

Virtual Hope: Gamificação e Inteligência Artificial Em Prol da Psicologia

Autores: Paulo M. Filho, Gustavo H. Cauzzo, Vitor A. Oliveira
Orientadores(as): Daniel R. Mendonça, Adriana M. Coelho



INTRODUÇÃO

O Virtual Hope foi desenvolvido com o intuito de permitir mais acessibilidade às pessoas à terapia, com a criação de um ambiente virtual, facilitando assim o contato entre o paciente e psicólogo. O grande diferencial e inovação da ferramenta é possibilitar uma análise das expressões faciais do paciente, através do uso de Inteligência Artificial, revelando assim seus possíveis sentimentos durante a terapia, tais como, surpresa, tristeza, desânimo, entre outras. Ao término da sessão o psicólogo recebe as informações capturadas durante a análise, que por não haver um contato visual direto paciente-terapeuta, possibilite que o paciente se sinta menos intimidado, revelando-se mais.

PROBLEMATIZAÇÃO

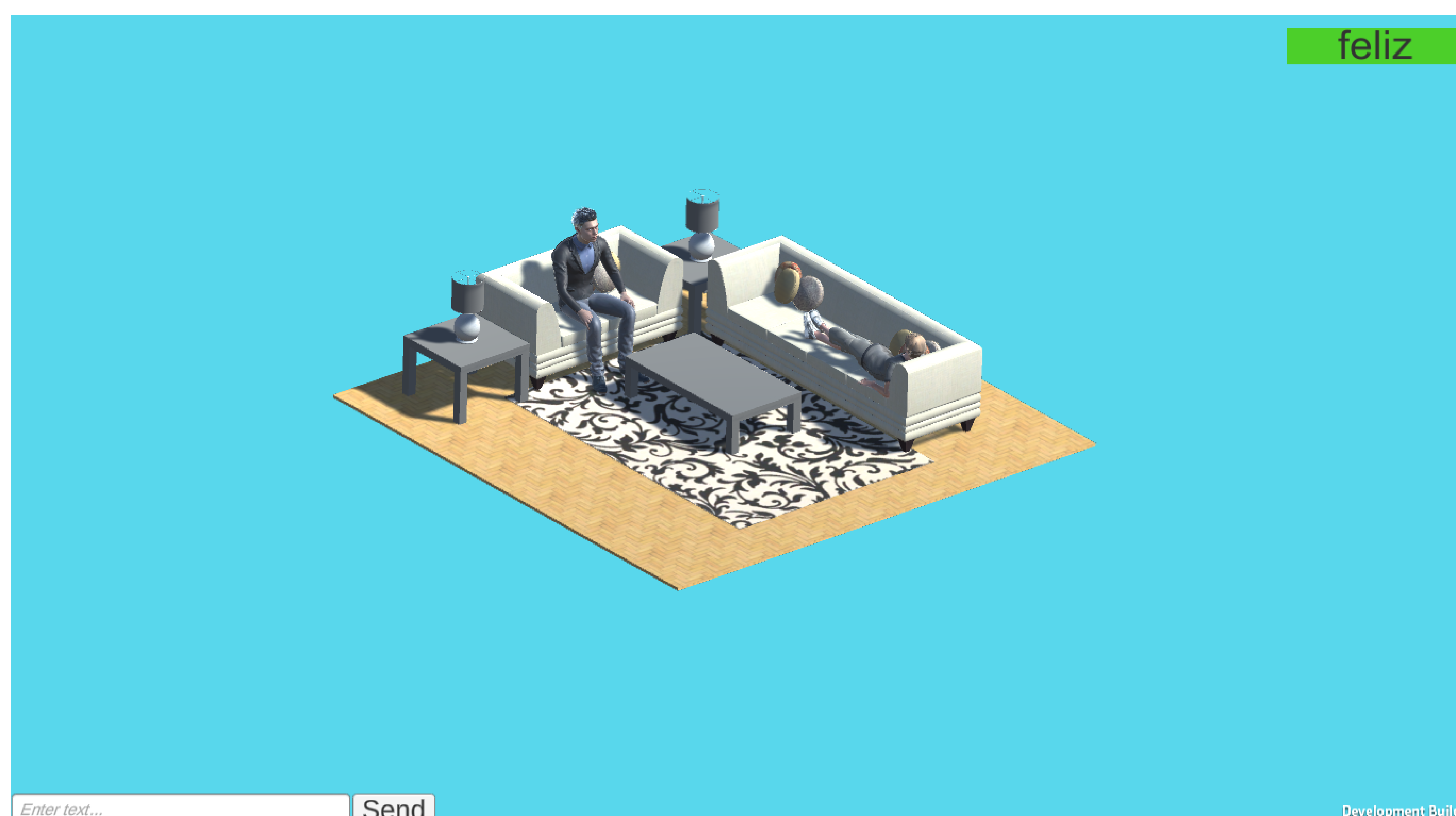
Com a pandemia muitas pessoas ficaram depressivas, doentes, inseguras e etc, com isso, decidimos criar um ambiente virtual para as pessoas que se sentem inseguras consigo mesmo a dar o primeiro passo para uma melhor saúde mental. Para realizarmos esse projeto, entrevistamos psicólogos para ter uma noção de como um ambiente virtual poderá ajudar essas pessoas a ter uma saúde mental melhor e comparamos a terapia virtual da presencial, obtivemos dados que as duas são igualmente eficazes na terapia

OBJETIVOS

O objetivo geral deste trabalho consiste no desenvolvimento de um ambiente virtual, que ajuda as pessoas a terem um diálogo diretamente com o psicólogo através do conforto de sua casa.

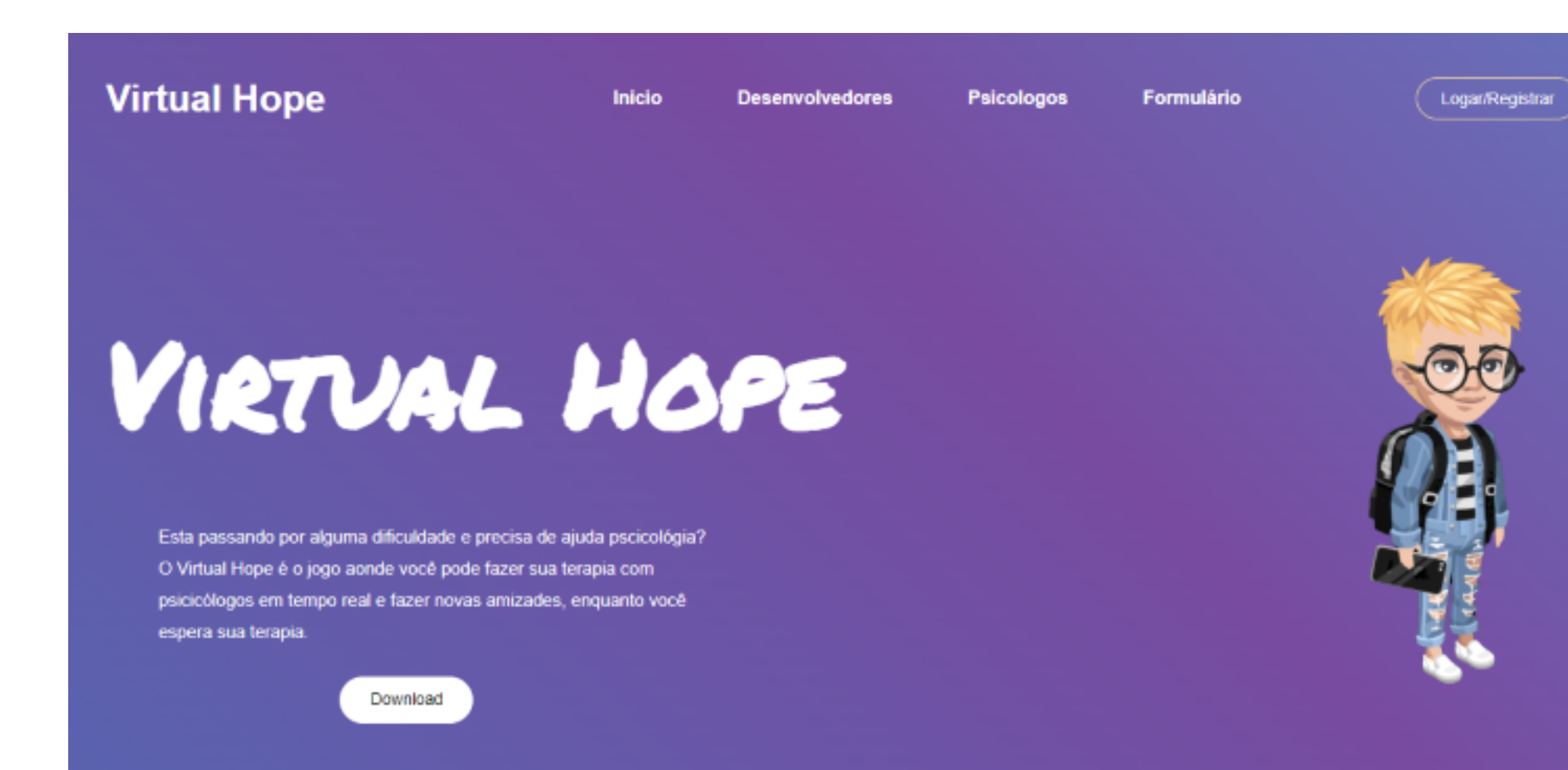
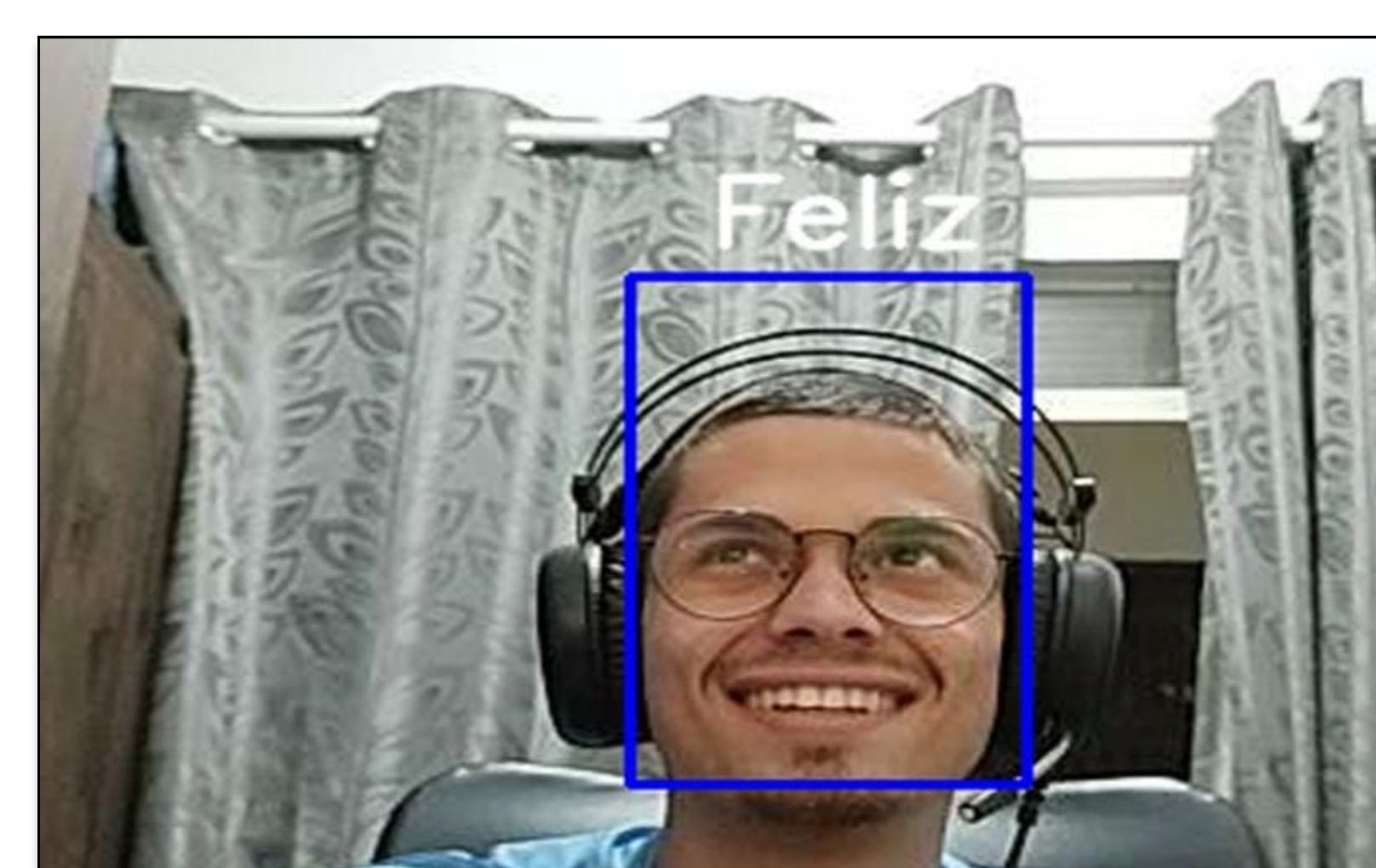
METODOLOGIA

Os principais materiais utilizados no projeto foram as linguagens de programação HTML, CSS, PYTHON, JAVASCRIPT para realizar o site de cadastramento, tanto do usuário, quanto do psicólogo, a linguagem C para o desenvolvimento do jogo, a linguagem C# para a parte da tela do download, a plataforma Unity para realizar a criação do jogo, o SketchUp que foi utilizado para criação do ambiente, onde os personagens ficam e o Mixamo que foi usado como um tipo de ferramenta para realizar a movimentação dos personagens.



RESULTADOS

A partir dos resultados obtidos, evidencia-se que o projeto é capaz de ajudar as pessoas com crises emocionais. Foi realizado a construção do ambiente virtual com o seu design atendendo a maior parte do público em geral. O chat foi criado para a comunicação entre o paciente e o psicólogo não tendo o risco de o paciente se sentir desconfortável durante a terapia. Como melhorias futuras encontra-se em andamento o ambiente virtual para que ele consiga ter a função de comunicação por voz, possibilitando assim, um melhor diálogo e conexão entre o psicólogo e o paciente.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

O projeto caminhou dentro do tempo previsto para sua conclusão tendo utilizado todas as pesquisas sobre a Psicologia e a Inteligência Artificial, e outras tecnologias que já estão no mercado para ajudá-las, com isso conseguiu atender a maioria dos objetivos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Orlandin, Gabriel G; Luís Tavares, João. Centro Universitário Uniftec: Reconhecimento Facial utilizando Inteligência Artificial. Toda Matéria, 2022. Disponível em: <https://revista.ftec.com.br/index.php/01/article/view/35>. Acesso em: 25 mar. 2022
- Takamori, Kaili. Alguns saberes são superiores a outros. História da Psicologia, 2011. Disponível em: <https://www.infoescola.com/psicologia/historia-da-psicologia/>. Acesso em 20 jun. 2022
- Gonçalves, Antônio Baptista. MICROEXPRESSÕES FACIAIS: LENDA OU REALIDADE: Revistada Seção, 2019. Disponível em: <https://revistaauditorium.jfrj.jus.br/index.php/revistasjrj/article/view/217>. Acesso em: 27 mar. 2022