http://dx.doi.org/10.5335/rbceh.v16i1.10471

28) Smartphone e Sarcopenia — uma nova maneira de atividade física

Erim Andressa de Oliveira Ignacio¹; Karla Helena Coelho Vilaça e Silva²; Gustavo de Azevedo Carvalho²

Palavras-chave: Dispositivos móveis. Sarcopenia. Tecnologia. Atividade Física.

Introdução

A comunicação está em uma constante evolução no sentido de desenvolvimento e crescimento de tecnologias voltadas a comunicação móvel (FIGUEIREDO; NAKAMURA, 2003).

Com a popularização dos laptops, palmtops e smartphones, a comunicação via satélite nesses dispositivos facilitou o acesso de serviços e aplicações para seus usuários (FIGUEIRE-DO; NAKAMURA, 2003).

Em específico, o smartphone é uma tecnologia que combina a comunicação móvel e computação em um único dispositivo (MOSA et al, 2012).

Tendo em vista o envelhecimento humano e a necessidade de incluir essas pessoas nessa nova forma de comunicar-se, este trabalho tem como objetivo a criação de jogo para smartphones.

Método

A amostra será do tipo ANOVA onde contará com 25 pessoas em que será aplicado questionário em 3 momentos distintos, sendo eles no começo, meio e final do projeto.

Farão parte do projeto idoso que possuem smartphone e utilizem para lazer, sendo critério de exclusão idoso com deficiência visual e baixo cognitismo.

¹ Mestranda no Programa de Pós-Graduação em Gerontologia da Universidade Católica de Brasília. Endereço para correspondência: QS 07 Lote 01 – EPCT - 71966-700 – Águas Claras – Taguatinga – DF. Email: nanny83@gmail.com

Professores do Programa de Pós-Graduação em Gerontologia da Universidade Católica de Brasília. Endereço para correspondência: QS 07 Lote 01 – EPCT - 71966-700 – Águas Claras – Taguatinga – DF. Emails (na ordem em que aparecem): kavilaca@yahoo.com.br; carvalhobsb@hotmail.com

Desenho do estudo

Desenvolver um aplicativo para smartphone em linguagem IOS e Android capaz de fazer a interação dos idosos ao ambiente virtual através de um aplicativo de jogo interativo.

O jogo será de desafios, no modelo de quiz, onde os jogadores poderão desafiar seus amigos a fazer tarefas.

O aplicativo trará um banco de tarefas especifica para cada nível, isto é conforme o usuário for alcançando níveis mais alto as tarefas tornam-se mais complexas, ex: levantar os braços para levantar um objeto especifico.

Conforme o proposto, o aplicativo terá uma lista de amigos em que o idoso poderá adicionar ou permitir que o próprio app procure pessoas conhecidas que tenham instalado o jogo.

A interface do jogo será um avatar que o próprio usuário poderá montar, conseguindo novos acessórios conforme os níveis forem passando os idosos. Além de serem desafiados a realizar uma tarefa, terão tempo para completa-las de acordo com a complexidade da tarefa.

O app terá o nome de "vovô desafia" e será focado ao idoso interagir um com os outros e a prática de uma atividade física para a melhora das atividades diárias. Após baixar e instalar o app, o idoso montará seu avatar e poderá jogar tanto com amigos como com uma inteligência artificial.

Após o avatar estar pronto, começará o jogo. O app selecionará um amigo e uma atividade, que constarão em lista especificas, aleatoriamente. O idoso que receber o desafio aparecerá na tela de seu smartphone nome do desafiante e atarefa a ser realizada onde este poderá aceitar ou rejeitar, caso rejeite perderá pontos o que dificultará a passar para o próximo nível. Também perderá pontuação caso não termine a tarefa no tempo estipulado.

Fase do projeto

- Primeira fase desenvolver aplicativo no formato de jogo quis para a base Android e IOS.
- Segunda fase realização de questionários para colher informações de usabilidade e aceitabilidade do app pelos idosos.

Smartphone and Sarcopenia - a new way of physical activity

Keywords: Mobile devices. Sarcopenia. Technology. Physical activity.

Referências

FIGUEIREDO, Carlos Maurício Seródio; NAKAMURA, Eduardo. Computação Móvel: Novas Oportunidades e Novos Desafios **T&C Amazônia**, Ano 1, nº 2, Jun de 2003.

MOSA, A.S.M.; YOO, I.; SHEETS, L. A systematic review of healthcare applications for smartphones. **BMC**. 2012;12(67):14-21.