

IDEATHON: GERANDO NOVAS SOLUÇÕES PARA SAÚDE COM A MENTORIA DO CHAT GPT

**Renata Pinto Ribeiro Miranda
Gustavo Rodrigo Thomazine
Luciana Yara Bonaldi De Biaggi**

Faculdade de Medicina de Itajubá - FMIT - MG

Área: Ciências da Saúde

Introdução/Justificativa: Em comemoração ao dia mundial da criatividade e da inovação o Núcleo de Inovação Acadêmica e a Coordenação do Curso da Faculdade de Medicina, em parceria com uma unidade de tratamento oncológico, desenvolveram o Ideathon, de forma a proporcionar uma maratona de ideias. O Ideathon é uma competição/evento de inovação no qual busca-se construir novas ideias e soluções para problemas da área da saúde os quais ainda não tem solução ou a solução existente ainda não é adequada. Nesse evento pode-se ter a participação de profissionais e/ou alunos da área saúde e profissionais e/ou estudantes das demais áreas de conhecimento, como engenharia; computação entre outras. O desafio seria a busca de uma solução inovadora a um problema comum envolvendo acessibilidade, para pacientes em condições veiculares inadequadas e dificuldades de locomoção, tudo isso a um baixo custo operacional. **Objetivos:** Apresentar aos acadêmicos do curso de medicina os problemas de acessibilidade que os pacientes debilitados têm ao deslocarem-se de veículos próprios e não adaptados para a unidade de saúde; procurar soluções de baixo custo para o deslocamento do paciente do veículo a unidades de saúde e introduzir ao grupo o conceito de Inteligência Artificial como ferramenta auxiliar na busca de soluções e inovação. **Relato de experiência:** Foi criado um edital com regras claras e período de inscrição divulgado pelas mídias sociais da faculdade. Dentre as regras, ficou evidente a organização das equipes em trios, a necessidade do uso do *chat Generative Pre-trained Transformer* (Chat GPT) desenvolvido pela *OpenAI* como auxiliar na mentoria e a apresentação na forma de *PITCH* a uma banca julgadora. A maratona teve início com a apresentação de duas palestras sobre a temática e ao final dessas a apresentação do problema, liberando as equipes com cerca de 48 horas para apresentarem uma solução. Houve a inscrição de 7 trios porém um trio foi desclassificado por não participar de todas as etapas do processo. No dia 15 de abril de 2023 as equipes se reuniram, de forma *online*, para a apresentação dos *PITCHs* a banca examinadora, formada por especialistas da área. **Resultados:** Todas as equipes classificadas trouxeram soluções inovadoras com diferentes possibilidade de aplicabilidade. Uma das equipes conseguiu despertar o interesse da banca, por apresentar um projeto de baixo custo e de excelente aplicabilidade dentro da problemática apresentada. O projeto proposto pelo trio vencedor foi encaminhado para possível parceria com uma universidade federal, com a proposta do desenvolvimento da patente de um produto novo para melhorar a qualidade de vida de pacientes em condições de dificuldade de deslocamento e acomodação. **Considerações Finais:** O desenvolvimento do Ideathon e o uso da Inteligência Artificial se demonstraram importantes ferramentas de auxílio ao desenvolvimento de novas ideias e novos projetos de inovação, assim como o acadêmico de medicina pode vislumbrar seu papel como desenvolvedor de ideias e



soluções de problemas inerentes a nossa realidade e ao sistema de saúde.

Palavras-chave: Acessibilidade. Ensino. Inovação. Inteligência Artificial. Ideathon.