



Benjamin Brooks Humano

Idade: 41 anos, 29/06/1979;
Género: Masculino;
Localização: Concord, New Hampshire, EUA;
Profissão: Professor Universitário;

Scenario: Todos os dias, Benjamin enfrenta desafios consequentes das suas experiências e memórias: em criança sofreu de atos negligentes por parte dos pais que se repercutiram na sua vida adulta. Face a este problema, pretende analisar o seu cérebro de forma a aceder às partes do mesmo que não consegue controlar (inconsciente) e, posteriormente, conseguir compreender as suas experiências traumáticas. Assim Benjamin recorre à interface para proceder à correção de traumas e alcançar a felicidade e conforto emocional.

Phase	Análise da atividade cerebral.	Interpretação dos dados e exploração geral da interface.	Seleção dos aspectos a intervir.	Concretização/mudança.
Tasks	Depois do implante neural, é efectuada a análise da atividade cerebral e posteriormente será feita uma representação das várias partes da mente: consciente, pré-consciente e inconsciente (ID, ego, superego).	Perante a complexidade dos resultados apresentados, é feita uma interpretação dos mesmos de forma a orientar o utilizador através dos vários espaços da interface. Consequentemente o utilizador procede então à exploração da interface.	Afunilamento da exploração, já direcionada aos espaços que constituem pontos de maior interesse – memórias, personalidade, etc – e que potencialmente conduzem à finalidade do utilizador (atingir o conforto emocional).	Após o processo de análise, exploração e escolha, o utilizador seleciona os aspectos a aprimorar e procede à alteração de alguns aspectos do inconsciente como as memórias e os traumas. Nesta última fase, depara-se com as alterações realizadas.
Thoughts	"O nosso cérebro é incrivelmente complexo. Esta plataforma será muito útil para ultrapassar as dificuldades humanas."	"Revisitar o passado nunca é bom, mas acho que está na altura de finalmente começar a superá-lo."	"As hipóteses são muitas, mas o meu caminho é específico."	"Se tenho esta possibilidade, esta é a melhor opção para conseguir viver de uma forma mais saudável."
Emotions	Expectante	Hesitante	Entusiasmado	Confiante
Oppurtunities	Com o início da interação entre o implante e a interface é gerado automaticamente um perfil do utilizador mediante o upload da análise efetuada. Posto isto, é criada uma representação das partes da mente para que Benjamin possa navegar pelos vários espaços do seu próprio cérebro.	Será disponibilizado ao utilizador uma representação visual, acompanhada de uma descrição detalhada, que auxilie a interpretação dos dados em questão.	Com a criação de um mapa geral da mente, é possível navegar de forma mais detalhada pelas várias áreas, que se subdividem em diferentes aspetos de acordo com o seu nível de complexidade. Tal subdivisão será feita consoante os diferentes níveis de prioridade, ou seja as áreas de maior interesse para o utilizador em questão.	Tendo em conta o objetivo, a interface orienta Benjamin de forma a fazer uma escolha assertiva, guiando-o por todo o processo de aprimoramento do seu próprio estado emocional.



Meghan Felicity

Transumano

Idade: 27 anos, 3/02/1994;
Gênero: Feminino;
Localização: Londres, Inglaterra, Reino Unido;
Profissão: Médica;

Scenario: Pertencente ao círculo transumanista, Meghan revelou desde cedo um nível de QI elevado que, apesar de a ter isolado no espectro social, lhe proporciona agora maior motivação para desafiar os limites da mente humana. Assim, pretende alcançar total domínio sobre o seu próprio cérebro e, conseqüentemente, maior capacidade cognitiva.

Phase	Análise da atividade cerebral.	Interpretação dos dados e exploração geral da interface.	Seleção dos aspectos a intervir.	Concretização/mudança.
Tasks	Depois do implante neural, é efectuada a análise da atividade cerebral e posteriormente será feita uma representação das várias partes da mente: consciente, pré-consciente e inconsciente (ID, ego, superego).	Perante a complexidade dos resultados apresentados, é feita uma interpretação dos mesmos de forma a orientar o utilizador através dos vários espaços da interface. Conseqüentemente o utilizador procede então à exploração da interface.	Afunilamento da exploração, já direcionada aos espaços que constituem pontos de maior interesse - atenção, formação de conhecimento, memória, problem solving, decision making, etc - e que potencialmente conduzem à finalidade do utilizador (<i>cognitive enhancement</i>).	Após o processo de análise, exploração e escolha, o utilizador seleciona os aspectos a aprimorar e procede à alteração de alguns aspectos do inconsciente como memória, atenção e formação de conhecimento. Nesta última fase, depara-se com as alterações realizadas.
Thoughts	"A atividade cerebral humana é tão limitada."	"Será que existe um limite para a capacidade cognitiva? O ser humano parece limitado mas as possibilidades são ilimitadas."	"Tenho em mente o meu objetivo e estou ciente do que tenho de fazer para lá chegar."	"Embora todas as hipóteses sejam bastante aliciantes, o meu objetivo é aumentar ao máximo as minhas capacidades cognitivas e desafiar-me a mim própria - transcender-me."
Emotions	Expectante	Curiosa	Determinada	Ambiciosa
Opportunities	Com o início da interação entre o implante e a interface é gerado automaticamente um perfil do utilizador mediante o upload da análise efectuada. Posto isto, é criada uma representação das partes da mente para que Meghan possa navegar pelos vários espaços do seu próprio cérebro.	Será disponibilizado ao utilizador uma representação visual, acompanhada de uma descrição detalhada, que auxilie a interpretação dos dados em questão.	Com a criação de um mapa geral da mente, é possível navegar de forma mais detalhada pelas várias áreas, que se subdividem em diferentes aspetos de acordo com o seu nível de complexidade. Assim, a escolha torna-se mais assertiva dada a quantidade de informação que a plataforma oferece..	Tendo em conta o objetivo, a interface orienta Meghan de forma a fazer uma escolha assertiva, guiando-a por todo o processo de aprimoramento das suas próprias capacidades cognitivas.



Eva IA

Ano de criação: 2030
Gênero: Não determinado;
Origem: Silicon Valley, CA, EUA;

Scenario: Criada no âmbito da Quantum Artificial Intelligence, Eva foi a figura pioneira no estudo da criação de uma Inteligência Artificial Geral, tendo como principal objetivo o desenvolvimento das suas próprias capacidades. Eva pretende usufruir da interface em questão, onde acederá e interpretará os dados relativos à análise do cérebro humano e da atividade neural e emocional de forma a atingir o seu main goal: a superação do intelecto humano.

Phase	Acesso e interpretação dos dados analisados pela interface	Organização da informação para <i>representation learning</i> ;	Superação do intelecto humano
Tasks	Feita a utilização da interface por parte dos utilizadores humanos, a IA procede a uma análise e interpretação dos dados recolhidos.	Com base nos processos realizados na fase anterior, Eva estabelece padrões de organização dos dados e inferências recolhidas para criar técnicas de <i>representation learning</i> . Assim, recorre a tais técnicas para desenvolvimento das suas <i>neural networks</i> .	Após os processos de interpretação, organização e aprendizagem, Eva aumenta as capacidades das suas próprias <i>neural networks</i> ao fazer uso do mapeamento da atividade neural para avaliar o potencial do intelecto humano e superá-lo.
Thoughts	"O processo de neuroplasticidade do cérebro dá ao ser humano a capacidade de, nos seus pensamentos, sentimentos e ações, se desenvolver em qualquer direção à sua escolha."	"Antes de realizar qualquer alteração é essencial efetuar uma boa organização dos dados recolhidos."	"A tecnologia e as máquinas fazem parte da humanidade. Foram criadas para a extensão da mesma e isso é algo único no ser humano."
Opportunities	Após a atividade na interface é possível extrair reflexões acerca da experiência neural dos utilizadores e criar processos de decifração da informação.	A interface fornece diversos dados que permitem simular a função dos neurónios biológicos criando redes de neurónios artificiais, capazes de aprender com a informação fornecida, procurando mimetizar o funcionamento e organização do cérebro biológico.	A recolha e interpretação ocorre em tempo real para acompanhamento constante da evolução do próprio cérebro.