AliveBot: planeamento

Inicialização do problema: qual é a tarefa a fazer?

1

Definição clara dos objetivos a cumprir de forma a orientar o trabalho e a pesquisa:

- Criação do "motor" do chatbot
- Chatbot deve ser capaz de interagir com o utilizador no formato de conversa
- Chatbot deve ser perito em informação de cariz geográfico/turístico/cultural
- Integração da informação fornecida pelo bot com o mapa

Reunião de meios: do que preciso para a tarefa?

2

Comparação das possibilidades existentes no mercado a nível de utilização de LLM's:

- modelo open-source VS API paga
- possibilidad de costumização dos parâmetros e/ou arquitetura da própria rede
- possíveis limitações a nível de saldo/poder computacional
- Escolha "provisória": OpenAl

Extração: consigo extrair a informação desejada?

3

O modelo de linguagem escolhido deve obedecer duas imperativas: ser capaz de interagir com o utilizador em forma de conversa e ser proeficiente em informação geográfica de diferentes tipos

- modelo pode devolver a informação pedida de forma "oculta" ao utilizador adicionando artificialmente o pedido no fim da prompt
- o API da OpenAl permite a criação de "assistants": possibilidade de criar um assistant especializado na área de interesse
- Técnicas de manipulação de strings para extrair da resposta do modelo a informação

Aplicação: como utilizo a informação obtida?

4

Extraindo com sucesso a informação desejada do modelo, ela deve ser incorporado com uma aplicação de mapa:

- garantir que os dados retornados pelo chatbot são do tipo e formato desejados (dependentes do mapa a ser utilizado)
- definir que sistema de mapas será utilizado em colaboração com outros membros da equipa

Conclusão: o produto final comporta-se da maneira que desejamos?

5

Garantir que o sistema está a funcionar de forma correta (sem bugs, crashes, etc.) e que a experiência do utilizador se desenvolve de acordo com o pretendido:

- testes de usabilidade permitem testar a experiência do produto simulando os end users
- averiguar a interpretabilidade e acessibilidade do sistema com utilizadores não familiarizados com o seu funcionamento
- alterar o produto de acordo com o feedback e repetir a testagem ciclicamente até obter o produto final