



DISRUPT 21 - Back To The Future (BTTF)

Curso: Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Integrantes:

- **Rodrigo André Chiarelli Gonçalves RM: 85716**
- **Victor Parisi RM: 84190**

1 - Dados a serem utilizados

Para este projeto serão utilizadas como base de dados +700 frases que são classificadas em 6 tipos de diferentes de emoção:

- Alegria
- Surpresa
- Desgosto
- Medo
- Raiva
- Tristeza

A aplicação utiliza as seguintes ferramentas de AI e Machine Learning:

- Mineração de emoção em textos e classificação.
- Pré-processamento dos textos (stop words, stemming).
- Detecção de emoção em frases com auxílio do algoritmo Naive Bayes.
- Natural Language Toolkit (NLTK) - conjunto de bibliotecas e programas para processamento simbólico e estatístico da linguagem natural (PLN), escrito na linguagem de programação Python.

2 - Razão da escolha

Mostrar pelos comentários realizados quais sentimentos os fãs possuem em relação a cada personagem do filme, o quanto ele é adorado ou odiado, quais sensações este personagem provocou naqueles que assistiram ao filme.

3 - Conceito e funcionamento

No nosso site sobre o filme “De volta para o futuro” teremos páginas sobre os personagens do filme e nessas páginas haverá uma seção de comentários. Após o usuário enviar um comentário, este será analisado pelo algoritmo que irá classificá-lo dentre uma das emoções citadas acima.