

# APLICATIVO MOBILE DE INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL PARA AUXÍLIO NA TOMADA DE DECISÕES DE COMPRAS DE ROUPA - TRULLY ME

Sabrina Hanich 1  
Sérgio Murilo Schütz 2

## INTRODUÇÃO

O tema deste projeto é uma intersecção entre a Inteligência Artificial (IA), a Programação Mobile e a Moda. O marketing de moda costuma ser bastante agressivo, pregando o pensamento consumista, apresentando imagens e ideias tentadoras, e uma variedade enorme de produtos, que ainda mudam a cada estação do ano e a cada movimento artístico dos estilistas.

Em virtude dos fatos mencionados, considerando também a subjetividade dos conceitos de moda, é proposta a seguinte solução: Um aplicativo mobile e simples de usar, que seja capaz de orientar e apontar, através da inteligência artificial e aprendizado de máquina, qual seria o melhor padrão de estilo a ser seguido, em diferentes contextos, respeitando as preferências e individualidade de cada usuário.

## OBJETIVO

O objetivo geral é desenvolver um sistema *mobile* inteligente para tomadas de decisões do consumidor com relação a uma roupa ou maquiagem. Os objetivos específicos referentes a este trabalho são: Auxiliar o consumidor na coerência a respeito da vestimenta em diferentes contextos; Auxiliar o consumidor a expressar sua personalidade através das roupas que usa; Identificar o formato do rosto do usuário; Identificar o tipo de silhueta do usuário; Identificar a paleta de cores que mais valorizam as características intrínsecas do usuário; Ajudar no autocontrole do usuário, diminuindo a probabilidade de uma compra por impulso; e finalmente, promover relações de compras saudáveis, ganha-ganha.

## METODOLOGIA

A metodologia científica utilizada divide-se em duas etapas. Na primeira, as atividades relacionadas são: pesquisar aplicações similares, realizar revisão bibliográfica, elaborar texto do Pré-Projeto, bem como sua apresentação, para então entregar e apresentá-lo e, com base nas indicações do orientador, corrigi-lo. Na segunda etapa, as atividades consistem em: elaborar texto do Projeto Multidisciplinar Integrador I, elaborar apresentação, bem como entregar o texto redigido e a apresentação, e por fim, corrigir o projeto com base nas indicações do orientador.

A metodologia de desenvolvimento técnico, segue os fundamentos do desenvolvimento ágil, utilizando a metodologia SCRUM. De acordo com Filho (2008), o modelo Cascata, que segue linearmente etapas fixas, foi o primeiro paradigma usado amplamente na engenharia de software. No entanto, conforme coloca Carvalho e Mello (2012), uma característica do contexto de desenvolvimento de software é a de que os requisitos são passíveis de mudanças frequentes no ciclo de desenvolvimento do produto, no mesmo passo que as alterações da demanda. É nesse cenário que o SCRUM constitui-se como uma possível solução.

## DESENVOLVIMENTO

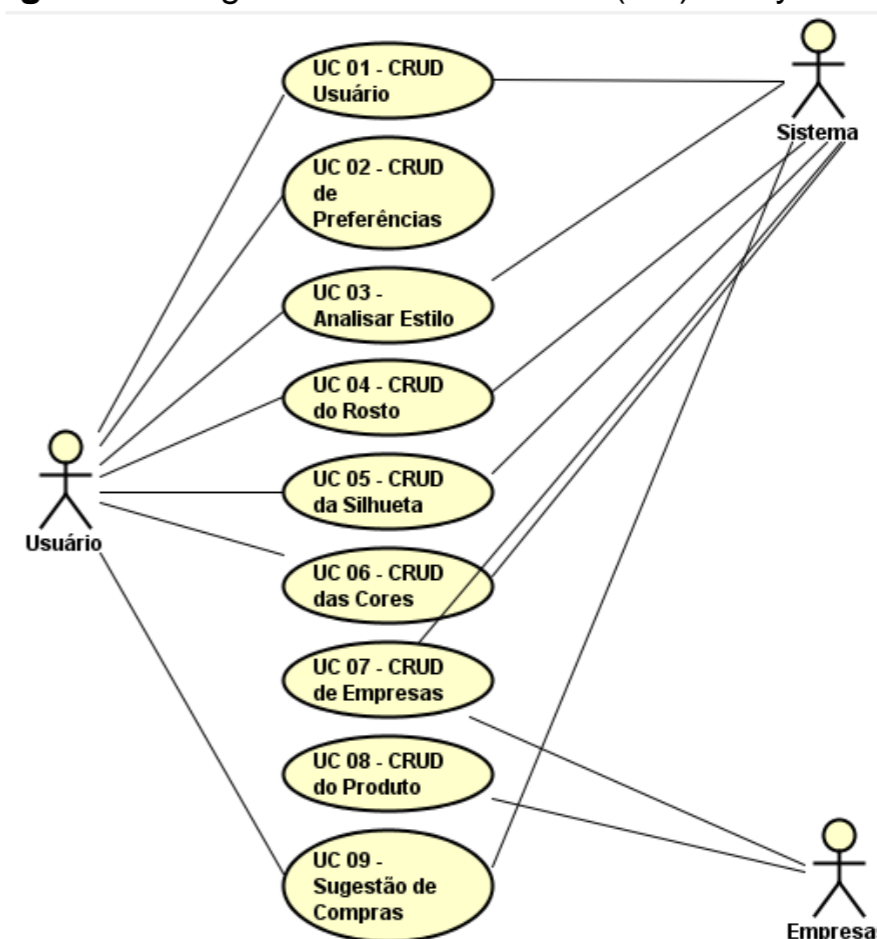
Para que melhor se entenda o objetivo deste projeto é preciso compreender o conceito de Inteligência Artificial, que segundo Whitby (2004) é o estudo do comportamento inteligente e a tentativa de encontrar formas pelas quais esse comportamento possa ser transformado em qualquer tipo de artefato por meio da engenharia e que este possa auxiliar na solução de problemas da humanidade. Lima et al. (2005) expõem algumas das características específicas do comportamento inteligente, que compreendem, por exemplo, a importância da aprendizagem através da

experiência, bem como a aplicação do conhecimento dela advindo; assim como saber tratar com situações complexas, resolvendo problemas e definindo o que é importante até mesmo quando faltam informações, uma vez que saber o que é realmente importante é a marca do bom tomador de decisões, junto com a capacidade para raciocinar e pensar, reagindo rápido e corretamente à novas situações utilizando a heurística.

Segundo Júnior (2012), ultimamente o número de celulares superou o número de computadores pessoais, uma vez que os celulares apresentam como características serem leves, estarem ao alcance do usuário de forma mais rápida e eficiente, terem um baixo custo, mas principalmente por permitirem a mobilidade das pessoas ao utilizarem estes aparelhos, permitindo o acesso à dados e informações em qualquer momento ou lugar, tornando-se poderosamente atraentes para indivíduos.

Segundo Bezerra (2015) uma característica dos sistemas de software é a complexidade de seu desenvolvimento. A UML, que é uma linguagem que define elementos gráficos, é utilizada na modelagem de sistemas e ajuda no gerenciamento dessa complexidade. Através dos elementos desta linguagem pode-se elaborar diagramas que abstraem diversas perspectivas de um sistema. Um deles é o Diagrama de Caso de Uso (UC), ilustrado na imagem abaixo, que explicita um ponto de vista externo, como um conjunto de interações entre o sistema e os agentes externos a ele.

Figura 1: Diagrama de Caso de Uso (UC) Trully Me



Fonte: Documentação do projeto

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este projeto, a autora espera que os consumidores possam realizar compras de roupas de maneira mais assertiva. Além disso, a prática das atividades para realização deste trabalho são vivenciadas de uma maneira muito significativa e rica; a aprendizagem da área de conhecimento e da prática profissional, de fato ocorre no dia a dia da execução do projeto. A experiência tem sido bastante significativa para a autora, em primeiro lugar por conta do amor e paixão que são investidos na Análise e Desenvolvimento de Sistemas como curso; e, em segundo, por conta de todas as pessoas cativantes conhecidas no processo de desenvolvimento deste trabalho.

1 Graduada em Análise e Desenvolvimento de Sistemas. Instituição atual: Faculdade CESUSC / e-mail: hanich.sabrina@gmail.com  
2 Professor e Coordenador. Faculdade Cesusc / e-mail: sergio.schutz@cesusc.edu.br

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BEZERRA, E. Princípios de Análise e Projeto de Sistemas com UML. 2015.  
 CARVALHO, B. V., MELLO, C. H. P. Aplicação do Método Ágil Scrum no desenvolvimento de produtos de software em uma pequena empresa de base tecnológica. 2012.  
 FILHO, D. L. B. Experiências com Desenvolvimento Ágil. 2008.  
 JUNIOR, J. B. B. Do Computador ao Tablet: Vantagens Pedagógicas na Utilização de Dispositivos Móveis na Educação. 2012.  
 LIMA, C. C. et al. Aplicação de IA no Auxílio a Tomada de Decisão. 2005.  
 WHITBY, Blay. Inteligência Artificial: Um Guia para Iniciantes. 2004.