

# HACKSUS

## *Maratona Tecnoeducacional para Saúde*

Este documento compreende o guia de trabalho do participante. Ele descreve a metodologia do evento e traz informações sobre o objetivo, os produtos finais esperados e a organização. Leia com atenção e, se necessário, imprima e utilize-o durante o evento.

Natal, Rio Grande do Norte

12 a 14/07

# SUMÁRIO

Objetivo .....	2
Metodologia .....	3
<b>DESAFIO</b> .....	3
<b>PRODUTO FINAL</b> .....	3
<b>Planejamento</b> .....	3
<b>Desenvolvimento</b> .....	4
<b>Prototipação</b> .....	4
Lógica da competição .....	5
Critérios de avaliação e premiação .....	6

## OBJETIVO

Imagine que você é um trabalhador do SUS e busca soluções para enfrentar desafios do seu cotidiano. Seria (quase) perfeito poder acessar várias plataformas virtuais voltadas para a educação permanente em saúde de maneira ágil, integrada e interativa, não? Imagine se, além de acessar conhecimentos, você pudesse colaborar com outros trabalhadores, trocar experiências, debater sobre as dificuldades que vivenciam e construir juntos novas soluções. Junte tudo isso e teremos uma rede social com enfoque profissional, onde será possível organizar seus interesses com facilidade, fazer contatos, promover encontros e discussões. Esse conjunto compõe a proposta de um ecossistema para a educação na saúde que o Ministério da Saúde está desenvolvendo, um espaço que reunirá todos os dados e informações de diversas plataformas já existentes e futuras, conectando-as.

Agora, pensemos como organizamos a educação à distância hoje: um conjunto de conhecimentos dispostos numa proposta pedagógica com começo, meio e fim. Um único caminho para todos em cada curso, sem que esses caminhos se cruzem com todo o potencial possível. Como reconhecer os conhecimentos e experiências anteriores dos trabalhadores, permitindo-lhes focar naquilo que de fato precisam aprender? Como aproveitar desses conhecimentos e experiências para que possam, além de aprender, ensinar? A partir desses questionamentos, o Ministério da Saúde decidiu (re)investir na lógica que fundou a UnaSUS: organizar a aprendizagem de forma modular, com itinerários flexíveis e estímulo à colaboração entre as instituições, no reconhecimento mútuo de recursos educacionais abertos e intercredencialidade.

“E então: pronto para pensar uma nova forma de Educação à Distância em Saúde?”

Para sediar os módulos e operacionalizar esse processo, proporcionando maior qualidade e integração com as demais estratégias da Política Nacional de Educação Permanente em Saúde, surgiu a ideia de criar um Ambiente Virtual de Aprendizagem (AVA) para o SUS. O AVA será uma plataforma integrada ao ecossistema para a educação na saúde que reúne, ainda, estratégias como a Comunidade de Práticas, o Telessaúde e o Portal Saúde Baseada em Evidências.

Você deve estar aí se perguntando: - Que diacho isso tudo tem a ver com esse tal de HackSUS? Calma, que a gente explica!

O HackSUS é a nossa hackathon, ou seja, maratona hacker. Usualmente, esses eventos são maratonas de programação, que reúnem desenvolvedores, designers, documentadores, entre outros profissionais. Tem como objetivo pensar o desenvolvimento de um produto inovador como, por exemplo, um software, um sistema ou um conceito que responda a problemas concretos. As maratonas hacker são realizadas de modo intensivo e em grupos, potencializando o trabalho em equipe e a troca de ideias.

Inspirado nessa (recente) tradição, o HackSUS coloca como desafio para os grupos, desenvolver um protótipo de um ambiente virtual para o SUS: um SuperAVASUS. Os produtos do evento contribuirão para elaboração de diretrizes pedagógicas e operacionais flexíveis para embasar a construção dos módulos educacionais e dos requisitos do AVA.

# METODOLOGIA

## DESAFIO

Desenvolver um protótipo (não funcional) de Ambiente Virtual de Aprendizagem para o SUS, a partir da elaboração de um projeto de desenvolvimento tecnológico e pedagógico.

## PRODUTO FINAL

Ao final do evento espera-se que cada grupo entregue um projeto de desenvolvimento tecnológico e pedagógico do Ambiente Virtual de Aprendizagem para o SUS, que contenha as etapas de: (1) planejamento, (2) desenvolvimento e (3) prototipação.

### Planejamento

“Elaborar conceito e plano de funcionamento da plataforma (compreende o planejamento pedagógico, de software, as regras e modelo de negócio) e a estratégia de implantação e comunicação.”

#### Para pensar, para debater...

- O que seria o superAvaSUS (conceito ideal) e como se diferencia dos modelos atualmente disponibilizados?
- Como o AvaSUS vai responder às necessidades dos profissionais de saúde no âmbito da educação à distância?
- Como garantir a democratização do acesso aos conteúdos e conhecimentos?
- Quais serão as estratégias educacionais? Como será a estrutura de apresentação de conteúdo?
- Como o AvaSUS fomentará a perspectiva da aprendizagem colaborativa?
- Qual o modelo de avaliação dos módulos educacionais?
- Haverá critérios de adaptação dos módulos já criados pelas instituições?
- São previstas trilhas de aprendizagem (percurso formativo autônomo)?
- Qual o plano de implantação e comunicação (como integrar, motivar e fidelizar usuários)?

### Para pensar, para debater...

- Quais são os requisitos prioritários (delimitação de requisitos padrão e flexíveis)?
- Qual a categorização e priorização desses mesmos requisitos considerados essenciais?
- Como será o design instrucional (usabilidade, acessibilidade e interação entre perfis de usuários da plataforma)?
- Qual o projeto de arquitetura de integração?
- Como fazer a integração de outras tecnologias educacionais ao AvaSUS (Comunidade de Práticas, IdeiaSus, eSUS, Portal de Evidências e Telessaúde)?
- O Ava terá espaços de integração entre usuários?

## Desenvolvimento

“Levantar os requisitos de software e elaborar modelos visuais, como fluxogramas e mapas mentais, por exemplo, apresentando a arquitetura da informação e o design instrucional.”

## Prototipação

“É o projeto visual, a programação e identidade, condizente com o planejamento e desenvolvimento elaborados previamente. Por protótipo entende-se a construção de telas ou moqups para esta plataforma, considerando o trajeto e a experiência de uso do usuário desde o acesso até o percurso através de um módulo educacional.”

“Utilize o formato de moqups. O software é livre em moqups.com.”

## LÓGICA DA COMPETIÇÃO

O HackSUS, por ser uma maratona hacker, associa as lógicas competitiva e colaborativa. Assim, serão formadas cinco equipes, compostas por:

- Profissionais de Saúde
- Educadores e/ou Designers instrucionais (DI)
- Profissionais de Tecnologia da Informação (TI)
- Profissionais de Comunicação

Todas as equipes contarão com o apoio de facilitadores, que transitarão entre os grupos, tendo a função de apoiá-los no alcance das etapas propostas.

O cumprimento das etapas será monitorado por um painel visível para todos os grupos e caberá a um representante de cada equipe, atualizar o sistema a medida em que forem avançando nas tarefas. O objetivo desse painel não é avaliar, mas de apoiar as equipes no cumprimento das etapas previstas.

O evento disponibilizará, entre os dias 13 e 14, uma ilha de suporte com profissionais nas áreas de mídias. Para utilizar os serviços, as equipes devem agendar horário e disponibilizar todo o material necessário para o desenvolvimento de seus projetos. Estes profissionais serão responsáveis apenas por viabilizar pedidos, não fazendo parte de suas atribuições, o planejamento e elaboração dos produtos.

A banca avaliadora estará disponível para dialogar com as equipes no final da tarde/início da noite do dia 13. Os produtos de cada grupo deverão ser finalizados até as 12h do dia 14, gravados em pendrive. Às 13h serão iniciadas as apresentações, sendo que cada equipe terá 20 minutos de explanação e 20 minutos de arguição pela banca avaliadora e demais participantes.

## CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PREMIAÇÃO

A banca será composta por representantes do Ministério da Saúde, da Secretaria Executiva da UnaSus, da UFRN e do Instituto Communitas. Seu papel é avaliar se os projetos atenderam às etapas previstas e o grau de inovação das soluções apresentadas na construção dos produtos para as questões propostas: interface, programação visual, educação, desenvolvimento, gestão de projeto e alinhamento estratégico.

A avaliação se dará de forma qualitativa e quantitativa, por sistema de pontos, em duas etapas: individual, onde cada avaliador analisará os grupos com base nos critérios pré-estabelecidos, e coletivamente, quando a banca avaliadora se reunirá para analisar os produtos de cada grupo em sua integralidade.

A equipe vencedora terá como prêmio a apresentação do projeto no CAVA 2015 - VII Congresso Internacional de Ambientes Virtuais de Aprendizagem Adaptativos e Acessivos, em Nova Hamburgo, Rio Grande do Sul. As inscrições, passagens e diárias serão financiadas pelo Ministério da Saúde.