

Assunto: RE: Dúvidas sobre Avaliação TCC 1 - Acadêmicos - Bárbara Alessandra Maas e Bruno Henrique Wiedemann Reis

Data: terça-feira, 6 de junho de 2023 21:57:45 Horário Padrão de Brasília

De: Mauricio Capobianco Lopes

Para: Simone Erbs da Costa

CC: Barbara Alessandra Maas, Dalton Solano dos Reis, Bruno Henrique Wiedemann Reis

Boa noite

Desculpe a demora em responder. As perguntas são muitas e longas e eu precisei de tempo. Seguem minhas respostas. Vou usar o e-mail inicial como base, mas considerando as falas da profs Simone.

Comentário 1:

O comentário não deve ser ignorado e sim a explicação melhorada, como indicado pela profa Simone. Veja que um TCC de Inovação deve ser muito bem caracterizado como tal para que não se banalize tal categoria de TCC. A introdução de vocês não caracteriza a inovação. Ela explora aspectos de jogos e acessibilidade mas não permite ao leitor perceber qual aspecto de inovação será atendido/aplicado/evoluído. Reitero que este item não está sendo atendido na proposta. Mais justificativas sobre isso apresentarei nos próximos comentários.

Comentário 2:

Relendo o texto percebi que a tabela 1 é o peso e não os artigos selecionados. Peço desculpas por essa falha de interpretação. Por outro lado, a forma de apresentação dos trabalhos selecionados está um tanto burocrática.

Comentário 3:

O fato de outros avaliadores não comentarem não significa que está ok. Creio que foi uma opção inovadora e interessante para o trabalho mas não acho que a tecnologia esteja tão madura e pronta para ser a única considerada no processo de busca. E aí é que me preocupa tanto o aspecto de inovação do trabalho quanto a própria pesquisa de correlatos: a acessibilidade, tratada no projeto como inovação, não foi utilizada como palavra chave para busca e tem apenas peso 2 no critério de seleção de trabalhos. Aliás, o termo "Acessibilidade da solução em jogos digitais" não é claro, pois não sei a que se refere: se ao site ou ao jogo em si ou a alguma solução que não consigo compreender exatamente qual é. Nos 5 trabalhos da RSL apenas o de Santos me parece ter algo sobre design mas sem abordar acessibilidade. Então isso me gerou muitas dúvidas. Na RTL, a pergunta feita ao ChatGPT também não aborda a acessibilidade. Então a pesquisa de correlatos me deixa em dúvida sobre sua real contribuição para o trabalho. Notem o primeiro comentário que eu fiz na seção de justificativa de vocês.

Comentário 4:

Resultante da questão anterior: porque esses sites foram incluídos se, a princípio, não apresentam elementos de acessibilidade? Eu entendo que talvez vocês quisessem ampliar a busca para ver o que encontravam de acessibilidade mas isso não aparece de forma evidente no trabalho, dando a entender que o foco é o e-commerce. Se o foco de vocês é a acessibilidade - e não apenas a venda de jogos digitais online - é preciso reforçar essa questão ao longo do projeto e caracterizá-la de modo mais evidente na busca dos correlatos. Além disso, é preciso repensar e caracterizar melhor a quem se destina o projeto de vocês pois lá na introdução vocês dizem que é "para todos" e acredito que vai ser bem difícil levantar um site de e-commerce do zero atendendo todas as normas e diretrizes de acessibilidade que deveriam estar melhor detalhadas na fundamentação.

Por fim, quero esclarecer que como estamos iniciando agora um novo modelo de TCC é natural que existam controvérsias e visões diferentes entre os avaliadores, o que deve ser ajustado com o tempo. Talvez vocês não precisem refazer a busca dos correlatos pois vai dar muito trabalho. Mantenham como está mas apenas melhorem as justificativas. O que eu me preocupo é efetivamente com a caracterização da inovação e com o fato

de vocês estarem com uma ideia muito ampla. Já se perguntaram pq esses grandes sites não aplicam esses elementos de acessibilidade?

Seguimos dialogando.

Cordialmente.

Mauricio

Prof. Dr. Mauricio Capobianco Lopes
<http://lattes.cnpq.br/2487859882670844>
Universidade Regional de Blumenau
Blumenau (SC)
Brasil

De: Simone Erbs da Costa <secosta@furb.br>

Enviado: quinta-feira, 1 de junho de 2023 18:54

Para: Mauricio Capobianco Lopes <mclopes@furb.br>

Cc: Barbara Alessandra Maas <bamaas@furb.br>; Dalton Solano dos Reis <dalton@furb.br>; Bruno Henrique Wiedemann Reis <bhwreis@furb.br>

Assunto: Re: Dúvidas sobre Avaliação TCC 1 - Acadêmicos - Bárbara Alessandra Maas e Bruno Henrique Wiedemann Reis

Prezados, boa noite!

Espero encontrá-los bem assim como seus familiares.

Primeiramente, reitero os agradecimentos pela revisão do trabalho que o professor realizou na revisão do pré-projeto.

Vou fazer uns apontamentos nas dúvidas colocadas pelos acadêmicos, para ajudar a explicar o que eles quiseram dizer. Coloco abaixo as considerações:

Comentário 1: Comentado [MCL54]: Não está claro a quem é direcionado. Lembre que é extensão Isso foi colocado na pergunta: O cenário atual é apresentado com informações sobre a empresa ou entidade onde o sistema será implantado?

Onde foi marcado como 'Não atende', porém, conforme conversado com a orientadora Simone, nós não teremos um cenário atual de uma empresa, por isso que é uma inovação e também conforme conversado com o professor Dalton (TCC1), ao aplicar a acessibilidade teríamos um cenário de Inovação, o que não precisaria de uma empresa, podemos desconsiderar esse comentário?

[Professora Simone] Referente a esse não atende. O que acredito que eles querem dizer é o que o trabalho deles se trata de uma inovação e não de um trabalho aplicado. Não por não se ser aplicado que se trata de uma inovação, mas sim, porque de fato não existe sistemas voltados para venda de jogos que tratem a acessibilidade. Primeiramente, eles validaram a ideia com o professor de TCC1 e depois na busca pelos trabalhos correlatos foi visto que de fato não existe um sistema voltado para venda de jogos que trate a acessibilidade.

Além disso, eles se dispuseram a deixar mais claro isso na contextualização. **Dessa forma, eles querem saber se fazendo isso é suficiente para o professor.**

-

Comentário 2: Comentado [MCL27]: Não está claro como chegou a 10 na tabela 1 e 5 na tabela 2.

Esse comentário não está claro para nós, pois, ao somar cada ponto dos critérios de qualidade da Tabela 1, fica com o valor 10.

[Professora Simone] Aqui, a dúvida deles está porque os dez pontos se referem a somatória dos pesos estabelecidos nos critérios de qualidade da Tabela 1. Os critérios estabelecidos se referem a encontrar resultados que sejam significativos para o desenvolvimento proposto, sendo os pesos mais altos para os critérios de maior relevância e os de peso menor, os de menor relevância.

Aqui, acredito que eles querem saber se o professor quer que explique algo a mais no texto ou os esclarecimentos feitos por aqui são suficientes.

-

Comentário 3: Comentado [MCL28]: Pq no ChatGPT? Baseado em qual critério metodológico?

Conforme alinhamos com a professora Simone, o nosso tema é muito específico e de difícil encontro de artigos que falem sobre jogos e acessibilidade, pois não é algo tão científico e sim mais produto, por isso, utilizamos uma busca TRADICIONAL no chat gtp para encontrar plataformas iguais a nossa que seriam correlatas, essa busca no chat gpt foi realizada e incluída no TCC de diversos grupos da nossa turma e nenhum foi criticado, por isso, podemos desconsiderar esse comentário?

[Professora Simone] O que eles querem de fato dizer é que eles realizaram uma revisão bem completa, tanto de forma sistemática quanto de forma tradicional. Na sistêmica se buscou nos MBA voltados a área da computação e na tradicional se optou por fazer a pesquisa de forma abrangente. O Chat GPT pode ser visto como uma ferramenta que está acima do Google, pois usa o Google como busca também. Além disso, eles analisaram o resultado obtido pelo Chat GPT pelos critérios estabelecidos. Somente aqueles que de fato trazem contribuição para o trabalho foram escolhidos.

Portanto, vemos que o Chat GPT de fato pode ser utilizado como um mecanismo de pesquisa. **O professor quer que seja detalhada algo a mais no texto?**

-

Comentário 4:

Comentado [MCL29]: De onde surgiu?

Comentado [MCL30]: E este?

Comentado [MCL31]: Me parece que é dos dois, não?

Ao realizar a busca no chat gpt foram encontrados os sistemas da Epic Games Store e Nuuvem, onde validamos os critérios de qualidade e colocamos no texto, e incluímos a seguinte frase nos correlatos:

'No final deste processo foram encontrados dois trabalhos, além da adição do

sistema Epic Games Store, um sistema de referência da área cuja análise resultou em oito pontos. Por fim, ainda foi adicionado o site da Nuuvem, que possui alta relevância e foco no projeto, obtendo sete pontos. O Quadro 1 traz a síntese da RTL juntamente com os resultados obtidos na RSL'

Onde, explicamos que são sistemas de referência da área e são sistemas diferentes, por isso, não entendemos esse comentário também.

[Professora Simone] Professor, eles colocaram que o Epic Games Store e Nuuvem foram obtidos a partir da revisão tradicional feita pelo Chat GPT e a pontuação que cada um obteve para ser selecionado, sendo oito pontos o Epic e sete o Nuuvem. **A dúvida está se o professor quer algum detalhamento a mais, já que eles colocaram as informações.**

Novamente, agradecemos cada uma das contribuições professor Maurício e ficamos a disposição!

Cordialmente,

De: Bruno Henrique Wiedemann Reis <bhwreis@furb.br>

Enviado: quinta-feira, 1 de junho de 2023 14:13

Para: Mauricio Capobianco Lopes <mclopes@furb.br>

Cc: Barbara Alessandra Maas <bamaas@furb.br>; Simone Erbs da Costa <secosta@furb.br>; Dalton Solano dos Reis <dalton@furb.br>

Assunto: RE: Dúvidas sobre Avaliação TCC 1 - Acadêmicos - Bárbara Alessandra Maas e Bruno Henrique Wiedemann Reis

Professor Maurício,

Deixamos também nosso muito obrigado pelo seu tempo dedicado a avaliar nosso projeto 😊

Att,

Bruno Reis.

De: Bruno Henrique Wiedemann Reis

Enviado: quinta-feira, 1 de junho de 2023 12:28

Para: Mauricio Capobianco Lopes <mclopes@furb.br>

Cc: Barbara Alessandra Maas <bamaas@furb.br>; Simone Erbs da Costa <secosta@furb.br>; Dalton Solano dos Reis <dalton@furb.br>

Assunto: Dúvidas sobre Avaliação TCC 1 - Acadêmicos - Bárbara Alessandra Maas e Bruno Henrique Wiedemann Reis

Bom dia, professor Maurício, tudo bem?

Você avaliou nosso TCC1 e deixou alguns comentários, conforme conversado com nossa orientadora 'Simone Erbs da Costa', segue algumas dúvidas que temos sobre alguns comentários.

-

Comentário 1: Comentado [MCL54]: Não está claro a quem é direcionado. Lembre que é extensão

Isso foi colocado na pergunta: O cenário atual é apresentado com informações sobre a empresa ou entidade onde o sistema será implantado?

Onde foi marcado como 'Não atende', porém, conforme conversado com a orientadora Simone, nós não teremos um cenário atual de uma empresa, por isso que é uma inovação e também conforme conversado com o professor Dalton (TCC1), ao aplicar a acessibilidade teríamos um cenário de Inovação, o que não precisaria de uma empresa, podemos desconsiderar esse comentário?

-

Comentário 2: Comentado [MCL27]: Não está claro como chegou a 10 na tabela 1 e 5 na tabela 2.

Esse comentário não está claro para nós, pois, ao somar cada ponto dos critérios de qualidade da Tabela 1, fica com o valor 10.

-

Comentário 3: Comentado [MCL28]: Pq no ChatGPT? Baseado em qual critério metodológico?

Conforme alinhamos com a professora Simone, o nosso tema é muito específico e de difícil encontro de artigos que falem sobre jogos e acessibilidade, pois não é algo tão científico e sim mais produto, por isso, utilizamos uma busca TRADICIONAL no chat gtp para encontrar plataformas iguais a nossa que seriam correlatas, essa busca no chat gpt foi realizada e incluída no TCC de diversos grupos da nossa turma e nenhum foi criticado, por isso, podemos desconsiderar esse comentário?

-

Comentário 4:

Comentado [MCL29]: De onde surgiu?

Comentado [MCL30]: E este?

Comentado [MCL31]: Me parece que é dos dois, não?

Ao realizar a busca no chat gpt foram encontrados os sistemas da Epic Games Store e Nuuvem, onde validamos os critérios de qualidade e colocamos no texto, e incluímos a seguinte frase nos correlatos:

'No final deste processo foram encontrados dois trabalhos, além da adição do sistema Epic Games Store, um sistema de referência da área cuja análise resultou em oito pontos. Por fim, ainda foi adicionado o site da Nuuvem, que possui alta relevância e foco no projeto, obtendo sete pontos. O Quadro 1 traz a síntese da RTL juntamente com os resultados obtidos na RSL'

Onde, explicamos que são sistemas de referência da área e são sistemas diferentes, por isso, não entendemos esse comentário também.

-

Att,

Bruno Reis.