

TextGoldenEye – Um *Text Reader* Inteligente e Sensível Proposta de Projeto

Orientador: João Paulo Cordeiro(jpaulo@di.ubi.pt)

Objetivos

Um texto está impregnado de diferentes categorias de informação. Para além da mensagem central que transporta, podemos encontrar elementos estéticos e emotivos que lhe são subjacentes, bem como certos marcadores quantitativos importantes, como a distribuição de tópicos no texto, a riqueza do léxico empregue e a complexidade das frases que o compõe. Com estes dados, podemos apresentar o texto numa versão que ajuda o utilizador a realizar uma leitura mais eficiente e atenta aos pontos mais relevantes. Por exemplo, podemos pensar numa marcação das palavras e expressões idiomáticas de diferentes polaridades emotivas, ou apresentar uma forma abreviada (um sumário) do texto original.

Este projeto visa assim o desenvolvimento de uma aplicação analisadora de texto que permita uma vista mais aprofundada e eficiente sobre o texto. Pretende-se o desenvolvimento de uma aplicação com interface gráfica, onde a interação homem-máquina é explorada para ajudar o utilizador a atingir uma ampla visão dos elementos que compõe o texto. Pretende-se que sejam apresentados os principais dados quantitativos (e.g. valor TTR), marcadores emotivos relevante (e.g. força dos termos positivos e negativos), palavras-chave, entre outros. Devem ser exploradas técnicas de visualização permitindo a realização de um sumário embebido no texto, através de diferenças de tamanhos de fontes e uso de cores. Para este fim, novas ideias poderão também ser experimentadas.

Tarefas a Realizar e Cronologia

- T1 Estudo do problema e análise de requisitos; (2 semanas)
- T2 Desenvolvimento do sistema; (7 semanas)
- T3 Avaliação da qualidade e possíveis melhorias; (3 semanas)
- T4 Escrita do relatório de projeto. (3 semanas)

Requisitos Técnicos / Académicos

O aluno deve possuir boas competências em domínios fundamentais, tais como *Programação* e *Programação Orientada a Objetos*, e em especial conhecimentos sólidos e *Interação Humana com o Computador*.

Elementos de Avaliação a Entregar

Para além do relatório, o(a) aluno(a) deverá entregar todos os *scripts* e código fonte desenvolvido.

Resultados Esperados

- * Uma ferramenta/aplicação que implementa as funcionalidades e características mencionadas nos objetivos;
- * O relatório de projeto.

Referências Bibliográficas

- (1) Dix, A., Dix, A. J., Finlay, J., Abowd, G. D., & Beale, R. (2003). Human-computer interaction. Pearson Education.
- (2) Fonseca, M. J., Campos, P., & Gonçalves, D. (2017). Introdução ao design de interfaces; 3ª Edição. FCA-Editora de Informática.
- (3) Weaver, J., Gao, W., Chin, S., Iverson, D., & Vos, J. (2014). Pro javafx 8: a definitive guide to building desktop, mobile, and embedded java clients. Apress.