**UNIVERSIDADE REGIONAL DE BLUMENAU**

**CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DA NATUREZA**

**CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

**Disciplina: Processamento de Linguagem Natural**

**Unidade 1 – Introdução ao Processamento de Linguagem Natural (PLN)**

**Data de entrega: 26/08**

**Equipe:** Augusto Juan Dalprá Arraga, Eduardo Augusto Reinert, Vinícius Vanelli Silvestre Silva

**1. Tema escolhido (Qual tipo de dado textual? Qual o tema? Descrever brevemente):**

Reviews/análises de jogos eletrônicos

**2. Descrever possíveis aplicações dentro de cada tipo de tarefa:**

|  |  |
| --- | --- |
| **Tarefa** | **Descrição** (explicar quais as entradas e saídas esperadas, processos envolvidos, com foco no resultado esperado). |
| Classificação de texto | **Entrada**: Review de jogo (texto).  **Saída**: Categoria ou rótulo (ex: "Positiva", "Negativa").  **Processo**: O sistema analisa o tom geral da review para atribuir um sentimento ou tópico. |
| Extração de informações | **Entrada**: Review de jogo.  **Saída**: Dados específicos (ex: nomes de personagens, pontos fortes/fracos).  **Processo**: O sistema identifica e extrai entidades e atributos relevantes mencionados no texto. |
| Recuperação de informações | **Entrada**: Busca do usuário (ex: "reviews sobre jogabilidade").  **Saída**: Lista de reviews relevantes.  **Processo**: O sistema compara a busca com a base de dados de reviews e retorna as mais pertinentes. |
| Chatbot ou agentes | **Entrada**: Pergunta do usuário (ex: "o jogo X é bom?").  **Saída**: Resposta sintetizada.  **Processo**: O chatbot compreende a pergunta, busca e resume as reviews para gerar uma resposta. |
| Outros | **Entrada**: Múltiplas reviews.  **Saída**: Um resumo de pontos principais.  **Processo**: O sistema analisa e sumariza várias reviews, destacando os prós e contras mais recorrentes. |

**3. Indicar fontes/repositórios de dados relevantes sobre o tema escolhido (sites, textos etc.)**

* Plataformas de venda de jogos onde é possível postar análises públicas, como: Steam, Epic Games, Xbox, etc.
* Websites especializados em reviews/análises de jogos: Metacritic, Opencritic, IGDB, etc.

**4. Quais as possíveis dificuldades e obstáculos da aplicação de PLN ao tema escolhido?**

* **Linguagem informal:** Gírias, abreviações e emojis.
* **Sarcasmo e ironia:** Difícil de identificar.
* **Contexto:** O significado das palavras muda dependendo do jogo.
* **Reviews curtas:** Falta de conteúdo detalhado para análise.
* **Subjetividade:** O que é bom para um jogador pode ser ruim para outro.