



Nos Olhos
Do
SITE
XI SEMANA
UNIVERSITÁRIA

**Diversidade,
Inclusão e
Transformação Social**

DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE EM REALIDADE VIRTUAL NA SAÚDE: SERIOUS GAMES IMERSIVOS E SOFTWARES DE ADMINISTRAÇÃO MEDICAMENTOSA

João Gabriel Bezerra Leite¹
Vitória Talya Dos Santos Sousa²
John Hebert Da Silva Felix³
Cynthia Ranniell Oliveira Nocrato⁴
Patrícia Freire De Vasconcelos⁵

RESUMO

Introdução: A incorporação de recursos digitais ao ensino e à prática em saúde tem contribuído para a qualificação da assistência e para a redução de falhas relacionadas ao cuidado. Na enfermagem, processos como a passagem de plantão e a administração de medicamentos exigem atenção constante, uma vez que erros nessas atividades podem comprometer a continuidade do tratamento e a segurança do paciente. Nesse contexto, tecnologias interativas têm sido utilizadas como ferramentas de apoio ao treinamento de estudantes e profissionais, permitindo a simulação de situações clínicas em ambientes controlados. **Objetivos:** Desenvolver e ajustar duas soluções tecnológicas em Realidade Virtual voltadas à saúde, com foco na promoção da segurança do paciente, compreendendo um serious game para auxiliar no treinamento da passagem de plantão e um software interativo voltado à administração segura de medicamentos e terapias parenterais. **Metodologia:** A proposta está organizada em dois eixos principais. O primeiro consiste na criação de um serious game em Realidade Virtual destinado ao treinamento de habilidades de comunicação durante a passagem de plantão. O segundo envolve a manutenção de software interativo em Realidade Virtual voltado à administração parenteral de medicamentos, auxiliando profissionais e estudantes na realização de procedimentos relacionados ao preparo e à administração de medicamentos e os protocolos de segurança do paciente. O desenvolvimento das soluções foi conduzido envolvendo a colaboração entre profissionais das áreas de computação e saúde, utilizando recursos de modelagem tridimensional (Unity 3D) e de Realidade Virtual (Meta Quest 3). No serious game, o ambiente virtual permite que o usuário execute atividades relacionadas à passagem de plantão, interaja com equipamentos do cenário e receba feedback imediato sobre suas ações durante a simulação. Em relação ao software de administração parenteral, a etapa de desenvolvimento priorizou aspectos relacionados ao roteiro já desenvolvido. A interface foi estruturada para a navegação entre as funcionalidades do sistema, incluindo recursos de verificação de procedimentos e consulta de informações relevantes para a prática assistencial. **Resultados:** Após o desenvolvimento, as duas ferramentas serão submetidas à análise técnica e avaliações com especialistas da área de enfermagem e computação. Nessa etapa, serão analisados aspectos relacionados à estabilidade, facilidade de uso e percepção dos usuários quanto à contribuição das tecnologias para o processo de aprendizagem. Os dados obtidos permitirão identificar pontos de melhoria e verificar a adequação das soluções aos objetivos propostos. **Conclusões:** Espera-se que as tecnologias imersivas desenvolvidas contribuam para ampliar as possibilidades de treinamento prático na formação em enfermagem, oferecendo ambientes de aprendizagem interativos e alinhados às demandas atuais da área da saúde.

Apoio Financeiro: Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)

Grande área do CNPq: Ciências da Saúde

Em que medida o meu trabalho contribui para "Diversidade, Inclusão e Transformação Social"? O trabalho contribui na medida em que democratiza o acesso a tecnologias imersivas de ponta no ensino público superior, por meio de metodologias de aprendizagem práticas e interativas, e atua na transformação social ao qualificar a formação profissional, visando à redução de erros assistenciais e à promoção de um cuidado mais seguro.

Palavras-chave: Realidade Virtual; Serious Games; Segurança do Paciente; Educação em Enfermagem.

UNILAB, IEDS, Discente, bljoaogabriel@gmail.com¹

UNILAB, ICS, Discente, vitoriatsantossousa@gmail.com²

UNILAB, IEDS, Docente, johnfelix@unilab.edu.br³

UNILAB, ICS, Discente, cynthianocrato@gmail.com⁴

UNILAB, ICS, Docente, patriciafreire@unilab.edu.br⁵