



Melhoria de um Chatterbot especialista em Hemofilia através da integração com Banco de Dados para posterior integração com o Hemo Game.



Aluno de iniciação: Elenilson dos Santos Pereira
Orientador: Prof. Dr. Marcos Augusto Francisco Borges

INTRODUÇÃO

A hemofilia é uma doença que impede a coagulação do sangue, devido à falta de um fator de coagulação no paciente. É um distúrbio hereditário e praticamente exclusivo do sexo masculino.

O Dr. Remus Philius e o Hemotion fazem parte do projeto Hemofilia. Esses softwares estão sendo desenvolvidos em uma parceria entre o Hemocentro e a Faculdade de Tecnologia da UNICAMP.

O Hemotion utiliza a técnica de *Learning by Teaching*, tendo por objetivo que o usuário aprenda enquanto ajuda o personagem, uma criança com Hemofilia chamada João Ventura, no decorrer do jogo, a superar os desafios de seu cotidiano.

Por sua vez, o Dr. Remus Philius, é um software que simula um médico especialista em hemofilia com o qual o usuário pode conversar. A função desse software é servir de tutor, respondendo a dúvidas de maneira amigável e simples, facilitando assim o entendimento.

MÉTODOS

O projeto visava implementar melhorias no Chatterbot e também a integração dele ao Hemotion. Foi realizada a integração entre ambas as plataformas e também foram estudados métodos para tornar ambos mais motivadores para o público final, através da observação das preferências deste público.

Testes foram realizados para verificar o comportamento do Dr. Remus Philius em situações onde havia dúvidas sobre seu comportamento, permitindo assim um maior conhecimento sobre o sistema. Esses dados também foram importantes para aprimorar a integração inicial entre ambos os sistemas.

Novos dados foram inseridos na base de conhecimento do Chatterbot para torná-lo mais amplo, preciso e coeso.



Figuras 1 A e B: Imagens do Hemotion e do Dr. Remus Philius

RESULTADOS

A integração entre as duas plataformas funcionou como o esperado, além disso foram realizadas melhorias em ambos os softwares de modo a melhorar a experiência de quem utiliza qualquer uma das duas plataformas.

Figuras 2: essas imagens mostram a primeira e a versão atual do botão de integração.



CONCLUSÃO

Com a integração entre ambas as plataformas foi possível tornar a experiência dos usuários mais integrada e simples e facilitando o aprendizado sobre hemofilia.

REFERÊNCIAS

MATSUNAGA, R. M.; BORGES, M. A. F. "Developing a Serious Game for children with hemophilia". In: IADIS Multi Conference on Computer Science and Information Systems 2012.

AGRADECIMENTOS

Este trabalho é suportado por uma bolsa Pibic
Novo Nordisk Haemophilia Foundation
Roberta MATSUNAGA.

