

Professores da Unicap têm projeto aprovado no Programa Centelha PE

Os professores dos cursos de Psicologia, Veronique Donard, e de Jogos Digitais, Breno Carvalho, tiveram um projeto que está entre os vencedores do Programa Nacional de Apoio à Geração de Empreendimentos Inovadores em Pernambuco (Centelha-PE). Eles irão desenvolver uma plataforma online para reabilitação cognitiva usando técnicas de Inteligência Artificial, Machine Learning e Eyes-tracking.

O coordenador do curso de Jogos Digitais, professor Breno Carvalho relata que a aplicação digital surgiu a partir de uma parceria entre a Agência de Soluções Interativas do curso de Jogos Digitais – Combogó Unicap e um projeto da professora Veronique Donard, que contou com a participação de alunos das duas graduações em pesquisas de Pibic e voluntários da agência. “Já temos um protótipo registrado no INPI, mas que precisa de aprimoramentos, além de implementar algumas tecnologias a exemplo do Eyes-tracking”, afirma.

Segundo a professora Veronique, a proposta da aplicação começou a ser desenvolvida em 2016 enquanto ela já elaborava estudos no Laboratório de Ciberpsicologia da Unicap em pesquisas no Pibic. O projeto principal era intitulado Jogos Digitais como Mediação nos Processos Clínicos e seus subprojetos.



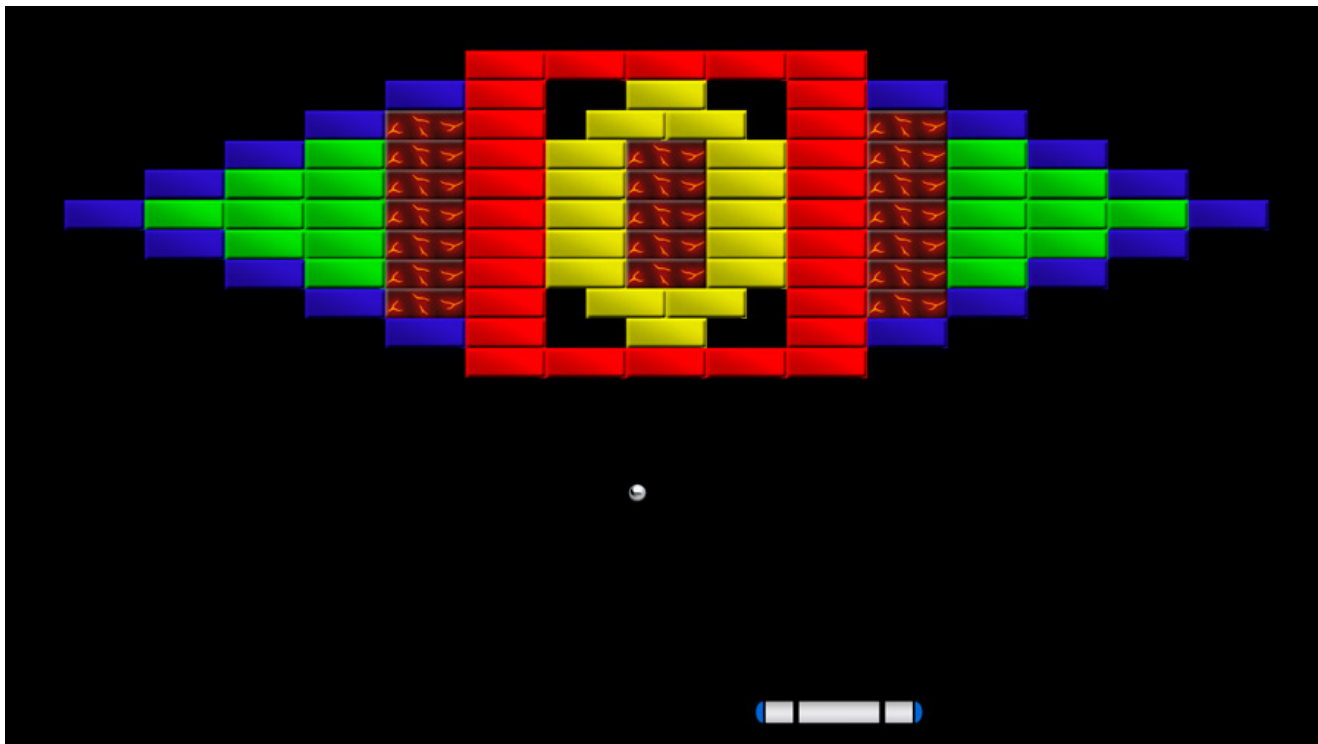
Tela inicial do protótipo desenvolvido na Combogó Unicap. Um desses subprojetos contou com a participação das egressas Bárbara Alves e Árthemys Aires, alunas de Iniciação Científica, bolsistas do CNPq e Unicap. De acordo com Veronique, o aplicativo pensado no projeto de pesquisa chegou a ser apresentado em congresso internacional no Canadá. “A ideia agradou os especialistas presentes e rendeu um projeto de parceria com o Scalab da Université Lille 3.

A divulgação do Programa Centelha PE num evento realizado na Unicap instigou a equipe a montar um projeto mais detalhado e com foco no mercado. A aprovação no edital permitirá a criação de uma *startup*, o que vai possibilitar uma melhor operacionalização, assim como contatos com outros parceiros.



Veronique apresenta uma das telas de interação. Foto: *Tom Cabral/Revista Algo Mais*

A expectativa da equipe é de que seja oferecida uma plataforma com outros jogos de reabilitação cognitiva. “Vamos propor um painel de jogos para que o profissional reabilitador possa utilizar a plataforma em suas sessões. Isso vai lhe permitir visualizar melhor as dificuldades do paciente, e lhe ajudar a propor os exercícios adequados para a reabilitação de seus processos cognitivos, de forma personalizada e eficaz”, diz Veronique. Veja aqui um vídeo sobre a iniciativa.



Uma das composições de jogo criada pela aplicação na versão atual

Centelha-PE – Ao todo, 28 projetos foram habilitados para contratação no estado pelo Edital 08/2019, que está sendo executado pela Fundação de Amparo à Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (Facepe). No total, os recursos destinados aos projetos são de R\$ 1,65 milhão, sendo maior parte (R\$ 1.110,000) do Fundo Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (FNDCT/Finep) e o restante (R\$ 555 mil) por meio do Programa de Atendimento à Demanda das Empresas por Estudos e Pesquisas Geradores de Inovação, provenientes da contrapartida da Facepe.

A iniciativa é promovida pelo Ministério da Ciência, Tecnologia, Inovações e Comunicações (MCTIC) e pela Financiadora de Estudos e Projetos (Finep), em parceria com o Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) e o Conselho Nacional das Fundações Estaduais de Amparo à Pesquisa (Confap), operada pela Fundação CERTI e, em Pernambuco, é executada pela Facepe.

Fonte: Assecom Unicap