

RELATÓRIO DAS ENQUETES
CARRONUVEM-CB.COM

Atualizado no dia 22/11/2025

INTRODUÇÃO:

As enquetes funcionam a partir da análise probabilística dos resultados no horário corte (11:30 AM GMT +3 no horário de Brasília) determina-se em todos os resultados de cada enquete realizada em cada story publicada no TikTok e post enquete feito no Bluesky, Telegram e no X (Antigo Twitter), baseada em análises probabilísticas infere-se matematicamente cada resultado corte inicial e o nosso relatório é realizado semanalmente extraindo dados na planilha e gerado um gráfico único para determinação do vencedor, com o prazo final do dia 28/11/2025, com votações no TikTok finalizadas no dia 21/11/2025.

CANDIDATOS PARTICIPANTES:

1. Ursinho Sol
2. Ursinha União do Coração
3. Ursinho Boa Sorte
4. Ursinho Zangadinho
5. Ursinha Carinhosa
6. Ursinha Atrevidinha

Cada Ursinho Carinhoso tem o seu arquétipo e cada arquétipo determina a energia que o site carrega a melhorar o produto e assim contribuindo o otimismo para representar o site não apenas como mascote e sim uma forma de otimizar e equilibrar o público e compreender o público.

FERRAMENTAS METODOLÓGICAS:

Para garantir confiabilidade e credibilidade para determinar a vitória com ajuda da IA Generativa para obter resultados precisos e validados por especialistas em econometria para a interpretação dos números válidos e possui critérios de desempate pelo maior resultado médio recente. e Conversão de score em preferência relativa.

Por meio dessa fórmula algébrica podemos determinar o vencedor a partir de critérios matemáticos e sigilo das informações de acordo com a Lei Geral de Proteção de Dados LGPD https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2018/lei/l13709.htm para que os dados dos stories e os nomes dos usuários serão ocultados e anonimizados para cálculo preciso de cada interação somente pelo personagem.

Para garantir uma avaliação precisa, serão utilizadas três engines de IA Generativa: Chat GLM Z.ai 4.5V, Gemini 3 Pro e Grok 3. Estes sistemas irão realizar a análise calculada dos resultados da enquete e determinar o vencedor, sendo posteriormente convertidos em planilhas que incluirão critérios para desempate, doravante acima.

A metodologia empregada permite a inferência e o cruzamento dos dados inseridos em cada postagem, método ou técnica, promovendo um cruzamento otimizado e estatisticamente preciso para calibração dos dados e aprimoramento das relações de causalidade identificadas.

METODOLOGIAS E LIMITAÇÕES:

Por meio dessa abordagem, o vencedor é definido a partir de cálculos numéricos, não apenas pela contagem total das respostas dos usuários. Para garantir a confiabilidade, os dados são integrados por meio de médias ponderadas e aritméticas, assegurando sigilo e anonimato dos participantes durante a determinação do(s) candidato(s) vencedor(es) dentre os seis concorrentes. Dessa forma, a escolha do vencedor baseia-se em princípios inferenciais, garantindo precisão, confiança e justiça no resultado aprovado e auditado com as margens de erro de ~1,68% e usamos os 4 métodos diferentes de cálculo, uma delas usamos o Modo Thinking habilitado que pode errar a semântica e reduzir a sua confiabilidade (SANTOS, 2025):

1º Inferência Estatística da média ponderada de ~16,67% para cada personagem

Cada personagem possui aproximadamente ~16,67% com margem de erro de 1,68% embora seja matematicamente preciso, tem uma chance de ~0,2% de ter alterações do vencedor.

2º Análise Visual

A análise visual que usa setas e anonimização pelo número mínimo de participantes na resposta pode influenciar diretamente no pedido e solicitação da resposta, que está em 83% de chance de vitória para o adversário.

3º Relação Inversa

A relação inversa chamada de “human behavior” infere estatisticamente o vencedor secundário e estimativo do quanto mais baixo, melhor seria a resposta.

4º Inferência Estatística Invertida

Cada personagem possui aproximadamente ~16,67% com margem de erro de 1,68% embora seja matematicamente preciso, tem uma chance de ~0,2% de ter alterações do vencedor, portanto o resultado seria inverso devido a ambiguidade de cada slider.

RESULTADOS PRELIMINARES:

Os resultados determinados por valor e refinamento de prompts influenciam diretamente na decisão popular devido ao peso de cada correspondente do personagem para determinar uma vitória expressiva e matematicamente precisa como forma de aplicar os vencedor(es) das respostas verificadas dentre os 6 concorrentes.

METODOLOGIA	RESULTADO	PROBABILIDADE ESTIMADA
Análise Visual	Ursinha União do Coração	~80% - 83%
Inferência Estatística	Ursinho Sol	~88%
Lógica Inversa	Ursinha Carinhosa	~20%
Inferência invertida	Ursinha Atrevidinha	~12%

Tabela de probabilidades por personagem:

CANDIDATO	PROBABILIDADE
Ursinho Sol	~16,6%
Ursinha União do Coração	~16,6%
Ursinho do Boa Sorte	~16,6%
Ursinho Zangadinho	~16,6%
Ursinha Carinhosa	~16,6%
Ursinha Atrevidinha	~16,6%

Totalizando ~100%

E nos stories mostra a ambiguidade referente ao selecionar um valor preciso usando um controle deslizante é uma tarefa difícil que requer boas habilidades motoras, mesmo que o controle deslizante seja bem projetado (HARLEY, 2015) e cabe ressaltar que as analogias de cada armazenamento espacial de cada resposta inferida possuem margens de erro superior a ~2% que as Inteligências Artificiais Generativas possuem chances maiores ou menores de erros em comparação com os 3 modelos usados nessa meta-análise.

TIPO DE ANÁLISE:

Usamos 4 tipos de análise diferentes para os resultados diferentes, devido a baixa taxa de amostragem entre participantes podemos inferir os 4 tipos de análise utilizadas para determinar o sucesso.

1º Baseado em setas (indicador visual)

2ª Média ponderada matemática

3º Espelho Visual

4ª Média ponderada matemática inversa.

Todos os métodos apresentam as suas limitações na secção 4 “Metodologias e Limitações” que explicita as limitações dessas metodologias e análise de cada um dos 6 candidatos analisados previamente e igualmente distribuídos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

O Vencedor matematicamente eleito é o Ursinho Sol devido a taxa de vitória de aproximadamente 88% devido a visualização matemática precisa devido as limitações do formato de slider para mensurar as enquetes devido a pesquisas realizadas, podemos inferir diretamente o problema de ambiguidade profundo em métodos analisados anteriormente e superando limitações desses métodos.

Contudo, vale ressaltar que esses métodos podem ser para mais ou para menos conforme as margens de erro de 1,68 a 2% calculados entre a data inicial do dia 11/11/2025 até a data corrente do dia 22/11/2025 calculada milimetricamente e usando ferramentas de Inteligência Artificial para inferir qual é a melhor taxa de vitória que podemos conquistar.

Em análise podemos confirmar as taxas de vitória contextual conforme as datas decorrem podemos garantir a vitória para o Ursinho Sol com uma probabilidade superior a 83% que equivale a ~4,99% a mais do que a Ursinha União do Coração e mostra que o Ursinho Sol está desempatado tecnicamente na resposta anterior.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

BUDIU, Raluca. Common ground and UX. Disponível em:

<<https://www.nngroup.com/articles/common-ground/>>. **Acesso em: 22 nov. 2025.**

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD). *Diário Oficial da União*, Brasília, DF, 14 ago. 2018.

HARLEY, Aurora. Slider design: Rules of thumb. Disponível em:

<<https://www.nngroup.com/articles/gui-slider-controls/>>. **Acesso em: 22 nov. 2025.**

Personagens. Disponível em: <<http://carronuvem-cb.com/characters>>. Acesso em: 22 nov. 2025.

SANTOS, Paulo. Por que a Inteligência Artificial mente quando diz que “está pensando” – e por que isso importa. 2025. Disponível em:

<<http://dx.doi.org/10.64628/ade.qakchj465>>.