

# Canvas de Projeto de Impacto Social

## 1. O Problema

A saúde mental é um desafio social crescente, mas o acesso a serviços de qualidade é altamente desigual. O problema se agrava pela **desigualdade digital**, pois as populações de baixa renda e em áreas rurais muitas vezes não têm acesso a terapia ou suporte psicológico devido a barreiras financeiras, geográficas e de estigma social. Consequentemente, essas comunidades são as mais afetadas, resultando em altos índices de ansiedade, depressão e estresse sem o devido acompanhamento, o que prejudica a qualidade de vida, a produtividade e a inclusão social.

## 2. A Solução Proposta

Propomos o "Mente Conectada", uma plataforma móvel (aplicativo) de baixo custo que atua como uma **Tecnologia para Redução de Desigualdades**. O aplicativo oferece um espaço seguro e anônimo para que pessoas em situação de vulnerabilidade possam se conectar com voluntários e estudantes de psicologia, que atuarão como conselheiros sob supervisão. A plataforma prioriza a comunicação via texto e áudio simples para economizar dados e funcionar em redes lentas.

## 3. Público-alvo

O público-alvo direto são indivíduos de comunidades de baixa renda, estudantes universitários e pessoas desempregadas. Eles são diretamente afetados pela "divisão digital" e pela falta de acesso a serviços de saúde, pois não podem arcar com os custos de terapias tradicionais ou não têm o conhecimento necessário para buscar ajuda. A solução é projetada para ser sua porta de entrada para o suporte psicológico.

## 4. Proposta de Valor

A principal proposta de valor do "Mente Conectada" é democratizar o acesso à saúde mental. Diferentemente das alternativas existentes, que muitas vezes são caras ou exigem agendamentos complexos e deslocamentos, nossa solução é:

- **Acessível:** Oferece suporte a um custo simbólico ou de forma gratuita, removendo a barreira financeira.
- **Direta e Anônima:** Permite que o usuário inicie uma conversa de forma simples e imediata, sem a necessidade de expor sua identidade ou localização.
- **Comunidade e Colaboração:** Conecta diretamente com profissionais em formação ou voluntários, fomentando uma rede de apoio.

## 5. Inclusão e Acessibilidade

A solução será projetada com foco em **Acessibilidade Digital** e nas diretrizes do WCAG. O aplicativo terá uma interface leve e intuitiva, com alto contraste de cores e ícones grandes para facilitar a navegação. A funcionalidade de chat via texto e áudio de baixa qualidade garante que ele funcione eficientemente mesmo com **internet lenta** ou em redes 2G/3G. A arquitetura do aplicativo será otimizada para **aparelhos antigos** e com pouca memória. Além disso, a plataforma será compatível com leitores de tela e permitirá ajustes no tamanho da fonte.

## 6. Impacto Social Esperado

O impacto social esperado é uma melhoria significativa no bem-estar mental da população-alvo. Mediremos o sucesso por:

- **Número de usuários ativos e sessões realizadas:** Indicando a abrangência da plataforma.
- **Taxa de retenção de usuários:** Medindo a eficácia e a utilidade da solução.
- **Pesquisas de satisfação e indicadores de bem-estar:** Questionários no aplicativo para avaliar a redução de sintomas de estresse e ansiedade.
- **Parcerias estabelecidas:** O número de universidades e organizações de saúde mental que adotam a plataforma.

## 7. Sustentabilidade do Projeto

O projeto será uma **ONG (Organização Não Governamental)**, sustentada por doações, parcerias com universidades e empresas, além de editais públicos de inovação social. A colaboração com estudantes de psicologia e profissionais voluntários também reduz os custos operacionais. Em relação à **Sustentabilidade ambiental (TI verde)**, a arquitetura do aplicativo será "lean", ou seja, otimizada para consumir o mínimo de dados e energia. Isso não apenas torna a solução mais acessível para os usuários, mas também reduz a pegada de carbono do servidor e dos dispositivos móveis. O código-fonte será **open-source** para permitir que a comunidade de desenvolvedores contribua com melhorias e otimizações, garantindo a longevidade do projeto.