

QP1: Como modernizar o sistema de economia de fichas?						
What?	Why?	Where?	When?	Who?	How?	How much?
Desenvolver uma aplicação que utilize reforçadores para recompensar o bom comportamento	Para abstrair a economia de fichas para o mundo digital	Dispositivos Móveis	1 Ano e 6 Meses	Crianças neurodivergentes	Utilizando linguagens de programação que oferecem compatibilidade nativa para dispositivos móveis.	R\$ 6.016,70
Reforçar o bom comportamento através da gamificação	Para que as crianças possam se divertir enquanto realizam tarefas massantes	Dispositivos Móveis	1 Ano e 6 Meses	Crianças neurodivergentes	Desenvolvendo um "mercado" de prêmios dentro da aplicação, os prêmios só podem ser comprados se as crianças cumprirem seus deveres	R\$ 6.016,70
QP2: Como digitalizar os registros comportamentais dos pacientes?						
What?	Why?	Where?	When?	Who?	How?	How much?
Desenvolver uma aplicação onde os terapeutas possam gerenciar as atividades e tarefas de seus pacientes.	Para que os terapeutas possam ter uma melhor gestão do processo de tratamento do paciente.	Clinicas terapêuticas	1 Ano e 6 Meses	Terapeutas que atendem crianças com TEA	Coletando dados de conclusão e aderência às tarefas e recompensas registradas no sistema.	R\$ 6.016,70
Apresentar uma dashboard analítica onde os terapeutas possam visualizar os dados históricos do tratamento do paciente.	Para que os terapeutas possam validar se o paciente está de fato respondendo bem ao tipo de tratamento aplicado a ele.	Clinicas terapêuticas	1 Ano e 6 Meses	Terapeutas que atendem crianças com TEA	Construindo um painel interativo que permita visualizar, analisar e filtrar os dados coletados pelo sistema.	R\$ 6.016,70