

O trabalho realizado faz parte de um esforço no sentido de investigar aspectos das disciplinas de Computação Humana e Computação Social, com ênfase na área de Inteligência Artificial. O projeto se propõe a coletar informações sobre a cooperação social humana na resolução de problemas. Para isso, tem sido implementado um aplicativo para *facebook* que consiste num *sudoku* colaborativo, ou seja, uma versão do tradicional quebra-cabeças japonês que permite ao usuário se comunicar com outros jogadores com o intuito de otimizar a resolução do desafio. Aos usuários é permitido trocar *mensagens*. Cada mensagem é implementada como o envio, de um usuário para outro, do desenvolvimento da solução do seu quebra-cabeças em um dado instante. Os dados interessantes à investigação, como o envio de cada mensagem, o progresso da resolução de cada quebra-cabeça, etc., são armazenados num banco de dados. O objetivo final do trabalho é a identificação de padrões que indiquem algum tipo de inteligência emergente do comportamento social humano no contexto da resolução de problemas.

A fim de desenvolver um software capaz de fornecer uma amostragem suficientemente extensa e confiável desses dados, foram definidos alguns parâmetros sobre os quais podemos arbitrar no momento de realizar um experimento. O aplicativo implementa uma distribuição de salas, cada qual relacionada a uma instância do desafio *sudoku*. As instâncias variam em dificuldade, sendo possível mensurar cada uma delas. Cada sala é, também, relacionada a uma *topologia* específica, que determina os graus de liberdade que pautam os relacionamentos entre usuários. O aplicativo foi dotado de suporte à geração de uma pluralidade de dificuldades de quebra-cabeças e *topologias* diferentes. A implementação do aplicativo tem sido guiada pelo padrão *MVC (Model, View, Controller)*, que é voltado ao tratamento de eventos. Foi realizado um esforço no sentido de tornar o software palpável e dotá-lo de recursos sociais. Por esse motivo, uma das funcionalidades determinadas para o aplicativo foi a de manter um chat entre os usuários de uma sala. Nesse contexto, a troca de informação por *linguagem natural* que se daria entre jogadores seria interpretada como uma *mensagem* pelo aplicativo, e por conseguinte arquivada no banco de dados. Por meio dessa funcionalidade, tentamos avançar alguns passos na direção de tornar a Computação Humana (*crowdsourcing*) intuitiva e divertida.

No estágio atual do desenvolvimento do aplicativo, as funcionalidades propostas se encontram bastante próximas da completude, a maior lacuna existindo na implementação da coleta e arquivamento dos dados interessantes à investigação. Na etapa seguinte, acreditamos ser possível aplicar uma quantidade significativa de experimentos, dado o atual estágio do aplicativo. Acreditamos ser possível, dessa maneira, agregar bastante valor à investigação proposta.