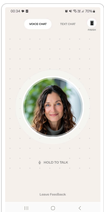
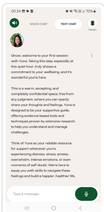
Amostra





Ducca Bot

Companion digital
voltado para a saúde mental,
abordando os seguintes escopos :

- promoção de saúde mental
- identificação de disfuncionalidades e possíveis transtornos
- promoção de psico-educação

Main Quest:

- Conseguir perfilar o usuário, com o objetivo de compreender o seu perfil e comportamento. Para isso, poderia se utilizar de alguns caminhos :
  - Insumo de redes sociais e aplicativos de música.
  - Biosinais da pessoa
- Havendo o perfiamento, identificar :
  - Saúde da pessoa (buscando relacionar com a saúde mental
  - Condição da saúde mental
  - Existência - com prob - de algum transtorno e recomendar para fontes especializadas
  - Comportamento & Rotina
  - Objetivos
  - Possíveis disfuncionalidades
- Em função do perfiamento realizado, propor uma rotina, comportamentos que buscam promover incremento de bem-estar e saúde mental, através de psico-educação

Side Quest

- Servir de companion ao usuário durante o dia-a-dia, fornecendo interação personalizada.

Oportunidades específicas

- Educação preventiva: explicar sintomas, quando procurar ajuda, estratégias de autocuidado, etc.
- Apoio contínuo: lembretes, reforço de conteúdos (psicoeducativos), ferramentas de monitoramento de humor, diários, pequenas intervenções.
- Integração com terapia presencial ou online: servir como complemento, reforço do que se aprende em sessões.
- Segmentações específicas: por faixa etária (adolescentes, idosos), por condição (ansiedade, depressão, transtornos alimentares, autismo, etc.), por contexto (trabalho, escola, uso em empresas).
- Mercado corporativo/patrocinado: empresas cuidar do bem-estar mental de seus funcionários; seguro saúde; escolas/universidades para estudantes.

Desafios e Riscos

- Regulação, privacidade e segurança de dados: saúde mental envolve informações sensíveis. Normas de proteção de dados (como GDPR na Europa, LGPD no Brasil) impõem exigências. Violação ou erro pode gerar escândalo.
- Validação clínica: para credibilidade, para convencer instituições ou governos, é importante demonstrar eficácia (estudos, ensaios clínicos).
- Concorrência: já há muitos apps de saúde mental, psicoeducação, terapia online, mindfulness, etc. Diferenciar-se será essencial.
- Retenção de usuários: muitos apps têm alta taxa de abandono. Manter engajamento por tempo suficiente para gerar valor percebido é difícil.
- Monetização versus acessibilidade: se cobrar demais, pode excluir quem precisa. Se for muito "gratuito", pode não gerar receita suficiente para sustentar crescimento.

Ideações/Requisitos ("modelo")

- Discovery da necessidade de finetuning em dados voltados para a saúde, para a promoção do atendimento do Bot, voltado para a sua main quest.
- Arquitetura escalável que retém as interações do usuário e o modelo em memória de longo prazo, mas sem poluir a janela de contexto : vector db for memory
- Validar a performance do modelo para múltiplas interações a partir de frameworks e abordagens que sejam referendadas por benchmarks
- Ter a curadoria da qualidade da resposta e identificação do perfil do usuário, principalmente em razão de suas dimensionalidades principais, a saber :
  - Tipo psicológico
  - Comportamento
  - Rotina
  - Possíveis disfuncionalidades e transtornos
  - Objetivos

Ideações/Requisitos ("infra")

- Discovery do tamanho do modelo necessário e máquina de nuvem a ser utilizada para receber as requisições do usuário, permitindo a interação.
- Vector db's necessários a ser utilizados
- Entre outros...

PsiAi

Plataforma de formação de estudantes de psicologia, abordando :

- Treinamento prático da atuação de um terapeuta
- Avaliação da sessão

Main Quest:

Dado que o treinamento prático de um estudante de psi tende a ser tarde, quando comparado a outras carreiras, a plataforma se propõe a ser uma ponte entre a teoria e prática, de modo a se propor a simular uma interação real com o paciente durante a sessão, na qual o estudante de psi terá que interagir com o Bot, como forma de identificar o atual contexto desse e o diagnosticar, aventando possíveis prognósticos.

Após a sua interação, essa será avaliada por um outro modelo, como se fosse o supervisor dos psis - que ocorre durante a formação e até depois.

Colocando em síntese, compreende-se:

- Conseguir emular a interação entre psi e paciente
- Conseguir criar NPC's críveis que consigam reproduzir diversas pessoas, como forma de treinar o estudante de psicologia.
- Conseguir criar um supervisor que irá avaliar a sessão do estudante

Ideações/Requisitos ("modelo")

- Discovery da necessidade de finetuning em dados voltados para a saúde, para a promoção da supervisão do Bot
- Arquitetura escalável que retém as interações do usuário e o modelo em memória de longo prazo, mas sem poluir a janela de contexto : vector db for memory
- Validar a performance do modelo para múltiplas interações a partir de frameworks e abordagens que sejam referendadas por benchmarks
- Ter a curadoria da qualidade da resposta do NPC e do supervisor, como forma de entender se a sua avaliação ao estudante está sendo correta ou incorreta.

Oportunidades específicas & Demandas latentes

- Escassez de prática supervisionada: estudantes muitas vezes têm poucas oportunidades de treinar com pacientes reais ou atores treinados, especialmente fora das grandes cidades ou em cursos com menos recursos. Simulações generativas poderiam suprir parte dessa lacuna.
- Feedback especializado: supervisores humanos são limitados em tempo, e nem sempre podem dar feedback muito frequente, detalhado ou imediato. Um modelo supervisor automatizado pode oferecer feedback mais contínuo, análise quantitativa (por exemplo, de empatia, escuta ativa, procedimentalidade, aderência a técnicas) que complementa o que o professor/humano faz.
- Padronização**: diferentes instituições têm diferentes padrões de ensino/prática. Simulações generativas bem desenhadas permitem mais padronização de casos, garantindo que todos os estudantes passem por um conjunto mínimo de competências.
- Acesso remoto/híbrido: para cursos que são parcialmente online ou em regiões afastadas, ter pacientes simulados virtuais permite prática sem necessidade de deslocamento ou infraestrutura de laboratório de simulação presencial.
- Custo reduzido: atores, localização, supervisores humanos todos têm custo. Uma solução digital pode reduzir custos por sessão praticada, escalando mais facilmente.
- Uso em avaliações e certificações: poderia se tornar parte de avaliações de habilidades ("objective structured clinical exams" ou OSCEs) ou certificações profissionais que exijam demonstração prática.
- Demanda institucional: faculdades de psicologia, faculdades de saúde, cursos de especialização, programas de residência, clínicas de ensino, etc., podem adotar como parte de currículo.

Ideações/Requisitos ("infra")

- Discovery do tamanho do modelo necessário e máquina de nuvem a ser utilizada para receber as requisições do usuário, permitindo a interação.
- Vector db's necessários a ser utilizados
- Entre outros...

Desafios e Riscos

- Validação pedagógica / eficácia: precisa testar e provar que simulações + supervisão automática realmente melhoram competências clínicas, não só percepção ou confiança. Estudos rigorosos são caros e demoram.
- Aceitação institucional: professores e instituições podem resistir (por tradição, ceticismo, desconhecimento) ou preferir métodos tradicionais.
- Qualidade dos modelos generativos: modelos de linguagem podem cometer erros, gerar respostas que não sejam clinicamente adequadas, falta de nuances culturais, vieses. Supervisão humana poderá ser necessária em muitos casos.
- Privacidade e ética: lidar com dados sensíveis, simulações que podem gerar estresse, consentimentos, uso de dados para treino etc.