

Educação imersiva no ensino de Enfermagem: Aplicação da Realidade virtual no estudo da anatomia humana

Paulo Henrique Ferreira Batalha¹, Romero Tori², Rosângela Spagnol Fedoce³

¹Afiliação atual, e.g. Secretaria de Educação ou Pós-Graduação EAD em Computação Aplicada à Educação (ICMC/USP)

² Universidade de São Paulo (USP)



Introdução

A presente proposta possui o objetivo de discutir os conceitos para o desenvolvimento de um protótipo para um ambiente imersivo em Realidade virtual com foco no treinamento de anatomia para os profissionais que atuam na área de Enfermagem.



Objetivos

Objetivo geral: Desenvolver um Design de conteúdo voltado a tecnologia educacional.

Objetivo específicos:

Pesquisar e discutir junto aos professores qual tecnologia e conteúdo poderia auxiliar no aprendizado do aluno; Analisar as possíveis soluções e tecnologias viáveis; Desenvolver um protótipo que atendesse a solução do problema.



Materias e métodos

A partir de uma pesquisa levantada junto aos professores Faculdade de Educação em Ciências da Saúde (FECS) foi elaborada uma revisão sistemática da literatura científica, para desenvolver um protótipo de laboratório virtual. A metodologia utilizada foi para o seu desenvolvimento foi *Desing Thinkg* e elementos de UX (Experiência do usuário).

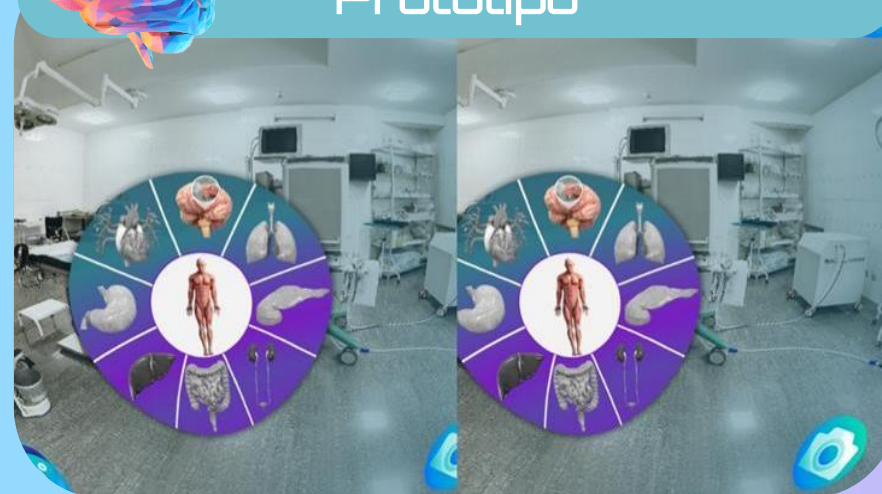


Resultados

Após o desenvolvimento do protótipo, percebe-se o quão é grande a sua complexidade, pois, além de uma equipe multidisciplinar altamente capacitada em anatomia humana, exige também equipes de programadores e designers gráficos com conhecimentos em modelagem em 3D que tenham aptidões em construções de imagens e texturas tridimensionais que deverão ser fidedignas com o que é real.



Protótipo



Conheça o protótipo direcione a
câmera do seu celular no QR code

