

**CURSO TECNÓLOGO EM ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS**

**NOME: Murillo Ferreira Ramos**

**Pedro Luiz Prado**

**William Kenzo Hayashi**

**Challenge – OdontoPrev**

**OdontoPrev Resolução de problemas de Redução de Sinistros**

**São Paulo**

**2024**

**Murillo Ferreira Ramos**

**Pedro Luiz Prado**

**William Kenzo Hayashi**

**Challenge – OdontoPrev**

**OdontoPrev Resolução de problemas de Redução de Sinistros**

Challenge apresentado pela empresa OdontoPrev, como parte do desenvolvimento das mais diversas áreas de conhecimento do curso.

**São Paulo**

**2024**

**Sumário**

[Descrição do problema a resolver 4](#_Toc178098698)

[Descrição dos objetivos da solução idealizada 5](#_Toc178098699)

[Definição do público-alvo 6](#_Toc178098700)

[Estudo de produtos semelhantes já existentes no mercado 7](#_Toc178098701)

[Avaliação do potencial de mercado 8](#_Toc178098702)

[Referências 9](#_Toc178098703)

# Descrição do problema a resolver

A saúde bucal é uma preocupação contínua para a população mundial, mas, muitas vezes, as orientações sobre os cuidados diários não são eficazmente disseminadas. Pacientes em geral enfrentam dificuldades para manter hábitos saudáveis no intervalo entre consultas odontológicas. Essa lacuna pode resultar em um aumento de problemas dentários que poderiam ser prevenidos com orientações mais frequentes e acessíveis. Além disso, o público mais jovem, particularmente, não está engajado com as formas tradicionais de educação sobre higiene bucal, o que contribui para o desenvolvimento de práticas inadequadas.

Esse problema é amplificado pela falta de acessibilidade de alguns pacientes ao profissional de odontologia em tempo hábil para correção de hábitos. A ausência de uma ferramenta que ofereça orientação contínua e personalizada, de maneira prática e acessível, tem prejudicado o avanço da saúde bucal para indivíduos que buscam uma melhoria constante de suas práticas diárias de higiene.

# Descrição dos objetivos da solução idealizada

O objetivo deste projeto é desenvolver um aplicativo mobile que utiliza a tecnologia de visão computacional para avaliar imagens da boca e dos dentes do usuário, oferecendo um diagnóstico inicial de possíveis problemas bucais e gerando um plano personalizado de cuidados contínuos. A solução visa não apenas fornecer uma análise baseada em imagens capturadas pelo próprio celular do usuário, mas também implementar elementos de gamificação, de forma a engajar os usuários na adoção de hábitos saudáveis.

Ao longo do tempo, o aplicativo proporcionará orientações práticas, como lembretes personalizados e monitoramento da evolução da saúde bucal, com base nas imagens analisadas. A implementação da gamificação será fundamental para manter o engajamento do usuário, incentivando a adoção regular da ferramenta e o cumprimento de metas diárias ou semanais para melhorar a saúde bucal.

# Definição do público-alvo

O público-alvo do aplicativo inclui tanto consumidores quanto clientes pagantes.

* **Consumidores**: O grupo principal de usuários será composto por jovens adultos e adultos, na faixa etária de 18 a 40 anos, que buscam soluções digitais e práticas para melhorar e manter a saúde bucal. Esses usuários têm familiaridade com a tecnologia e estão dispostos a integrar o cuidado com a saúde bucal em suas rotinas diárias através de um aplicativo acessível e prático.
* **Clientes pagantes**: Além dos consumidores finais, nosso projeto visa atender a profissionais de odontologia e clínicas dentárias que queiram adotar a ferramenta como uma forma de oferecer orientações contínuas a seus pacientes. O aplicativo pode ser utilizado como complemento ao atendimento odontológico tradicional, servindo como um aliado na manutenção de tratamentos e prevenções dentárias. Empresas de planos de saúde também poderão utilizar a solução como um benefício adicional a seus clientes, agregando valor aos serviços prestados.

# Estudo de produtos semelhantes já existentes no mercado

Existem no mercado algumas soluções tecnológicas focadas na saúde bucal, porém, muitas delas possuem abordagens limitadas. Entre os principais produtos semelhantes, podemos destacar:

* ***Dental* *Coach***: Trata-se de um aplicativo que oferece lembretes para cuidados bucais e conselhos gerais fornecidos por dentistas. Entretanto, ele não realiza análises detalhadas nem personalizadas dos dentes dos usuários, o que limita a experiência e os benefícios para o usuário. Sua principal função é lembrar os usuários de práticas como escovação e uso do fio dental.
* ***Brush* *DJ***: Esse aplicativo incentiva a escovação dos dentes por meio de músicas que duram o tempo recomendado para a prática. No entanto, ele não oferece um diagnóstico ou plano de saúde bucal personalizado, focando apenas em motivar a prática da escovação por dois minutos, sem ferramentas adicionais de monitoramento ou personalização.
* **Colgate *Connect***: Este aplicativo se conecta a escovas de dente inteligentes, monitorando os hábitos de escovação do usuário e fornecendo relatórios sobre as áreas que precisam de mais atenção. Embora ofereça feedback em tempo real, sua funcionalidade é limitada ao uso da escova específica e não utiliza recursos de visão computacional para diagnóstico, o que o diferencia da solução proposta.

Nossa solução inova ao combinar a análise por visão computacional, personalização de diagnósticos e gamificação, promovendo maior engajamento e oferecendo um acompanhamento contínuo e detalhado da saúde bucal dos usuários.

# Avaliação do potencial de mercado

O mercado de aplicativos de saúde digital tem experimentado um crescimento expressivo nos últimos anos. Com base em um relatório da Grand View Research, o mercado global de aplicativos para saúde deve alcançar US$ 236 bilhões até 2026, com uma taxa de crescimento anual composta (CAGR) de 45,0%. Nesse cenário, o nicho de saúde bucal também apresenta oportunidades significativas de expansão, principalmente em regiões onde o acesso ao atendimento odontológico é limitado e o interesse por soluções preventivas está em alta.

Com o aumento da conscientização sobre a importância da prevenção em saúde e a preferência crescente por soluções tecnológicas, especialmente entre as gerações mais jovens, há um grande potencial para o sucesso do aplicativo no Brasil e em mercados internacionais. Estimamos que, inicialmente, nossa solução poderá capturar até 1% do mercado brasileiro de saúde digital, com potencial de expansão à medida que novas funcionalidades forem agregadas.

# Referências

SILVEIRA, Maria Isabelle. *Gamificação: o que é e seus benefícios*. Alura. Disponível em:<https://www.alura.com.br/artigos/gamificacao-seus-beneficios?srsltid=AfmBOordFMYikTI3_xlTLQVNWKJzO20_NluaBhOMGX7K1dLkqZTYZmYT>. Acesso em: 19 set. 2024.

MOREIRA, G. L. da R.; KNOLL, G. F.: *Elementos de gamificação no aplicativo Duolingo.* ***Disciplinarum Scientia | Ciências Humanas*** Disponível em: <https://periodicos.ufn.edu.br/index.php/disciplinarumCH/article/view/2923>. Acesso em: 22 set. 2024.

MICROSOFT. *O que é SaaS?*. Azure. Disponível em:<https://azure.microsoft.com/en-us/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-saas/>. Acesso em: 24 set. 2024.

MICROSOFT. *O que é IaaS?*. Azure. Disponível em:<https://azure.microsoft.com/en-us/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-iaas/>. Acesso em: 24 set. 2024.

MICROSOFT. *O que é PaaS?*. Azure. Disponível em:<https://azure.microsoft.com/en-us/resources/cloud-computing-dictionary/what-is-paas/>. Acesso em: 23 set. 2024.

MENK, J. C.; PADLIPSKAS, S. Conceitos iniciais de Virtualização. Slide. FIAP

Acesso em: 09 agost. 2024