

## Representar Algoritmos com a Uphill Notation

Sabemos que cada algoritmo é um algoritmo. Mas as inconsistências nas suas representações propiciam o aumento da subjetividade, dificultam uma leitura rápida e comprometem a adoção dos algoritmos. Esta é a nossa motivação para a criação de uma linguagem clínica universal, a solução para partilhar e discutir algoritmos de forma clara, simples e consistente.

### Como começar?

Para começar a representar um algoritmo é importante perceber qual é o momento inicial. Após perceber o contexto do algoritmo a ser representado, cada momento deve ser sequencialmente enquadrado. O objetivo é conseguir expressar esta relação entre ações, seja ela temporal ou causal.

### Quais os elementos que devo utilizar?

#### Ações — Rectângulo

Por ações entendem-se todos os momentos do algoritmo em que alguma atividade tem que ser realizada. Enquadram-se nesta categoria a realização do exame objetivo, a prescrição de fármacos e outras atitudes terapêuticas, ou a requisição de exames complementares de diagnóstico.



#### Decisões — Losango

Por decisões entendem-se todos os momentos em que tem que existir uma escolha perante um critério, quer seja mediante o estado do doente, sinais e sintomas, ou resultados de MCDTs. Os momentos de decisão podem ter uma ou mais respostas.



O número máximo de caminhos que podem ser seguidos é definido pelo número que se encontra no losango. Por exemplo, se este número for "1" então apenas pode ser tomado um dos caminhos. Se este número for acompanhado de um "+" significa que pode ser tomado um ou mais caminhos.

#### Fins — Círculo

Por fins entendem-se todos os momentos de conclusão de um percurso do algoritmo. Um fim não tem que ser necessariamente o momento de conclusão do algoritmo, pode ser apenas a finalização de um determinado percurso.

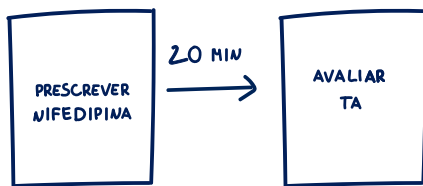
Todos os elementos do protocolo, sejam eles ações ou decisões, podem terminar com um fim. Quando este cenário se verificar, o círculo deve ser acompanhado com o estado final do doente para o respetivo percurso.



### Ligações — Setas

Por ligações entendem-se todas as relações expressas entre elementos. Estas relações devem espelhar a sequência, temporal e/ou casual, entre ações, decisões e fins.

Por exemplo, se entre as ações houver um critério temporal a ser aplicado, este deve estar descrito por cima da seta.



## Conduzir uma Sessão

### Reunir a equipa

O primeiro passo para o sucesso é ter a equipa certa. Para começar esta jornada apenas são precisas duas pessoas. É importante contar com a ajuda de um colega para que cada ação, decisão ou encadeamento de elementos seja questionado e representado em equipa.

### Selecionar os materiais

Construir um algoritmo nem sempre é linear. Por isso, sugerimos a utilização de materiais que permitam alterações rápidas:

Folha branca ou whiteboard — como base de representação do algoritmo;

Post-its — para representar ações e decisões;

Marcadores — para ligar os elementos;

### Controlar o tempo

Não existe um tempo limite para a execução de um algoritmo. No entanto, o tempo que decorre desde o início até ao fim do processo deve ser controlado, por forma a que os pontos que consomem mais tempo e precisem de ser melhorados sejam identificados.

### Registar o resultado final

Agora que o algoritmo já está representado, basta registar o produto final. O mais importante é que não se perca informação e que todas as partes da representação sejam legíveis. Assim sendo, podem ser enviadas as fotografias necessárias.

Nós fazemos o resto. Vamos a isto?