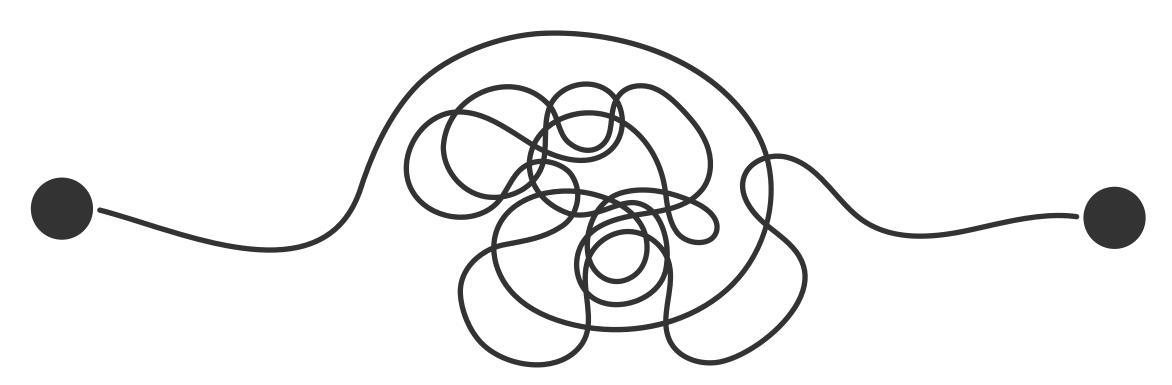






# KOGNI LUCAS MASAKI NAGAHAMA - RM 553084

Introdução O Problema \_A Solução Business Model Canva \_ Pesquisa de mercado Demonstração do produto Demonstração do produto Modelo de negócio Links importantes



## O PROBLEMA

O que é a doença de Alzheimer?

Para entendermos o que é Alzheimer, primeiro temos que entender o que é demência.

A Demência é um conjunto de sinais e sintomas causados por doenças que afetam o cérebro, e prejudicam diversas funções cognitivas como: memória, linguagem, planejamento, atenção, raciocínio lógico, julgamento, que interferem nas atividades da vida diária da pessoa, causando mudanças de humor e comportamento no desempenho social e profissional e que, geralmente, pioram com o tempo.

Doença de Alzheimer é a causa mais frequente de demência, representando cerca de 60 a 70% de todos os casos. É uma doença degenerativa, que evolui lentamente e que é mais comum em idade acima de 65 anos, porém, pode surgir em pessoas mais jovens.

Quem sofre com Alzheimer precisa de acompanhamento constante de médicos e familiares, e em muitos casos as famílias não apresentam disposição para fornecer esses cuidados, devido ao longo período do tratamento e a lentidão na apresentação de resultados positivos ao tratamento.



# A SOLUÇÃO

## Proposta de Valor

Benefício - Um aplicativo para facilitar a análise de desempenho cognitivo de um paciente com Alzheimer ao longo de um certo período de tempo, para que a equipe médica possa recomendar tratamentos mais efetivos para seu respectivo paciente tenha a progressão da doença retardada com mais efetividade.

Funcionalidade - O responsável pelo paciente com o Alzheimer, seja um familiar ou o cuidador irá escrever a rotina do paciente em um aplicativo que irá enviar automaticamente esses dados para o sistema em que o médico terá o acesso, além disso o aplicativo possui testes de avaliação do desempenho cognitivo e gera gráficos para a análise tanto do responsável quanto para o médico.

O médico também tem um adicional no sistema que automaticamente analisa qual atividade da rotina faz bem e mal para o paciente em questão, de acordo com o histórico da rotina preenchido no aplicativo.

Experiência - o paciente terá agora um tratamento especializado, podendo retardar avanço de sua doença com mais efetividade

## BUSINESS MODEL CANVA

#### **PARCERIAS**

- Hapvida
- NotreDame Intermédica

#### **ATIVIDADES**

• Pensar em atualizações e melhorias do produto

## PÚBLICO ALVO

- Pacientes com doença de **Alzheimer** 
  - Familiares e cuidadores de pacientes com Alzheimer
  - Hospitais que desejam ter um atendimento mais especializado

## RECURSOS

- Hospedagem do site e domínio
- Cursos para desenvolver o sistema
- Equipamentos e internet
- Salário do desenvolvedor

### **CUSTOS**

- Custo de hospedagem do site e domínio
- Compra de cursos para desenvolver o sistema
- Custo equipamentos e internet para trabalho
- salário do desenvolvedor

#### RELACIONAMENTOS

- Acompanhamento especializado para cada cliente
- Serviço automatizado de transferência de dados do paciente para o médico

### RECEITAS

- Plano hospitalar para uso do sistema
- Plano familiar

### **CANAIS**

- Conscientização
  - Busca por hospitais interessados no aplicativo
  - Busca por familiares de pacientes com Alzheimer
- Avaliação
  - Período de aprendizado para utilizar o aplicativo de forma eficiente
- Compra e entrega do produto
  - Pessoalmente ou via internet

## PESQUISA DE MERCADO

## Comparação com Concorrentes



YOTECUIDO ALZHEIMER

YoTeCuido é um aplicativo pensado para tirar dúvidas e preguntas que muitos cuidadores e pacientes de alzheimer que enfrentam no dia a dia.

#### PONTOS NEGATIVOS

Possui somente o idioma espanhol, não há atividades para pessoas com alzheimer, e nem interação com médicos



OYA: JOGOS DE ALZHEIMER, IGUAIS

Jogo de pares para pessoas com alzheimer e memória fraca de curto prazo.

#### PONTOS NEGATIVOS

Só há um jogo, sem conectividade com médicos



COGNIFIT EXERCÍCIO CEREBRAL

Um provedor de jogos digitais de treinamento cerebral e testes cerebrais.

PONTOS NEGATIVOS

Sem conectividade com médicos



**JOGOS MENTAIS** 

O Jogos Mentais é uma coleção de jogos parcialmente baseada na psicologia cognitiva, que o ajuda a exercitar várias aptidões mentais.

PONTOS NEGATIVOS

Sem conectividade com médicos

## QUESTÕES POLÍTICAS

## REGULAMENTAÇÃO

 O sistema deve atender às regulamentações governamentais de saúde e proteção de dados, garantindo conformidade e segurança em seu uso clínico.

### NORMAS ÉTICAS E DIREITOS DO PACIENTE

O sistema deve estar alinhado
às normas éticas, respeitando
os direitos do paciente em
relação aos dados gerados e
às conclusões obtidas durante
a análise cognitiva.

# QUESTÕES ECONÔMICAS

### MODELO DE NEGÓCIOS

 O modelo de negócios do sistema é estruturado para garantir sua sustentabilidade financeira a longo prazo, seja por meio de assinaturas, parcerias ou financiamento público.

# CUSTOS DE DESENVOLVIMENTO E IMPLEMENTAÇÃO:

 Os custos associados ao desenvolvimento, implementação e manutenção do sistema são considerados, buscando uma balanceada acessibilidade para pacientes e profissionais de saúde.

# QUESTÕES SOCIAIS

## ESTIGMA E ACEITAÇÃO

 Estratégias são implementadas para lidar com o estigma associado ao diagnóstico de Alzheimer e ao uso de tecnologia, visando aumentar a aceitação social do sistema.

# ACESSIBILIDADE E INCLUSÃO

O sistema deve ser
 desenvolvido para ser
 acessível e adaptado a
 diferentes contextos sociais,
 garantindo uma ampla
 inclusão de usuários.

# QUESTÕES LEGAIS

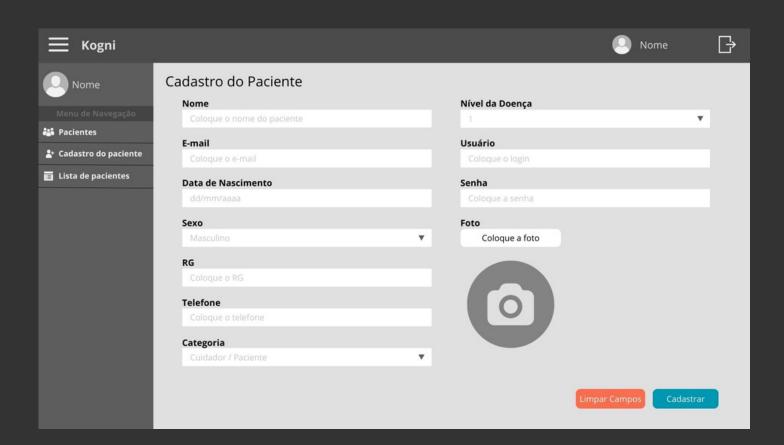
### RESPONSABILIDADE JURÍDICA

Definir claramente a
 responsabilidade legal por
 eventuais impactos negativos
 decorrentes do uso do
 sistema, protegendo tanto os
 usuários quanto os
 desenvolvedores.

# CONFORMIDADE COM LEIS DE PROTEÇÃO DE DADOS

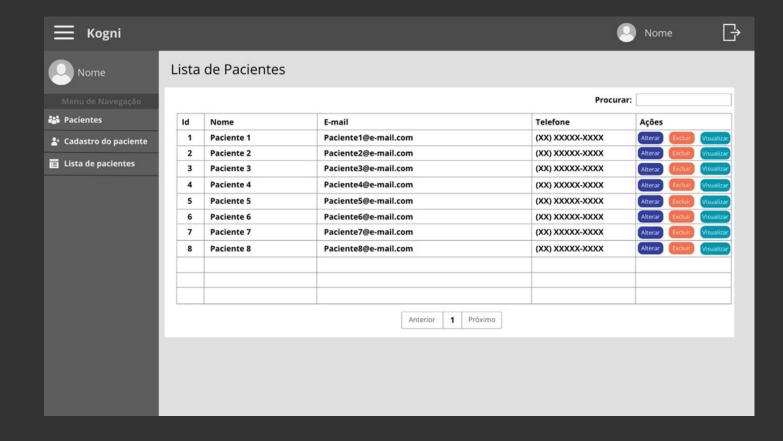
 O sistema deve estar em conformidade com as leis de proteção de dados, implementando medidas de segurança para salvaguardar informações sensíveis.

Site de acompanhamento do médico



Tela 1

Cadastro dos pacientes com Alzheimer



Tela 2

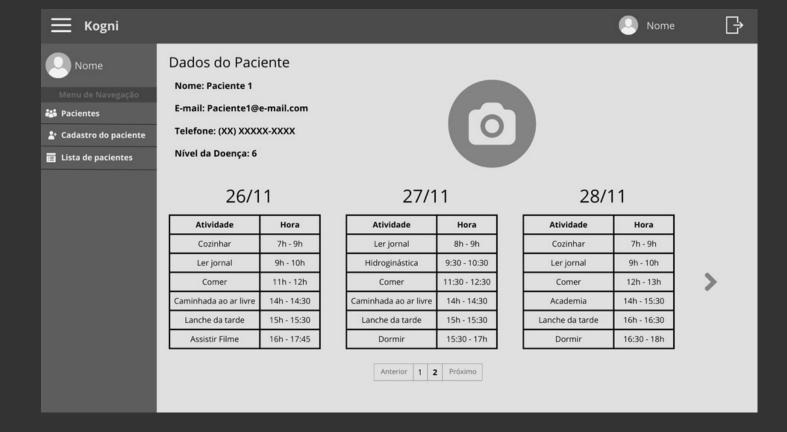
Lista dos pacientes que o médico atende

Site de acompanhamento do médico



### Tela 3

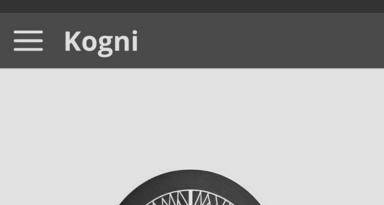
Gráfico dos resultados dos testes realizados no aplicativo do paciente e lista de medicações



Tela 4

Dados de rotina do paciente

Aplicativo do Paciente / Cuidador





Bem Vindo! Paciente 1

### **≡** Atividades

**<** 26/11/2023

+ Adicionar Atividade

Atividade	Hora
Cozinhar	7h - 9h
Ler jornal	9h - 10h
Comer	11h - 12h
Caminhada ao ar livre	14h - 14:30
Lanche da tarde	15h - 15:30
Assistir Filme	16h - 17:45

**≡** Medicação

**<** 26/11/2023

(+) Adicionar Medicamento

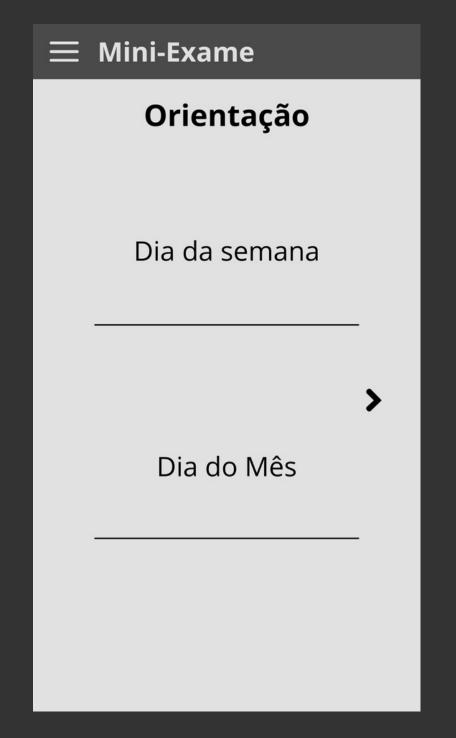
Remédio	Hora
Donepezila	7h
Rivastigmina 5	7h
Galantamina	7h
Memantina	7h

Tela inicial

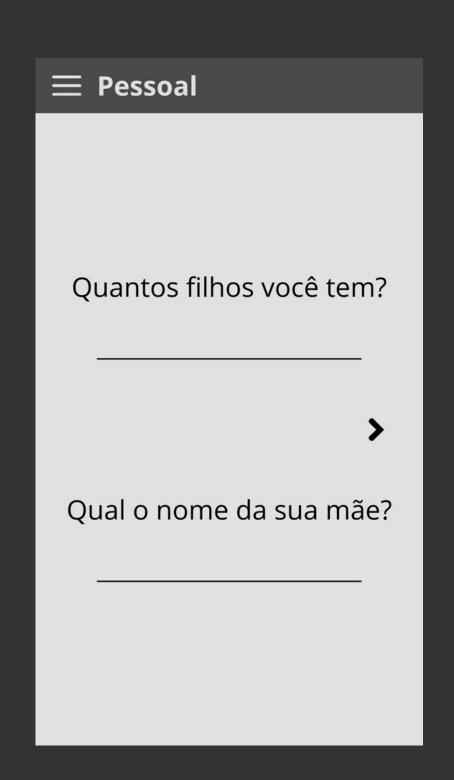
Atividades

Medicamentos

Aplicativo do Paciente / Cuidador





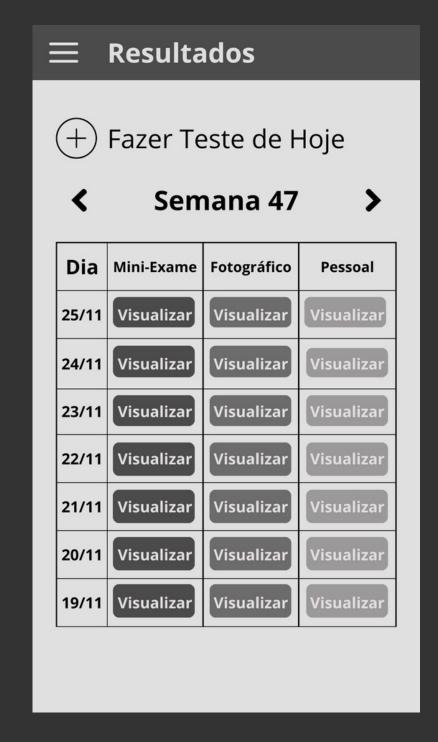


Teste do Mini-Exame

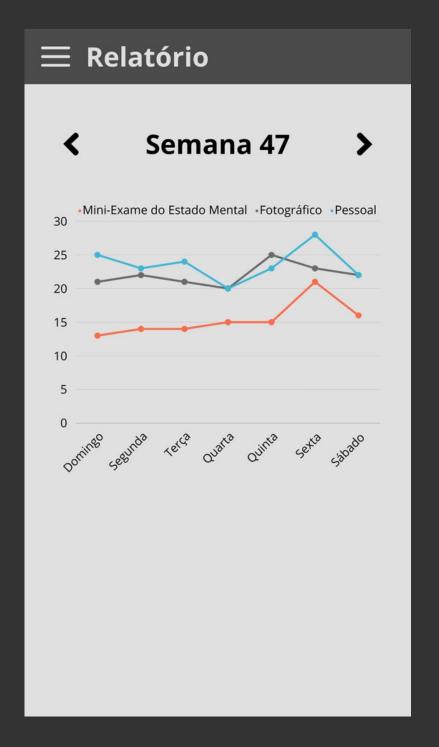
Teste Fotográfico

Teste Pessoal

Aplicativo do Paciente / Cuidador



Resultado dos Testes



Relatório Semanal

# MODELO DE NEGÓCIO

#### PLANOS PARA CLINICAS E HOSPITAIS

Planos pagos para clínicas especializadas e hospitais que desejam implementarem o sistema em seus atendimentos.

#### PLANO PARA FAMILIARES

Planos para familiares que possuem membro da família com Alzheimer que desejam usufruir dos testes e da análise automática de rotina.

## LINKS IMPORTANTES

### MINI-EXAME DO ESTADO MENTAL

• <a href="https://www.scielo.br/j/rsp/a/cVxz6HrRKxvtyNDcXqLrdxM/">https://www.scielo.br/j/rsp/a/cVxz6HrRKxvtyNDcXqLrdxM/</a>

### TESTE FOTOGRÁFICO

• <a href="https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3679906/">https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC3679906/</a>

### TESTE PESSOAL

• <a href="https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4227913/">https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4227913/</a>