

# **Gestão e Governança da tecnologia da informação**

## **Design Thinking – Sprint 3**

Douglas H. T. Barboza  
Fabrício C. Vasconcellos  
Jonatas R. Ferreira  
Vitor L. Amorim  
Rafael R. Rodrigues  
Samuel D. Xavier

### **1. Aplicação**

Com os resultados obtidos através das pesquisas realizadas anteriormente progredimos com solução abordada e prosseguimos com o desenvolvimento. Foco dessa Sprint foi persistir em mais obtenções de dados através de periféricos que o usuário utiliza e mais informações para identificação e análise, em paralelo a este serviço, continuamos a pesquisar e compreender a utilização de uma Inteligência Artificial que monitore ações do usuário para construirmos uma solução mais robusta.

### **2. Abordagem problema**

A implementação da Inteligência Artificial é mais complexa, então foi decidido prosseguir com pesquisas antes de começar a produzir ou implementar o serviço, então focamos em obter mais informações do usuário para gerar dados eficientes para o tratamento através da IA

### **3. Metodologia**

Nesta etapa aprofundamos a obtenção de dados do usuário, para melhor identifica-lo e gerar informações o suficiente para a tratarmos através da Inteligência Artificial, durante o processo:

- Obter informações através de movimentos de periféricos como por exemplo o mouse.
- Identificar padrões de movimento do usuário e tempo de resposta na realização de cadastros.
- Exportar informações para análise.
- Pesquisas de como treinar um modelo baseado nos dados obtidos através da exportação.

### **4. Prototipagem**

O caso de uso a seguir exemplifica o processo de obtenção de dados

