço de desenvolvimento de jogo eletrônico ( <i>videogame</i> ) inteiramente finalizado e pronto para ser publicado em plataformas digitais.	
<b>Objeto trata-se:</b> <input checked="" type="checkbox"/> Serviço não continuado <input type="checkbox"/> Serviço continuado SEM dedicação exclusiva de mão de obra <input type="checkbox"/> Serviço continuado COM dedicação exclusiva de mão de obra	
<b>1. Justificativa da necessidade da contratação de serviço</b>	
<p>Desde o surgimento de uma espécie rudimentar de escrita há aproximadamente 10.000 anos, as tecnologias de comunicação não param de impactar a cultura. Por esta razão, conhecer as tecnologias é fundamental para a formulação de ideias. Atualmente, a internet e as mídias digitais são as ferramentas responsáveis pela quebra de paradigmas. O modo tradicional de produção de conteúdo perde sentido quando o público consumidor demanda por versatilidade, universalidade, inovação e participação. Embora as mídias tradicionais apresentem caráter interativo, nas mídias digitais, ele faz parte de sua essência, e de uma forma muito mais complexa. A interatividade, assim, compõe a linguagem tecnológica contemporânea. Com isto em mente, o Canal Saúde mantém um esforço constante para se atualizar em relação aos modos de criação de conteúdo. Por isso, o investimento em novas tecnologias é fundamental para permanecer causando impacto na sociedade.</p> <p>Este projeto possui três justificativas: uma formal, em que considera o jogo como ferramenta comunicacional; uma temática, ao destacar o impacto direto do ambiente urbano sobre a saúde; e uma prática, pois a Fiocruz não possui recursos humanos especializados para executar tal serviço e sua completude.</p> <p>O prazer e a narrativa são importantes características dos <i>games</i> que contribuem para a criação de sentido. Nesta perspectiva, a linguagem do jogo é uma excelente ferramenta para propor mudanças de comportamento, particularmente acerca dos problemas de saúde advindos da inatividade e do sedentarismo, característicos da população urbana. Por mais sério que o conteúdo possa ser, a essência dos jogos está na diversão. Jogar precisa ser uma atividade prazerosa, do contrário, o indivíduo não permanecerá muito tempo ou nunca mais voltará. Logo, a mensagem comunicada por um <i>game</i> deve estar sempre envolvida por esta "aura" agradável. A força do jogo como direcionador comportamental está na agência, ou seja, no conteúdo passado por meio de ações significativas. Em jogos, o jogador constrói o conteúdo "ao vivo", seu papel ativo faz com que a impressão seja de controle e pseudoautoridade. A narrativa é criada por meio da participação.</p> <p>É importante entender que os jogos, por si só, podem trazer uma carga de ensinamentos, que perpassa não somente a capacidade de interação com os outros jogadores e raciocínio lógico e estratégico, mas também temas mais didáticos. Ele pode ser inserido de modo "natural" e que permita os indivíduos perceberem, de maneira sutil, os ensinamentos de diversas áreas do conhecimento. A diferença entre jogos comerciais e educativos é que a imersão do jogador no ambiente do jogo, no primeiro caso, favorece um aprendizado mais fluido ou tangencial, enquanto a ênfase dos educativos ao conteúdo a ser ensinado pode dificultar a imersão. A linguagem do jogo propicia um ambiente emotivo, divertido de imergir, facilitando a assimilação do conteúdo.</p> <p>O <i>videogame</i> não é um brinquedo, como uma bola, boneca ou blocos de montar, pois o indivíduo não interage apenas com o objeto, mas sim, com a realidade criada por ele. Na prática de jogos, existe uma precondição de deslocamento, de imersão em outro mundo. Este "afastamento" está na base da experiência de jogar. Neste caso, o conhecimento é passado por assimilação via imersão: o jogador incorpora a informação como imposição da narrativa, isto é, o conhecimento está aplicado em seu contexto lúdico. Para se pensar o jogo como recurso comunicacional, é preciso, primeiramente, considerá-lo uma peça divertida, capaz de deslocar o jogador para uma nova realidade em que seus sentidos serão estimulados.</p> <p>Um elemento fundamental em cidades saudáveis é possuir habitantes saudáveis. A saúde em ambientes urbanos sofre várias ameaças: poluição, estresse, vulnerabilidade social e econômica, segurança etc. Além disso, morar em cidades aumenta a probabilidade do surgimento de várias doenças. Por outro lado, foi</p>	





Ministério da Saúde

FIOCRUZ

Fundação Oswaldo Cruz

Coordenação-Geral de Administração



constatado que melhorias no desenho urbano e usabilidade do espaço adicionam bem estar à vida das pessoas, e intervenções nessa área devem ser pensadas como ferramentas para melhoria da saúde pública. Especificamente quanto à mobilidade, cidadãos que conseguem encaixar o transporte ativo (bicicleta, caminhada) em sua rotina apresentam não somente melhoria da qualidade de vida, mas também risco reduzido de doenças crônicas.

Segundo a OMS, o meio de transporte é considerado um dos determinantes sociais da saúde, logo, sua escolha repercute no bem-estar do indivíduo. Uma alternativa saudável ao carro é o incentivo ao transporte ativo, que inclui caminhada e transporte não motorizado (bicicleta, por exemplo) – em países com baixo índice de obesidade, as pessoas caminham majoritariamente a mesma quantidade por dia. Quanto mais um ambiente é seguro e agradável de andar, mais o cidadão opta por utilizar este tipo de transporte. Ou seja: caminhar não depende apenas da escolha do cidadão, mas é influenciado pela disposição do ambiente urbano. Em cidades caminháveis – maior caminhabilidade – todos tendem a caminhar mais. Desta forma, a arquitetura de uma cidade influencia as escolhas do indivíduo. Para que as pessoas optem pelo transporte ativo, os planejadores urbanos têm o desafio de criar alternativas seguras, confortáveis, acessíveis, baratas e integradas ao sistema de transporte público. Os níveis de atividade são determinados pela combinação destas alternativas, com destaque à densidade de residências e existência de ciclovias, parques e calçadas.

O fato é que mudanças no modo de deslocamento geram benefícios de saúde pública, sobretudo devido ao aumento dos níveis de atividade física e, conseqüentemente, às quedas de doenças ligadas à inatividade. Pessoas que se locomovem ativamente têm demonstrado elevado índice de satisfação, menos estresse, maior sensação de relaxamento e maior sensação de liberdade. Por isso, a criação de cidades saudáveis não deve ser considerada um objetivo final, mas uma trajetória em que a cooperação entre acadêmicos, a comunidade e os especialistas em saúde pública e planejamento urbano possa ser a força motriz que coloque a saúde como peça central nas decisões sobre investimentos para centros urbanos.

Seguindo esta linha de pensamento, o presente jogo usa a linguagem ativa e espacial dos *games* para alcançar três objetivos: a) conscientizar o indivíduo a respeito dos benefícios que a atividade física traz para o bem estar físico e mental, com base na relação direta entre a inatividade e problemas de saúde; b) estimular o indivíduo a repensar suas escolhas de deslocamento na cidade, por meio da relação entre a caminhabilidade do ambiente urbano e as possibilidades de transporte disponíveis; e c) salientar a urgência de uma política que valorize o ambiente urbano como um importante ator para a saúde pública.



**2. Quantidade de serviço a ser contratada**

Desenvolvimento de 1 (um) jogo eletrônico.

**3. Previsão de data em que deve ser iniciada a prestação dos serviços**

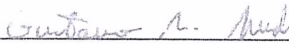
15/01/2019

**4. Indicação dos membros da equipe de planejamento**

 <b>Márcia Correa e Castro</b> 2310579 marciaccastro@fiocruz.br	 <b>Gustavo M. Audi</b> 1556160 gustavoaudi@fiocruz.br
---	--

Declaro que os servidores indicados foram comunicados e estão cientes de suas atribuições.

Rio de Janeiro, 15 de outubro de 2018.

  
**Gustavo Magliano Audi**  
Presidência FIOCRUZ / Canal Saúde  
Matr. 1556160