

Problema/Desafio: O curso de medicina envolve uma boa carga de experiências práticas, que, contudo, não são de fácil acesso (em geral, mais burocráticas e menos oportunidades até o efetivo exercício profissional do médico, onde o erro não é mais admissível)



Minha Solução Inteligente: experiência em realidade virtual para capacitar profissionais da área de saúde, especialmente médicos, nos conhecimentos práticos da área, em um ambiente controlado e passível de erros, com modos "sandbox" e "cirurgias guiadas"



Benefícios Quantificáveis: melhoria no desempenho de discentes da área de medicina, maior possibilidade de venda de treinamentos livres efetivos na área médica, maior incidência de aulas práticas que podem ser cobradas nos exames de especialização (além da teoria)



POR QUÊ?

O QUÊ?

QUEM?

COMO?

QUANDO? QUANTO?

JUSTIFICATIVA
(Passado)

Burocracias de experiências práticas durante as faculdades medicina, profissionais recém-formados com muita bagagem teórica e pouca prática e insegurança dos pacientes em relação a inexperiência de médicos recém-formados

OBJ SMART

Desenvolver um Mínimo Produto Viável (MVP) do aplicativo para o dispositivo VR Oculus Quest 2, dentro do prazo de 3 anos, que obedeça aos padrões de qualidade e rigor técnico desejados

BENEFÍCIOS
(Futuro)

- Maior taxa de sucesso em cirurgias e procedimentos de risco em hospitais;
- Marketing para universidades buscando captar alunos de medicina
- Vendas de treinamentos livres práticos na área médica

PRODUTO

Coletânea de experiências em realidade virtual voltadas para médicos, e desenvolvido com auxílio destes, para treinamentos em experiências práticas de medicina, incluindo realização de cirurgias guiadas e um modo sandbox para exploração do corpo humano por dentro (atlas virtual e palpável), ambos elaborados com o devido rigor técnico necessário para um aplicativo profissional e de uso real na área acadêmica.

REQUISITOS

- Modo de cirurgias guiadas, com passo-a-passo técnico para executá-las em um ambiente virtual e controlado
- Modo "sandbox" que permite a exploração do corpo humano por dentro sem necessidade de aulas de necropsia
- Modo "multiplayer", onde será possível interagir com outros discentes e/ou docentes, a fim de tirar dúvidas em tempo real

STAKEHOLDERS EXTERNOS
(& Fatores Externos)

- Universidades de Medicina
- Cooperativas Médicas
- Conselhos Regionais de Medicina
- Discentes de Medicina

EQUIPE

- 1 Profissional de Business
- 2 Consultores Médicos Dedicados
- 1 Modelador 3D
- 1 Programador com experiência em Computação Gráfica
- 1 Profissional de Marketing

RESTRIÇÕES

- Dificuldades em realizar trabalhos num nicho de mercado ainda pouco explorado;
- Incertezas em relação à adoção da tecnologia emergente envolvida;
- Escassez de modeladores 3D no mercado nacional, especialmente com experiência em VR

PREMISSAS

- Espaço e infraestrutura fornecidas por empresa parceira
- Investimento inicial que permita o pagamento dos honorários do modelador 3D e programador durante o período estimado para desenvolvimento do projeto

GRUPO DE ENTREGA

- Etapa de Pesquisa Preliminar
- Prototipação Técnica (Médica) do MVP
- Modelagem 3D do Metaverso
- Programação das Experiências VR
- Parcerias e divulgações para lançamento do produto

RISCOS

- Altas de preços nos setores relacionados ao Metaverso e suas tecnologias
- Fracasso nas iniciativas voltadas para Realidade Virtual

LINHA DO TEMPO

- 1 mês em pesquisa preliminar, efetuada por profissional da área de business (custo estimado de R\$ 80.000,00)
- 3 meses de prototipação do produto com consultorias médicas distintas para validação das simulações e metodologias (custo estimado de R\$ 240.000,00)
- 2 anos e 6 meses de trabalhos em paralelo de modelagem e programação VR, com 1 profissional de cada área (custo estimado de R\$ 420.000,00)
- 2 meses de divulgação e parcerias com profissional de business e de marketing (custo estimado de R\$ 200.000,00)

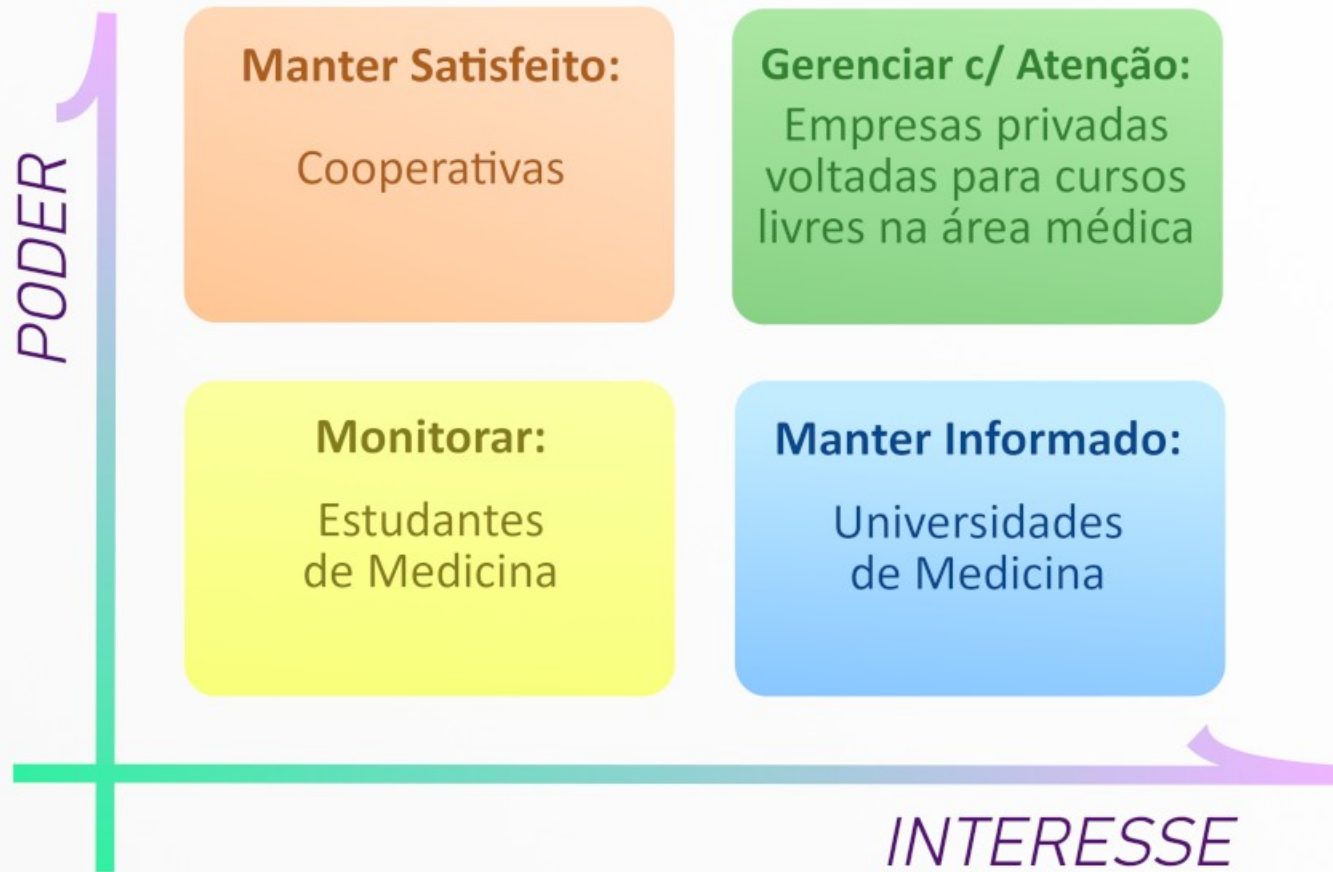
CUSTO

- Mão-de-obra envolvida: R\$ 940.000,00
- Equipamentos de trabalho: R\$ 30.000,00

R\$ 970.000,00

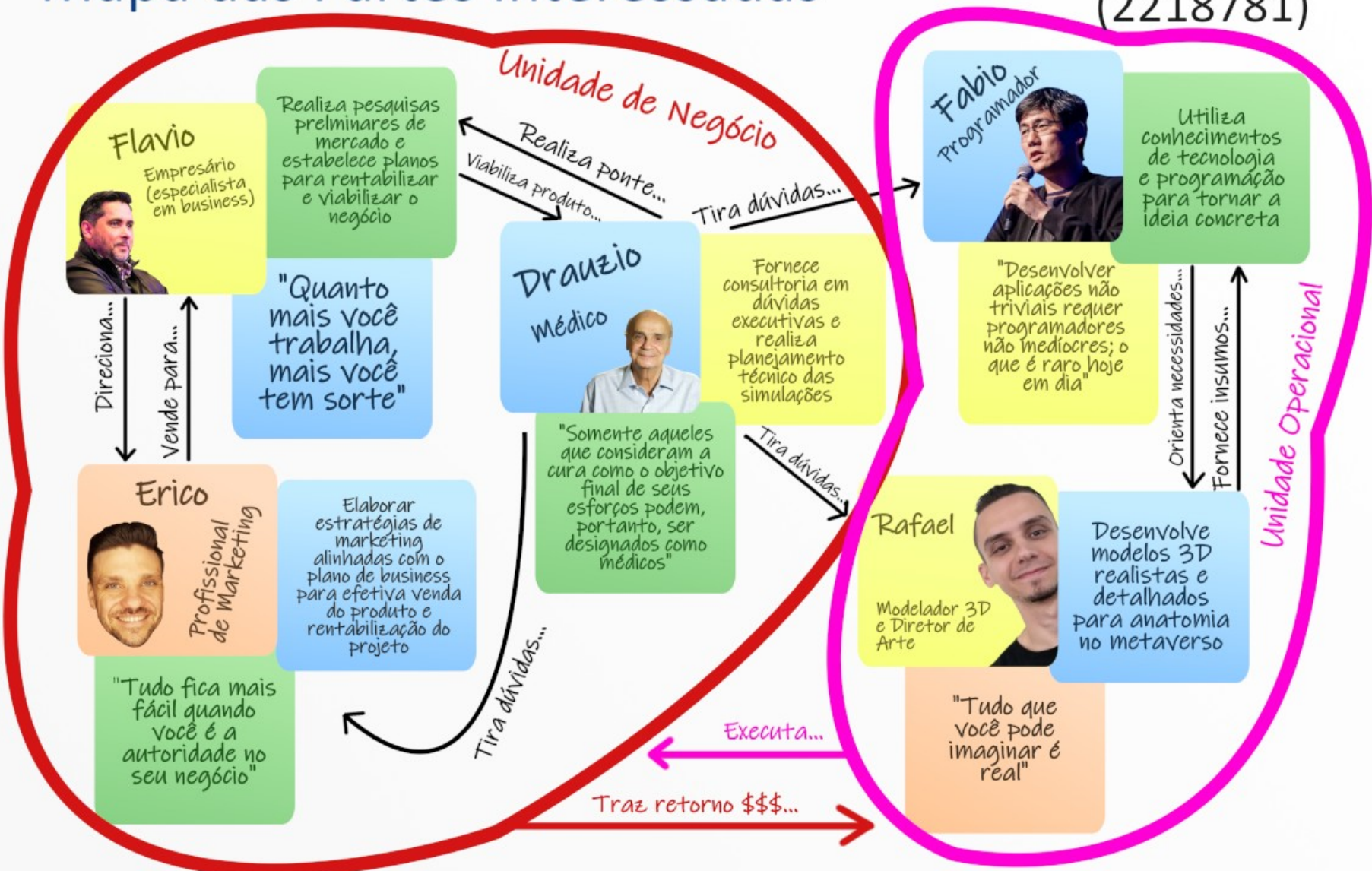
Mapa das Partes Interessadas

Tiago Melo Jucá
(2218781)



Mapa das Partes Interessadas

Tiago Melo Jucá
(2218781)

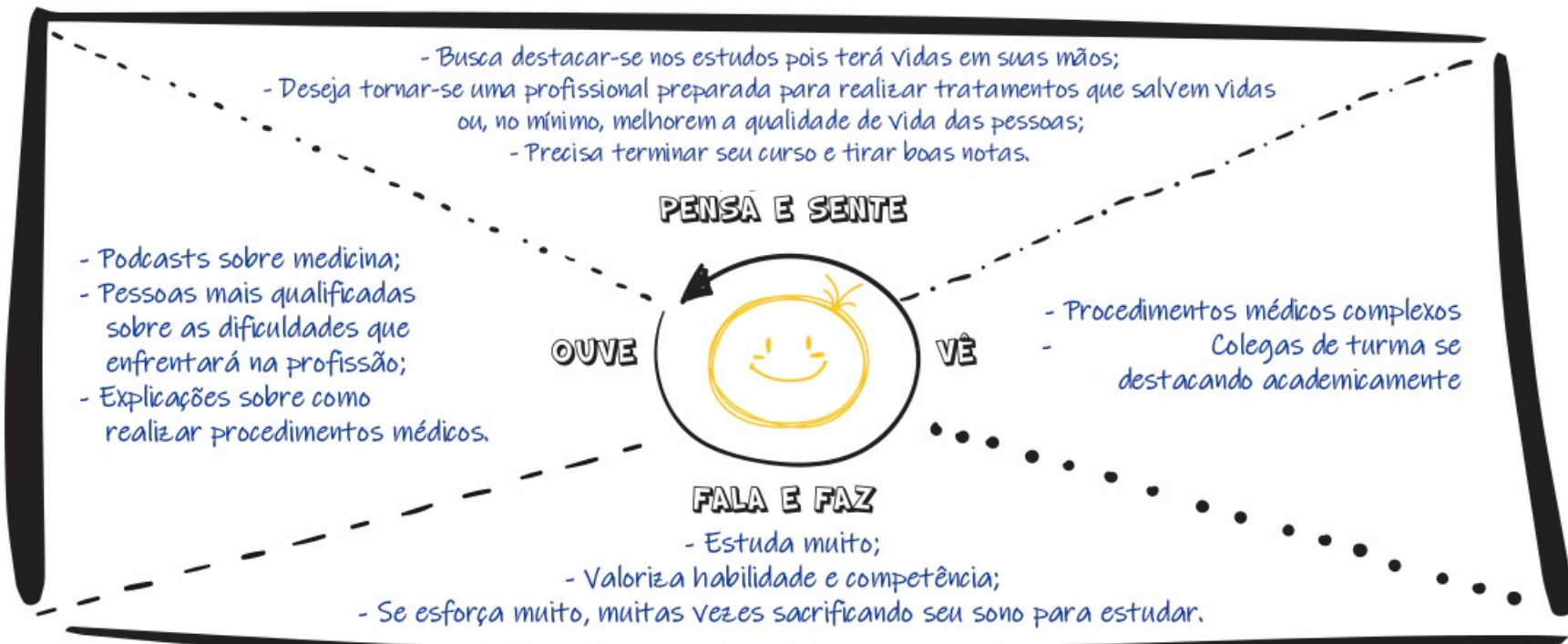




MAPA DE EMPATIA

Tiago Melo Jucá
(2218781)

NOME: Carol | Estudante de Medicina | 23 anos



- DORES**
- Não ser capaz de botar em prática o que aprendeu na sala de aula
 - Causar danos à saúde de seus pacientes (o médico não pode errar)
 - Falhar academicamente

DORES

NECESSIDADES

- Obter êxito em sua profissão
- Capacidade de utilizar seu conhecimento para ajudar outras pessoas
- Tornar-se a melhor profissional que poderia ser
- Aperfeiçoar suas habilidades médicas

Acho que minha usuária,

Carol, estudante
de medicina

, precisa de uma maneira de

exercitar o lado
prático de sua
formação com
mais frequência e
menos burocracia

ela se sinta mais
segura e cometa
menos erros em
seu exercício
profissional

para que

Tiago Melo Jucá
(2218781)

Lean Canvas

PREVIEW

Problem	Solution	Unique Value Proposition	Unfair Advantage	Customer Segments
Burocracias de experiências práticas durante as faculdades medicina	Experiência de Realidade Virtual(VR) que simula diversos cenários médicos, como cirurgias, e permite explorar a anatomia humana.	Modo de cirurgias guiadas, com passo-a-passo técnico para executá-las em um ambiente virtual e controlado	Parceria com uma das maiores universidades do Nordeste (UNIFOR)	Médicos
Profissionais recém-formados com muita bagagem teórica e pouca prática	Coletânea de experiências em realidade virtual voltadas para médicos, e desenvolvido com auxílio destes, para treinamentos em experiências práticas de medicina, incluindo realização de cirurgias guiadas e um modo sandbox para exploração do corpo humano por dentro (atlas virtual e palpável), ambos elaborados com o devido rigor técnico necessário para um aplicativo profissional e de uso real na área acadêmica	Modo sandbox, que permite a exploração do corpo humano por dentro sem necessidade de aulas de necropsia	Alta rede de contatos na área médica	Universidades com curso de medicina
Insegurança dos pacientes em relação a in experiência de médicos recém-formados		Modo multiplayer, onde será possível interagir com outros discentes e/ou docentes a fim de tirar dúvidas em tempo real durante os procedimentos		Estudantes de Medicina
	Key Metrics		Channels	
	Desempenho individual dos alunos em cadeiras práticas		Website Oficial	
	Taxa de conversão para captação de alunos de medicina nas universidades parceiras		Serviço de Atendimento ao Consumidor	
			Palestras de divulgação do produto	
			Parcerias com universidades	
Cost Structure		Revenue Stream		
Mão-de-obra envolvida durante o período do projeto: R\$ 940.000,00	Aquisição de materiais diversos para execução do trabalho (PCs, Óculos de Realidade Virtual etc): R\$ 30.000,00	Venda de licenças mensais para uso do aplicativo		
Custo Total: R\$ 970.000,00				

Tiago Melo Jucá
(2218781)

Acesso direto via
Canvanizer



<https://canvanizer.com/canvas/rs7p5C1jCTpWh>