

FACULDADE DE TECNOLOGIA DE SÃO JOSÉ DOS CAMPOS

FATEC PROFESSOR JESSEN VIDAL

**BRENDON BUBELA, BRUNA GOMES, CHRISTIAN DANTAS, DAVI
RAMOS, JENNIFER DOMINIQUE, JOÃO PEDRO, LUARA GOULART,
MARCOS PAULO, MARIANA ARAUJO**

BUSINESS UNDERSTANDING

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL

São José dos Campos

2021

Sumário

INTRODUÇÃO	3
DEFINIÇÃO DO PROBLEMA	3
OBJETIVO	3
OBJETIVOS DE NEGÓCIO	3
CRITÉRIOS DE SUCESSO	4
RECURSOS	4
FUNCIONALIDADES	4
RISCOS	5

INTRODUÇÃO

A UOL é uma empresa brasileira fornecedora de conteúdo, produtos e serviços da Internet, dentre esses serviços tem o BOL - Brasil Online que é um portal de internet, serviço de webmail. O BOL é uma ferramenta muito utilizada, porém ela possui um obstáculo que a impede de funcionar com 100% da sua capacidade, o problema são os spammers.

DEFINIÇÃO DO PROBLEMA

Na situação atual a empresa Uol está enfrentando problemas com spammers. Spammers são pessoas responsáveis pelo envio de mensagens não solicitadas, em sua maioria publicitária, enviadas em massa, conhecidas como spams de e-mail, muitas vezes esses spams podem conter links e arquivos com códigos maliciosos. Um único spammer é capaz de criar inúmeras contas de e-mail com o intuito de enviar uma quantidade maior de spam para vários usuários da plataforma Bol.

OBJETIVO

O intuito desse projeto é desenvolver um software que seja capaz de identificar todas as contas que um único usuário criou, para que posteriormente alguma providência seja tomada.

OBJETIVOS DE NEGÓCIO

A principal meta a ser atingida no fim do projeto é ter como produto final um software capaz de identificar usuários únicos. Para que essa meta seja atingida é necessário pensar nos objetivos de negócio, são eles:

- Implementação da biblioteca do Device Fingerprint – Essa ferramenta ajudará a obter dados sobre os dispositivos que o usuário utiliza no momento do cadastro na plataforma BOL;
- Mapeamento de IP com Traceroute – O Traceroute irá traçar os “passos” do IP do usuário pela internet até chegar no site da plataforma BOL;
- Mapeamento comportamental do usuário - Observação da tela do usuário para examinar o comportamento das atividades realizadas durante o cadastro. Esse objetivo tem alta prioridade, pois é onde haverá uma grande coleta de informações que serão usadas para treinar a inteligência artificial;
- Treinamento da inteligência artificial – O treinamento da IA, de modo supervisionado, é um objetivo de grande valor para a resolução do projeto, pois é através dela que o usuário único será identificado por meio de padrões encontrados e associados a ele. Sendo assim este objetivo possui alta prioridade.

CRITÉRIOS DE SUCESSO

O projeto será considerado um sucesso se atender a todos os objetivos de negócio. O software deverá conter dados do Device Fingerprint, do Traceroute e uma Inteligência Artificial treinada para identificar padrões iguais ou semelhantes dos comportamentos humanos do usuário na hora do cadastro na plataforma BOL, resultando assim na identificação de um usuário único e concluindo o projeto com sucesso.

RECURSOS

Os recursos disponíveis que ajudarão no desenvolvimento da aplicação envolvem:

- O time de desenvolvedores;

Integrantes e suas principais funções no projeto		
Front-end	Back-end	Doc + apoio
Davi Ramos	Marcos Paulo	Jennifer
Brendo Bubela	João Pedro	Mariana
	Christian Dantas	Luara Goulart
	Bruna Larissa	

- Os dados disponíveis para análise – Além do auxílio das informações obtidas pela plataforma BOL na hora do cadastro, o projeto também tem dados do Device Fingerprint, Traceroute e do mapeamento comportamental do usuário;
- Os recursos de computação são os computadores individuais dos integrantes;
- E os softwares utilizados são Eclipse, Spring Tools, Visual Studio Code, DBeaver e Postgree.

FUNCIONALIDADES

Código	Descrição do requisito	Atores
RF1	O sistema deve identificar usuários únicos	Sistema
RF2	O sistema deve coletar informações do dispositivo usado na hora do cadastro do usuário.	Sistema
RF3	O sistema deve mapear o comportamento do usuário	Sistema

RF4	O sistema precisa conter uma inteligência artificial para identificar padrões comportamentais	Sistema
RF5	Todos os dados obtidos devem ser formatados e salvos	Sistema
RNF1	A inteligência artificial deve ser treinada com o aprendizado supervisionado	Sistema
RNF2	O banco de dados deve ser relacional	Sistema
RNF3	O sistema deve ser rápido nas coletas de dados	Sistema
RNG1	O sistema deve focar em identificar os usuários únicos e não na identificação de spammers	Sistema

RF = Funcional / RNF = Não funcional / RNG = Regra de Negócio

RISCOS

Os riscos do projeto podem ocorrer em diversos momentos ou fases de desenvolvimento, por conta das variáveis que compõem a equipe e ou a aplicação em si.

- Saída ou ausência de um integrante do time;
- Estouro do orçamento do projeto;
- Desistência do cliente pelo produto;
- Não conclusão do produto até a data limite.