

Ata de Reunião		
Data: 13 de fevereiro		
Hora: 18h às 18h40		
Local: sala de coordenação dos cursos de Eng. de Software e Jogos Digitais		
Participantes		
Nome	Email	Papel
Maria Augusta Nelson	guta@pucminas.br	Cliente
Sérgio Fantini	fantini@pucminas.br	Cliente
Lucas Henrique	lucasheriques@gmail.com	Analista de Requisitos
Pauta		
Elaboração do escopo inicial para o início do projeto: chatbot para computação		
Notas e Decisões		
<p>Escopo inicial: um chatbot cuja função principal é elucidar potenciais estudantes sobre as grandes áreas da computação - Engenharia de Software, Jogos Digitais, Sistemas da Informação, Ciência da Computação e Engenharia da Computação.</p> <p>Principais funcionalidades:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. através de uma conversa com linguagem natural, deverá entender quais os interesses do estudante e alinhar com os objetivos de cada área 2. ao longo da conversa, o bot deve ser capaz de diferenciar as diversas áreas da computação, para que o estudante entenda o escopo de cada uma 3. ao identificar uma área de interesse, o bot deverá mostrar como é a carreira para a área escolhida, mostrando possíveis aplicações no mundo real, e se possível, colocar o estudante em contato com profissionais na área desejada 4. para buscar as informações sobre os cursos, o bot deverá utilizar do site do ICEI, e caso o estudante queira saber mais, ele deve apontar para o mesmo, pois lá existe a ementa do curso 5. caso o estudante opte por cursar a graduação na PUC, é interessante que o bot mostre quais as principais vantagens de escolher ela como universidade <p>Principais restrições:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. quanto a USABILIDADE: deve ser utilizada uma linguagem mais informal, que se assemelhe ao dia a dia dos jovens 2. quanto a PERFORMANCE: precisa ter um tempo de resposta rápido, caso contrário, o nível de desistência pode ser alto ao longo da conversa 3. quanto a IMPLEMENTAÇÃO: a contextualização será o maior desafio no projeto. O bot precisa entender o que o usuário está dizendo, de maneira eficaz e eficiente. 4. quanto a INTERFACE: o bot precisa de uma “personalidade humilde”, se mostrando como alguém que quer aprender mais sobre o seu público-alvo, e ajudando-o da maneira que consegue. Procurar realizar uma possível troca de conhecimento, onde o bot aprende mais sobre o estudante, e o estudante também aprende sobre as áreas da Computação. 5. quanto a USABILIDADE: avaliar menos semanticamente. Quanto menos palavras necessárias para o entendimento da conversa, melhor. <p>O que NÃO faz parte do escopo (inicialmente):</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ensinar estudantes sobre programação 		

Pendências		
Descrição da Pendência	Data para solução	Responsável
Vantagens da PUC como universidade	03 de março	Lucas e Guta
Aproximação com o público-alvo (definir como será feito) - irá resultar em novas pendências	03 de março	Lucas
Elaboração dos requisitos iniciais	10 de março	Lucas
Verificação e aprovação dos requisitos	10 de março	Guta e Fantini