

MINERVA - CHATBOT INFORMATIVO DO IFPI CAMPUS FLORIANO

Lucas Taylor de Sousa Aires, Davi Marques da Costa, Marcos Vinícius da Silva Borges Lima, Leonardo Pereira Nunes

Resumo:

Na sociedade atual, que é amplamente globalizada, percebe-se que a procura pela informação e conhecimento tende a se expandir por meio de novas tecnologias e inovações, acelerando o processo de aprendizagem. No IFPI Campus Floriano não é diferente, alunos, professores e demais servidores buscam formas mais dinâmicas de aprender, de ensinar e divulgar informações e ideias. De acordo com Costa (2003), a informação é concebida como matéria-prima para gerar o conhecimento, tendo isso em mente, entendemos que uma boa disseminação de informações pode fazer a diferença no meio acadêmico. Com as novas tecnologias da informação abrem-se novas possibilidades à educação (MERCADO, 2002). De forma mais específica: trazer novas tecnologias de informação e comunicação é imprescindível para efetivar a educação. Assim, o presente projeto consiste no desenvolvimento de um *Chatbot* informativo para emissão de avisos e sanar dúvidas frequentes de toda a comunidade acadêmica do IFPI Campus Floriano. Visto que, na maioria das vezes, alunos ingressantes, visitantes externos e/ou PcD (Pessoas com Deficiência), têm diversas dúvidas sobre os vários setores da instituição ou acessibilidade presente. Diante disso, o objetivo é levar informação e ajudar qualquer um que precise de determinada instrução ou conhecimento. Na era da informação e em um momento em que a tecnologia é disponibilizada, a habilidade no processamento de dados e a transformação desses dados em informações prontas para serem usadas nas tomadas de decisões, representa uma oportunidade valiosa na melhoria do processo de comunicação (PONTE CHAVES DE MELO, 2006). Portanto, pretendia-se ocasionar uma oportunidade de avanço para a instituição, pois tal ferramenta facilita o trabalho de muitos, traz mais acessibilidade e leva conhecimento sobre o Campus Floriano. Entre as diversas tecnologias que começaram a ser usadas nos últimos anos, destacam-se os *ChatBots*. Eles são sistemas criados a fim de simular um diálogo real, com uma certa capacidade de análise e influência sobre o comportamento do usuário. São capazes de simular uma conversa inteligente e informativa, com o objetivo de mantê-la de forma natural, simples e coerente (ALMEIDA JUNIOR, 2017). Com esse tipo de ferramenta, as informações devem chegar em nosso público alvo de forma mais fácil, fazendo com que notícias ou avisos importantes sejam melhor divulgados. Oliveira *et al.* (2018), apresentam o desenvolvimento de um protótipo de *Chatbot*, o *HelpCare*. Ele tem o objetivo de auxiliar em casos de enfermidades como diabetes, hipertensão e colesterol alto. Este *Chatbot* propõe ao usuário sanar dúvidas sobre a sua doença, avisa o horário de tomar medicamentos, ajuda em dietas etc. Nele também há uma lista dos hospitais mais próximos ao usuário, oferece um histórico de assistências realizadas e feedbacks ao usuário. Desta forma, a ideia de trazer facilidades como essa, porém com questões acadêmicas, para dentro de nossa instituição com o intuito de deixar ainda mais fácil o acesso à informação. Foram realizadas pesquisas utilizando o Google Acadêmico sobre artigos científicos que corroboram com a ideia do direito à informação para o desenvolvimento da parte teórica do projeto. Além disso, foram realizados estudos de outras ferramentas utilizadas por distintas instituições a fim de aperfeiçoar o desenvolvimento de nosso trabalho, além de reuniões online do grupo para discussão de ideias sobre os requisitos de software. Para desenvolver a ferramenta foi utilizada a linguagem de programação *JavaScript*, na qual usa o ambiente de execução *node.js*, juntamente com a biblioteca *whatsappweb.js*. Há também um banco de dados interligado ao ChatBot armazenando suas possíveis respostas, para gerenciamento dos dados é utilizado pela equipe o SGBD (Sistema Gerenciador de Banco

de Dados) *PostgresSQL*. O usuário pode se comunicar com o ChatBot por meio do aplicativo de mensagens instantâneas Whatsapp, recebendo uma resposta que satisfaça suas necessidades. Como resultado do projeto, foi criado um protótipo funcional para que a ideia fosse apresentada ao público no Congresso Anual de Informática do Sul do Piauí (Cais Tech 2023). Tal protótipo foi exposto junto à apresentação em modalidade banner no pátio da instituição, uma exposição aberta ao público denominada Workshop de Projetos Integradores. Com nossa interação com o público pudemos saber da opinião de stakeholders da ferramenta, juntando-se dicas dentre outras sugestões para a melhoria do desenvolvimento do ChatBot e do trabalho em equipe. O projeto conquistou a terceira colocação no Workshop de Projetos Integradores.

PALAVRAS-CHAVE: ChatBot; Disseminação de informação; Conhecimento; Acessibilidade; Educação.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA JUNIOR, Oberdan Alves de. Beck: um chatbot baseado na terapia cognitivo-comportamental para apoiar adolescentes com depressão. 2017. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Pernambuco.

COSTA, Marília Maria Roslindo Damiani. Procedimentos para aplicação de mapas semânticos como estratégia para criação do conhecimento organizacional 2003. 195 f. Tese (Doutorado em Engenharia de Produção), Universidade Federal de Santa Catarina, 2003.

MERCADO, Luís Paulo Leopoldo; MARQUES, Adriana Cavalcanti. Novas tecnologias na educação: reflexões sobre a prática. UFAL, 2002.

MORAN, José Manuel. Gestão inovadora da escola com tecnologias. Gestão educacional e tecnologia. São Paulo: Avercamp, p. 151-164, 2003.

OLIVEIRA, Alana Lúcia et al. Chatbot para Terapia Cognitivo Comportamental focada em Ruminação (RFCBT) em jovens universitários. Anais do XVIII Escola Regional de Computação Bahia, Alagoas e Sergipe, p. 338-347, 2018.

PONTES CHAVES DE MELO, Vanêssa. Comunicação interna e sua importância nas organizações. Tecitura, v. 1, n. 1, 2006.