

Julyane de Araujo Silva

De: Multi Comunicação <multi2@multicomunicacao.com>
Enviado em: quinta-feira, 10 de junho de 2021 10:35
Para: Carlos Santos da Figueira; Antonio Carlos Figueira; Pacheco; Thereza Helena Diniz Pacheco; arydinizjr@gmail.com; Frederico Costa Filho; Gilliatt Hanois Falbo Neto; marketing@fps.edu.br; Marccone Barros | FPS; Bruno Hipolito da Silva; Michelle Rodrigues da Rocha; Niedja Carine; Barbara Gomes Fernandes de Aguiar; Yale Simone O. H. V. de Araujo; Marta Sobreira; Angela Salvi; Cristina Figueira; Luciana Marques Andreto; Flavia Patricia Moraes de Medeiros; Dora; Edvaldo da Silva Souza; Carla Adriane Fonseca Leal de Araujo; Fabricia Padilha; Manoela Figueira; Andrea Echeverria M A de Alencar; Deborah Foinquinos Krause; Leopoldo; Jose Roberto da Silva Junior; Taciana Barbosa Duque; anafalbo@gmail.com; Rafael Batista de Oliveira; Patricia Bezerra; Afra Suassuna Fernandes; Reneide Muniz da Silva; Thais Carine da Silva
Assunto: FPS na Mídia - 10.06.2021



🕒 Quinta-feira, 10 de junho de 2021

Quarta-feira, 09 de junho de 2021

TV Clube (Canal 9) | Jornal da Clube (19h15)

Tempo: 4 minutos e 10 segundos

Monialy Marinho, tutora de Fisioterapia da FPS, participou de matéria da TV Clube sobre a importância da fisioterapia no tratamento das sequelas de covid. Além de exibição no Balanço Geral Tarde, a reportagem foi aproveitada também no Jornal da Clube desta quarta (9).



MONIALY MARINHO

fisioterapeuta

Assista a partir de 23:20 do vídeo: <https://www.youtube.com/watch?v=4uPynfAaAnc>

Quinta-feira, 10 de junho de 2021

Portal Empreendedor (empreendedor.com.br)

MedRoom transforma o ensino de anatomia com imersão virtual e gamificação



Tecnologia que permite entrar no corpo humano já está presente em universidades do Brasil, México e Paraguai

O avanço da tecnologia tem transformado a maneira como realizamos atividades em diversas áreas das nossas vidas, inclusive na área da educação. Muitas soluções, entre elas a gamificação, tem funcionado como uma aliada neste setor e, dentro do ensino de anatomia e saúde, a MedRoom tem se destacado. A startup trabalha na imersão da tecnologia 3D, junto a estratégias de gamificação para criar experiências de ensino prático.

A tecnologia desenvolvida pela MedRoom vem para somar ao uso dos tradicionais cadáveres ou bonecos anatômicos, permitindo a exploração do corpo humano por uma nova perspectiva, como se estivesse trabalhando com corpos reais e vivos.

Graças à startup, os alunos podem analisar individualmente, e com fidelidade, os órgãos dos pacientes virtuais Max e Lucy, construídos a partir de horas de estudo e análise de vídeos, livros e imagens do corpo humano feitos pela equipe de artistas 3D da edtech, para captar cores, escalas e texturas dos mais de 14 sistemas. “Sabemos que, se um aluno de medicina não escolhe a competência cirúrgica, dificilmente verá um coração real batendo ao longo de sua carreira como médico. Queremos que os profissionais da saúde tenham a melhor formação possível e saiam da faculdade grandes conhecedores do corpo humano, independentemente da especialidade que escolherem, por isso, criamos uma solução realista e imersiva”, contextualiza o CEO e cofundador da edtech, Vinícius Gusmão.

Desde 2016, a MedRoom vem conquistando centros educacionais com seu laboratório virtual, o Atrium. “No Atrium, unimos o conteúdo dos livros com a didática e experiência dos professores para serem potencializados pela nossa ferramenta, com o objetivo de uma educação mais imersiva”, complementa o CTO e cofundador Sandro Nhaia.

Recentemente, a MedRoom foi adquirida pelo Grupo Ânima para fazer parte da vertical Inspirali, responsável pela integração, gestão e desenvolvimento de suas escolas médicas. Além disso, a edtech está presente em mais de 30 instituições no Brasil, México e Paraguai. Alguns centros de ensino superior como, Medicina Albert Einstein, **Faculdade Pernambucana de Saúde**, Faminas, Unifaminas, Unifesp e CEUMA, já utilizam a solução em seus cursos de saúde. “Nossa ideia é levar uma visão real e prática do corpo humano, para que futuros médicos e profissionais estejam preparados para lidar com possíveis adversidades que podem ocorrer no dia a dia da profissão e, claro, entenderem como é o funcionamento de cada parte do corpo”, ressalta o CEO da startup.

Sobre a MedRoom

A MedRoom chegou para adicionar uma nova dimensão à educação médica. Possuindo o mais completo modelo do corpo humano em 3D do mundo, e usando a realidade virtual para possibilitar uma experiência mais profunda e interativa do aprendizado. No Atrium, os alunos podem estudar livremente o corpo humano, explorar cada estrutura, isolar órgãos e sistemas de uma maneira nunca antes vista. Durante o processo de validação da solução, a startup foi incubada no Eretz.bio, centro de inovação e empreendedorismo do Hospital Albert Einstein.

A startup hoje está presente em mais de 30 instituições dentro e fora do Brasil, e faz parte do grupo Ânima Educação, incorporando a proposta de trabalho da INSPIRALI, aplicando a imersão da tecnologia de realidade virtual (VR, do inglês virtual reality), junto a estratégias de gamificação para criar experiências destinadas à educação e a treinamentos na área da saúde para proporcionar uma plataforma completa de educação médica.

<https://empreendedor.com.br/noticia/medroom-transforma-o-ensino-de-anatomia-com-imersao-virtual-e-gamificacao/>

+55 81 3222.4912 | 3222.5906

contato@multicomunicacao.com

www.multicomunicacao.com

Av. Agamenon Magalhães, 2936, sl 501,
Edf. Sobrado Empresarial - Espinheiro
| CEP 52020-000 | Recife-PE



MULTI
ON E OFFLINE

