RESUMOS SIMPLES.....20

RESUMOS DE PROJETOS 71

RELATOS DE EXPERIÊNCIA.....73

ARTIGOS COMPLETOS (RESUMOS) 75

RESUMOS SIMPLES

10ª PARTICIPAÇÃO DA FIPP NA MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO 22

25ª SEMANA DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA DA FIPP/UNOESTE - INFOESTE 2013 23

6º MUTIRÃO DO LIXO ELETRÔNICO 24

9ª FESTA LINUX DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRESIDENTE PRUDENTE 25

9ª MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRESIDENTE PRUDENTE - UNOESTE 26

A DISPLICÊNCIA E A FALTA DE INFORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA ÁREA DE TI ACENTUA DOENÇAS OCUPACIONAIS 27

A EVASÃO NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E A HIPERMÍDIA ADAPTATIVA 28

A IMPORTÂNCIA DA CENTRAL DE HELP DESK NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA 29

A IMPORTÂNCIA DE JUSTIFICAR OS INVESTIMENTOS EM T.I. 30

A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS COMO CANAL DE COMUNICAÇÃO COM O CLIENTE 31

APLICAÇÃO DE ALGORITMOS GENÉTICOS NA CONSTRUÇÃO DE GRADES DE HORÁRIOS 32

ASTRONOMIA VERSUS COMPUTAÇÃO: PARCERIA INDISSOLÚVEL 33

BIG DATA: INOVANDO A NOSSA FORMA DE VIVER 34

CLICK VERDE 35

DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA GINÁSTICA LABORAL UTILIZANDO UM SENSOR DE MOVIMENTO KINECT 36

DETECÇÃO E RECONHECIMENTO DE OBJETOS EM IMAGENS UTILIZANDO ALGORITMOS DE EXTRAÇÃO DE PONTOS CHAVE 37

DIFERENCIAIS ENTRE OS MODELOS DE GESTÃO DE PROJETOS PMBOK E PRINCE2 38

ESTUDO E ELABORAÇÃO DE UMA POLÍTICA DE USUÁRIOS PARA ÁREA DE TI DA UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA 39

EXTRAÇÃO DE CONTORNO DE TELHADOS DE EDIFICAÇÕES UTILIZANDO DADOS LASER E IMAGENS AÉREAS 40

GERADOR DE APLICAÇÕES DE REALIDADE AUMENTADA 41

GERENCIAMENTO DE CONFIGURAÇÃO - ATIVIDADES E FERRAMENTAS PARA MANTER A INFRAESTRUTURA DE FORMA ORGANIZADA 42

GOOGLE GLASS: UMA NOVA FORMA DE VISUALIZAR E INTERAGIR COM O MUNDO 43

INCLUSÃO DIGITAL: LONGE DO IDEAL 44

MANIPULAÇÃO DE GESTOS COM O KINECT EM AULAS EXPOSITIVAS 45

MERCADO DE TRABALHO: A BUSCA DO EURIPROFISSIONAL 46

MODERNIDADE EXIGE COMPORTAMENTO MODERNO 47

MUSEU DE INFORMÁTICA - EDIÇÃO 2013 48

O USO DE APARELHOS DE CELULAR NO AUXÍLIO À LOCOMOÇÃO DE DEFICIENTES VISUAIS: GLC MÓBILE - GUIA DE LOCOMOÇÃO PARA CEGOS 49

O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO 50

O USO EXAGERADO DAS TECNOLOGIAS PELAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES 51

OS BENEFÍCIOS DA APLICAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA SAÚDE 52

OPERAÇÕES SOBRE IMAGENS PARA DETECÇÃO DE FEIÇÕES 53

OTIMIZAÇÃO DO SERVICE DESK DA ORGANIZAÇÃO TOTALVIA INTERNET UTILIZANDO AS MELHORES PRÁTICAS ITIL 54

PROFISSIONAL DE TI: A PREOCUPAÇÃO COM SEDENTARISMO 55

PROGRAMA PARA ANÁLISE NÃO LINEAR DO SINAL DA VOZ 56

PROGRAMA PARA VIZUALIZAÇÃO DE IMAGENS E ESPECTROS ASTRONÔMICOS DO TIPO FITS 57

PROGRAMANDO O FUTURO NA ESCOLA 58

PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO DE CONFIGURAÇÃO DE ACORDO COM AS PRÁTICAS DA ITIL® 59

PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ÁREA DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS: LONGE DO IDEAL 60

REALIDADE AUMENTADA: UM CASO DE SUCESSO NA ÁREA MÉDICA 61

RECONHECIMENTO FACIAL EM IMAGENS GERADAS POR CÂMERAS DIGITAIS DE REDE 62

REDES NEURAIS APLICADAS NO RECONHECIMENTO DE CARACTERES MANUSCRITOS 63

REDES SOCIAIS: OS LIMITES DA PRIVACIDADE 64

SIMULADOR DE UCP COM SUPORTE A MEMÓRIA CACHE E PIPELINE 65

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: A CONEXÃO NAS PONTAS DOS DEDOS 66

TI E GLOBALIZAÇÃO: UM CASAMENTO INDISSOLÚVEL 67

TRABALHO VOLUNTÁRIO COMO METACOMPETÊNCIA NA ATUALIDADE 68

VOLUNTÁRIO: NÃO DÁ PRA NÃO SER 69

VIII WEBDESIGN FIPP FESTIVAL (WEBFIF) 70

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

10ª PARTICIPAÇÃO DA FIPP NA MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO

MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
LEANDRO LUIZ DE ALMEIDA

A Maratona de Programação é um evento da Sociedade Brasileira de Computação que existe desde o ano 2000. Ela nasceu das competições regionais classificatórias para as finais mundiais do concurso de programação da ACM, o ACM International Collegiate Programming Contest, e é parte da regional sul-americana do concurso. Ela se destina a alunos de cursos de graduação e início de pós-graduação na área de Computação. A competição promove nos alunos a criatividade, a capacidade de trabalho em equipe, a busca de novas soluções de software e a habilidade de resolver problemas sob pressão, e ainda dar continuidade no evento no qual a FIPP é uma das sedes da Olimpíada Brasileira de Informática. Os times são compostos por três alunos, que tem por objetivo resolver durante 5 horas o maior número possível dos 8 ou mais problemas que são entregues no início da competição. À sua disposição estes alunos têm apenas um computador e material impresso. Alguns problemas requerem apenas compreensão, outros conhecimento de técnicas mais sofisticadas, e alguns podem ser realmente muito difíceis de serem resolvidos. A cada submissão incorreta de um problema é atribuída uma penalidade de tempo. O time que conseguir resolver o maior número de problemas é declarado o vencedor. Várias universidades do Brasil desenvolvem concursos locais para escolher os melhores times para participar da Maratona de Programação. Estes times competem na Maratona (regional sul-americana) de onde os melhores serão selecionados para participar das Finais Nacionais e classificando-se, as mundiais do evento. A Faculdade de Informática iniciou a sua participação neste evento com alunos dos cursos de Ciência da Computação e Sistemas de Informação no ano de 2003. Desde 2004, o objetivo principal da FIPP é promover a participação dos alunos na maratona em incentivo a formação de uma estrutura base para a participação em eventos desta magnitude. Os alunos que participam da OBI acompanharam o treinamento e a participação dos times na Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação. No ano de 2012, 30 mil estudantes de 2300 escolas de 91 países competiram em regionais em todo o planeta, e pouco mais de 100 participaram das Finais Mundiais do evento, em São Petersburg, Rússia. Seis times brasileiros estiveram presentes nas finais. Desde 2003 a FIPP participa com times compostos pelos alunos com melhores resultados na OBI e Maratona de Programação da FIPP. Estes times estão se apresentando em constante evolução com resultados expressivos se comparados aos resultados das competições anteriores, estimulando assim, a participação, treinamento e formação de novos times cada vez mais competitivos. Nos anos de 2007, 2009 e 2012 o time FIPP/UNOESTE, conquistou a 1ª colocação em uma das sedes regionais classificando-se para a Final Nacional dentre os 50 melhores times do país. Alcançando em 2012, a 37ª colocação do Brasil.

Extensão (ENAEXT)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

25ª SEMANA DE COMPUTAÇÃO E INFORMÁTICA DA FIPP/UNOESTE - INFOESTE 2013

MOACIR DEL TREJO
HAROLDO CESAR ALESSI
EMERSON SILAS DÓRIA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
CRISTIANE MACIEL RIZO
EDUARDO HENRIQUE RIZO
CLAUDIO LUIS SITOLINO
AGLAÊ PEREIRA ZAUPA
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
HELTON MOLINA SAPIA
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
ROGÉRIO ALESSI
SILVIO ANTONIO CARRO
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
CÁSSIA ALVES PEREGO
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
LEANDRO LUIZ DE ALMEIDA

A Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP) da Unoeste, realiza, anualmente, a Semana de Computação e Informática da FIPP/Unoeste - INFOESTE. O evento, aberto a toda a comunidade regional e de outros centros, procura congregar estudantes de graduação e pós-graduação, professores, pesquisadores, profissionais e demais interessados em informática, objetivando a difusão da computação e informática e do seu bom uso, trazendo para o debate aberto temas importantes que indicam as tendências tecnológicas e do mercado atual. Uma das preocupações da FIPP é manter o seu corpo docente atualizado, visando dar o suporte necessário ao ensino das disciplinas oferecidas aos cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Sistemas para Internet, Gestão da Tecnologia da Informação e Redes de Computadores. É de interesse também, manter o seu corpo discente em contato com temas sempre atualizados visando um aprendizado maior, bem como a complementação do mesmo por parte de seus alunos. Promover cursos, visando à complementação e aprimoramento do conhecimento de docentes, discentes e demais profissionais da área. Promover palestras, workshops e oficinas visando à atualização de profissionais da área e alunos dos Cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Tecnologia em Redes de Computadores, Tecnologia em Sistemas para Internet e Tecnologia em Gestão da TI. Possibilitar, aos alunos da Faculdade de Informática de Presidente Prudente e demais profissionais da área, a troca de experiências, bem como a atualização profissional através do conhecimento de novas tendências na área de informática e mercado de trabalho. Na edição de 2013 foram realizados 67 cursos, com duração média de 4,8 horas, totalizando 340,5 horas com total de 1693 vagas, 5 palestras com duração de 3 horas cada, além dos eventos integrados: 7o. Workshop sobre Educação em Computação e Informática da FIPP/UNOESTE (WEI-FIPP): duração de 2 horas, 9a. Festa de Instalação Linux da FIPP: duração de 12 horas; 9a. Maratona de Programação da FIPP: duração de 08 horas; 8o. WebFIF - Webdesign FIPP Festival, com duração de 15 horas e 20º Encontro de Alunos e Ex-alunos da FIPP/Unoeste: duração de 3 horas. Foram selecionados assuntos mais atuais para elaboração das palestras, workshops, oficinas e cursos. Os alunos da Faculdade de Informática e demais participantes tiveram a oportunidade de desfrutar de ótimos cursos que enfocaram temais atuais e tecnologias emergentes, além de excelentes palestras com palestrantes renomados que proporcionaram uma visão abrangente das novas tendências do mundo da Computação e Informática.

Extensão (ENAEXT)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

6º MUTIRÃO DO LIXO ELETRÔNICO

MOACIR DEL TREJO
HAROLDO CESAR ALESSI
EMERSON SILAS DÓRIA
ROGÉRIO ALESSI
CLAUDIO LUIS SITOLINO

A constante evolução da tecnologia, em especial dos equipamentos eletrônicos de uso pessoal, tem levado muitos consumidores a adquirir modelos mais novos, modernos e com mais funcionalidades, seja movidos pela necessidade do acesso a estas novas tecnologias ou pelo consumismo desenfreado. Consumidores conscientes de seu papel como cidadão, acumulam estes equipamentos em suas residências ou pequenas empresas, sem que lhes sejam dadas oportunidades de descartes ambientalmente corretos. Neste cenário, a Faculdade de Informática de Presidente Prudente da Unoeste em parceria com a Secretaria Municipal da Tecnologia da Informação da Prefeitura de Presidente Prudente tiveram a iniciativa de promover um multirão para receber estes equipamentos para posterior encaminhamento a empresas de engenharia reversa totalmente certificadas e ambientalmente responsáveis. O objetivo do mutirão, além de recolher o chamado lixo eletrônico, evitando a sua disposição inadequada, visa, também, conscientizar a população para os possíveis malefícios que tais equipamentos podem proporcionar à natureza, freando, assim, os danos provocados ao meio ambiente e à saúde pública. Foram arrecadados cerca de 51.100 mil quilos de lixo eletrônico (5 t a mais que em 2012)que foi encaminhado para empresa Vertas - Gerenciamento e Transformação de Resíduos Sólidos, de Mauá - SP, especializada na descaracterização de produtos eletro-eletrônicos e reciclagem de maneira geral. Estima-se que compareceram ao evento mais de 4000 pessoas tanto da cidade de Presidente Prudente, local do mutirão, como de cidades circunvizinhas. Foram distribuídos mais de 500 mudas de árvores e 2000 papapilhas (recipientes para guardar pilhas usadas) aos participantes. Mais de 150 pessoas, entre alunos, professores, funcionários voluntários da Faculdade de Informática da Unoeste e da empresa Vertas, trabalharam no evento. O mutirão tem conseguido conscientizar a população sobre o descarte correto do lixo eletrônico sem prejudicar o meio ambiente e o hábito da coleta seletiva, conscientizar a comunidade acadêmica da FIPP/Unoeste sobre o descarte correto do lixo eletrônico, evitando problemas de saúde e desequilíbrio ambiental, além de ser uma experiência enriquecedora e gratificante para os acadêmicos, que dedicam um dia para o desenvolvimento de uma ação social, da cidadania e da responsabilidade social. O evento ocorreu no dia 07 de junho de 2013, no Centro de Informação Turística, no Parque do Povo de Presidente Prudente. As lâmpadas fluorescentes arrecadadas no mutirão, que podem se tornar os principais poluentes dos lençóis freáticos pelo mercúrio (um dos componentes da lâmpada), também foram levadas pela empresa parceira do evento (Vertas), que as encaminhou para outra empresa parceira sediada na cidade de São Paulo, especializada na descontaminação dessas lâmpadas e no encaminhamento do material resultante (vidro moído, níquel, cobre e mercúrio) para o reaproveitamento na indústria de novos produtos.

Extensão (ENAEXT)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

9ª FESTA LINUX DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRESIDENTE PRUDENTE

ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
RONALDO TOSHIAKI OIKAWA
HELTON MOLINA SAPIA
MARCELO CORREIA DOS SANTOS SANTOS
EMERSON SILAS DÓRIA
MOACIR DEL TREJO
HAROLDO CESAR ALESSI

Linux é um sistema operacional alternativo ao Windows. Ele é estável, seguro e confiável. O Linux possui também uma grande seleção de programas para servidores, incluindo servidores Web, sistemas de banco de dados, linguagens de script e ferramentas para administração remota, servidores de e-mail, etc. Com o passar dos anos, o Linux vem ganhando mercado e com isso abrem-se mais oportunidades de emprego, novas tecnologias e maior economia por parte das empresas que trocam software proprietário por Software Livre e chegam a economizar milhões por ano com as licenças. Entretanto, a escassez de profissionais qualificados no mercado vem prejudicando esta evolução, o que justificativa a criação de um evento como a Festa Linux. A Festa Linux visa introduzir e proporcionar conhecimentos básicos aos estudantes principiantes no sistema operacional Linux. Além disso, por meio do Desafio Linux realizar uma competição, entre estudantes com conhecimentos básicos e avançados em Linux, visando a resolução de problemas referente à instalação e configuração de sistemas operacionais Linux e serviços de rede em tempo limitado. A 9ª Festa Linux foi realizada nas dependências da Faculdade de Informática de Presidente Prudente durante a 25ª Semana de Informática da FIPP/Unoeste. O evento teve uma duração de 12 horas, sendo 4 horas destinadas para o Linux para Principiantes e 8 horas para a 2ª competição Desafio Linux. Durante o Linux para principiantes os alunos realizaram a instalação do sistema operacional Linux e tiveram a chance de atualizar, configurar e utilizar o sistema operacional. No 2º Desafio Linux as equipes receberam uma lista de problemas que deveriam ser resolvidos sob tema Segurança em Linux, bem como seus respectivos pontos. Cada equipe submeteu seus problemas resolvidos a uma comissão julgadora que após avaliação atribuiu pontos ou uma penalidade. O time que resolveu o maior número de problemas corretos é declarado o vencedor. Para o Linux para Principiantes tivemos a participação de 40 estudantes universitários os quais tiveram a possibilidade de participar e ter contato com um sistema operacional de código aberto. Tal contato eliminou duvidas e permitiu a troca de experiências entre os participantes e a divulgação do Linux entre a comunidade FIPP. No 2º Desafio Linux foram inscritos 10 equipes, sendo as 3 primeiras classificadas premiada. Os resultados obtidos nesta edição da Festa Linux são considerados satisfatórios e motivadores para as próximas edições, pois destacam-se o interesse da comunidade bem como a competição entre seus participantes. Diante disso foi possível desmistificar o Linux bem como colocar a prova conhecimentos necessários no mercado de trabalho. Estudos indicam que a busca por profissionais qualificados com habilidades no sistema operacional Linux é um item urgente no mercado de trabalho. A 9ª FESTA LINUX visa ir de encontro com essas necessidades qualificando profissionais.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

9ª MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRESIDENTE PRUDENTE - UNOESTE

MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
LEANDRO LUIZ DE ALMEIDA
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
EDUARDO HENRIQUE RIZO
SILVIO ANTONIO CARRO

A Maratona de Programação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente é um evento competitivo realizado anualmente nos laboratórios de informática de seus cursos. O torneio é composto por equipes de três alunos que recebem um caderno contendo problemas de níveis variados, que culminam no desafio de desenvolver algoritmos no menor tempo possível sem auxílio externo. O evento promove a integração dos alunos participantes, pois estimula a criatividade, habilidade, raciocínio, capacidade de resolver problemas sob pressão e trabalho em equipe. O fator competitivo deste torneio visa incentivar os alunos a participar de eventos de programação de nível nacional e internacional realizados anualmente, como a Olimpíada Brasileira de Informática, Maratona de Programação e o International Collegiate Programming Contest, entre outros. É composta de cinco a sete problemas a serem resolvidos computacionalmente. Tais problemas recebem entradas estipuladas e devem fornecer resultados previstos pelo próprio exercício, no menor tempo possível. O placar, a submissão de problemas e principalmente a bateria de testes são realizadas de forma automatizada, utilizando o BOCA (Online Contest Administrator), baseada nos resultados obtidos com uma série de execuções dos algoritmos de cada equipe. No dia da competição as equipes dispõem de um computador, e podem utilizar quaisquer tipos de material impresso (livros, apostilas, manuais, etc). Um dos resultados que merece destaque com a realização deste evento é a melhor preparação dos alunos para os torneios externos, que ocorrem posteriormente à realização deste, onde as melhores equipes são convidadas a participar. Este ano a maratona contou com a participação de 51 equipes compostas de 3 alunos cada, com o mesmo ambiente e regras das regionais realizadas pela Sociedade Brasileira de Computação no evento oficial nacional. A Maratona de Programação teve seu início no ano de 2005 com doze equipes, dos três cursos da Faculdade de Informática: Ciência da Computação, Sistemas de Informação e Tecnologias. Em 2012 o evento passou a contar com regulamento próprio de seleção de equipes para participação na Maratona de Programação da SBC com base nos resultados da Maratona da FIPP e em um cronograma de treinos desenvolvido para as equipes selecionadas. Eventos como este contribuem para demonstrar a importância do trabalho em equipe aos alunos, incentivo ao aprendizado de novas técnicas de desenvolvimento de software, aumento da motivação e interesse por disciplinas de algoritmos e programação, além de vislumbrar novos horizontes não explorados durante o decorrer da empreitada acadêmica.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

A DISPLICÊNCIA E A FALTA DE INFORMAÇÃO DOS PROFISSIONAIS DA ÁREA DE TI ACENTUA DOENÇAS OCUPACIONAIS

CLARIANE SILVA MENEZES
FILIPE SOUZA NAGASHIMA
HAROLDO CESAR ALESSI

O avanço da tecnologia fez ser possível a automatização das tarefas, além de permitir que estas fossem realizadas de forma mais rápida. Porém, o seu mau uso vem causando problemas graves de saúde, como doenças nos ossos e nos músculos, além do sedentarismo, má alimentação e redução das horas dormidas. Além disso, é comum sentir cansaço, dores de cabeça, irritação nos olhos e fadiga. E isto esta relacionado, em sua maioria, à má postura, ao esforço repetitivo e à dependência do uso. Como são doenças que envolvem certas profissões, elas são consideradas doenças ocupacionais. Por isto, um estudo sobre estas doenças e seus respectivos tratamentos se fazem necessário para informar os profissionais desta área. O objetivo deste trabalho está em identificar as principais doenças relacionadas à Informática, além das suas causas e tratamentos, com o propósito de informar os profissionais desta área sobre esse risco iminente, além dos jovens que também fazem uso da informática. Para o desenvolvimento deste trabalho, foram realizadas pesquisas em artigos sobre doenças ocupacionais na área de informática. Como resultado, espera-se com este trabalho, alertar os profissionais da TI para os riscos do mau uso da tecnologia. O número de casos relativo às doenças ocupacionais, como tendinite, epicondilite, tenossinovite; vem aumentando com o passar do tempo. Isso se deve ao aumento do uso do computador, além da realização de tarefas repetitivas, má postura, falta de exercícios laborais e ao sedentarismo. Além das doenças ocupacionais, o uso compulsivo da tecnologia pode levar ao isolamento da família e dos amigos, incapacidade de controlar o tempo de uso, alteração do relógio biológico, alteração dos horários de refeições, além de deixar a pessoa ansiosa, agitada, tensa e depressiva quando não esta conectada. É certo que a inclusão da informática trouxe muitas facilidades para a vida das pessoas. Porém, o fato do profissional de TI trabalhar de uma forma intelectual, não mecanizada, facilita a displicência, tanto na alimentação não regrada, no sedentarismo, pelas poucas horas de sono, entre outros. De qualquer forma, é preciso conscientizá-los que futuramente esses maus hábitos ocasionarão sequelas, já que esse uso desmedido pode trazer sérios problemas de saúde.

Ensino (ENAENS)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

A EVASÃO NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA E A HIPERMÍDIA ADAPTATIVA

CAETANO BOCCHI PEDROSO
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
WILSON LEONOR KUNZE
CRISTIANE MACIEL RIZO

A educação a distância é considerada como a grande possibilidade para que a educação chegue a todos os cidadãos ao transpor as barreiras da distância e do tempo. Contudo, esta modalidade de educação tem sofrido com o grande número de evasões de seus discentes. A inserção das tecnologias de informação e comunicação tem facilitado esta modalidade quanto ao quesito de transpor tais barreiras. É importante ter em mente que estas ferramentas auxiliam na melhoria da aprendizagem, mas é necessário, ainda, que sejam repensadas as metodologias de ensino utilizadas para que a autoconstrução do conhecimento seja valorizada. A grande evasão na EAD apresenta como fatores principais: problemas de caráter familiar, situações de trabalho, forma e conteúdo dos cursos e falta de senso de comunidade (COMARELLA, 2009). O objetivo deste trabalho foi investigar os principais fatores de evasão na EAD, principalmente os relacionados ao uso das tecnologias da informação, e propor uma solução para minimização destes fatores por intermédio do uso de sistemas de hipermídia adaptativos (SHA). Para tanto foi feito um estudo teórico e pesquisas bibliográficas sobre os motivos da evasão na EAD e sobre quais as possíveis técnicas que poderiam ser usadas para minimizá-la. Um SHA pode ser definido como sistemas hipermídia que refletem características do usuário em um modelo e aplicam este modelo para adaptar vários aspectos visíveis do sistema para o usuário (BRUSILOVSKY, 1996). Estes sistemas, segundo Palazzo (2002), são especialmente úteis quando há a necessidade de disponibilizar informação seletiva e contextual a usuários com diferentes objetivos e níveis de conhecimento. Ainda segundo o autor, entre os principais usos dos SHAs encontra-se hoje os sistemas educacionais baseados em hipermídia. Um material que não contempla as diferenças entre os diversos alunos em um curso de EAD é um dos principais motivos para a evasão. É praticamente impossível a criação de material educacional personalizado a cada aluno, contudo é possível diminuir o problema do "tamanho único" usando-se hipermídia adaptativa na produção deste. Um SHA usa informações sobre seu usuário na produção das adaptações (de conteúdo ou navegacionais). É de responsabilidade do professor conteudista identificar os vários pontos do material onde possam ser criadas as adaptações. Assim, ele deve ser especialista no conteúdo e ser capaz de localizar os pontos mais comuns em que os alunos podem encontrar problemas. É sugerido o uso de adaptações de conteúdo e da estrutura de navegação como forma de motivar a participação dos alunos no processo de aprendizado. Tais adaptações podem ser relativas ao progresso do aprendiz ou relativas ao contexto regional em que ele se encontra. É interessante salientar que a utilização deste tipo de sistemas demanda a participação de profissionais da área de desenvolvimento de sistemas web, e que estes deverão trabalhar de maneira muito próxima aos professores conteudistas.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

A IMPORTÂNCIA DA CENTRAL DE HELP DESK NA EDUCAÇÃO A DISTÂNCIA

ALBERTO RODRIGO DE ANDRADE
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
HELTON MOLINA SAPIA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
CAETANO BOCCHI PEDROSO

Nessa última década o Brasil encontra-se em constante expansão e aperfeiçoamento na área da Educação a Distância (EAD), houve um aumento significativo da sociedade a procura do conhecimento universitário. Desse modo que as universidades, por meio da tecnologia, favorecem a Educação a Distância para todo tipo de classe social. Dessa forma, é fundamental que o aluno tenha suporte qualificado e atendimento diferenciado ao solicitar apoio, dessa forma propiciará melhor desempenho através dos recursos e metodologias aplicadas na Educação a Distância. Para conseguir atender todas as exigências com qualidade e eficiência temos a Information Tecnology Infrasctructure Library (ITIL) V3, o qual tem como objetivo fornecer um conjunto coerente das melhores práticas de gerenciamento de serviços e processos de Tecnologia da Informação. O objetivo do trabalho é demonstrar a importância da Central de Help Desk no contexto do Ensino a Distância, evidenciar a importância dos processos, qualidade de serviço e suporte de TI ofertado para o solicitante (usuários e ou cliente), com ênfase nas melhores práticas da ITIL, bem como, os recursos necessários para implementar uma Central de Help Desk. Este trabalho apresenta uma abordagem qualitativa, levantando os referenciais bibliográficos necessários sobre Central de Help Desk, utilizando a norma ITIL. Tal levantamento pautou-se inicialmente na descrição do panorama atual da TI e sua importância para o negócio, e como realizar mudança. O próximo passo foi analisar e entender as melhores práticas de gerenciamento de serviços da ITIL, analisando e descrevendo os benefícios, identificando as competências necessárias da equipe, bem como as formas de comunicação e atendimento. Após o levantamento e análise foram gerados os indicadores necessários para a redação o manual de boas práticas para implantação da Central de Help Desk. O manual elaborado fornece os subsídios necessários para delinear os indicadores de desempenho e métricas, para mensurar o nível de satisfação e qualidade da equipe, bem com, os modelos de processos, níveis de atendimento, catálogo de serviço de cliente e técnico, acordos de nível de serviço e autoatendimento e processos para criação e manutenção da base de conhecimento. Este trabalho apresenta de forma detalhada as melhores práticas para a implantação de uma Central de Help Desk focado na EAD, com o objetivo de diminuir o tempo ocioso da equipe frente as resoluções de incidentes. Foi possível detectar que existe ausência de padronização e melhores práticas da ITIL em muitos segmentos, em especial o EAD, via de regra gera vários problemas, assim como aumento do custo da TI, solicitantes insatisfeitos, analistas inadequados, recursos ineficientes, desorganização e tantos outros problemas. Foi descrito o manual objetivando o alcance de melhores resultados e eficiência na governança dos serviços providos pela TI, contribuindo na justificativa do retorno sobre o investimento.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

A IMPORTÂNCIA DE JUSTIFICAR OS INVESTIMENTOS EM T.I.

JEFFERSON WILLIAM SILVA
HELTON MOLINA SAPIA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
CAETANO BOCCHI PEDROSO

Não é novidade que a TI é fator importante paras as organizações conquistarem e manterem vantagem competitiva em seu mercado de atuação. Entretanto, adotar a Tecnologia da Informação com objetivo de obter vantagem competitiva significa na maioria dos casos realizar altos investimentos. Diante deste cenário apresenta-se o deságio de justificar estes investimentos utilizando-se de indicadores e demonstrativos de retorno sobre os investimentos realizados, de forma que a alta direção da empresa perceba o verdadeiro valor do investimento. Planejamento estratégico tem sido um assunto cada vez mais discutido dentro das empresas com o objetivo de garantir que não sejam realizados investimentos desnecessários e mesmo os que forem realizados terão controle adequado evitando que se gaste mais do que se pode. Justificar estes investimentos nem sempre é uma tarefa fácil, haja vista que temos os retornos por benefícios tangíveis que são fáceis de serem calculados, mas por outro lado os benefícios intangíveis, que na maioria dos casos são os mais importantes, estes sim complicam a vida do gestor de TI. Abordagens como TCO - Total Cost Ownership, que traduzido para o português, significa custo total de propriedade, ROI - Retorno sobre Investimento e NPV - Valor Presente Líquido são algumas das técnicas utilizadas e indicadas por frameworks tais como COBIT e ITIL para calcular e justificar os valores sobre o investimento. Diante das informações citadas acima, este trabalho de conclusão de curso teve como objetivo apresentar técnicas importantes ao gestor da TI para justificar os investimentos em TI alcançando o alinhamento pleno a estratégia da empresa. Uma maneira básica de demonstrar que valores estão sendo gerados através do gerenciamento de investimento é utilizar-se de indicadores de resultado que demonstrem claramente aos membros da diretoria que o capital da empresa não esta sendo jogado fora e nem mesmo aplicado de maneira que não traga retornos consideráveis para a organização. Agregar valor aos produtos e serviços significa diminuir o consumo de recursos disponíveis financeiros ou operacionais mantendo com a qualidade desejada pela empresa. Fazendo isso, a TI será vista com outros olhos dentro da organização e passará a ser encarada como um recurso primário dentro da organização trazendo resultados impressionantes e proporcionando um melhor crescimento gerenciado da empresa em geral. Além disso, a justificativa de investimentos em TI sendo um desafio para os executivos de TI, impulsionam o mercado de ferramentas como frameworks de boas praticam de utilização de TI e entrega de valor para a organização. Sendo assim, essas ferramentas de boas práticas com suas orientações, quando organizadas em um planejamento estratégico da TI elaborado em conjunto por CIOs e alta diretoria da empresa, garantirão que a TI da organização será vista como uma peça chave no crescimento operacional, tático e estratégico da empresa justificando os gastos.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

A UTILIZAÇÃO DAS REDES SOCIAIS COMO CANAL DE COMUNICAÇÃO COM O CLIENTE

EMILEYDE NAYARA SARTI LIMA REGINATTO
HELTON MOLINA SAPIA
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
CAETANO BOCCHI PEDROSO

Com o aparecimento de novos meios de estabelecer a comunicação com os clientes, muitas empresas estão se arriscando no mundo digital para garantir que essa comunicação aconteça de forma objetiva, eficaz e com o custo mais baixo do que os métodos tradicionais, como rádio, comerciais, panfletagem, entre outros. Para uma empresa manter um bom relacionamento com os seus clientes, de forma produtiva e agradável para ambos, é preciso levar em consideração a mudança de comportamento que os consumidores vêm apresentando ao longo dos anos, onde as empresas já tiveram que adaptar-se a várias gerações para não perder seu lugar no mercado passando por gerações como geração Y, Z, e mais recentemente tendo que desvendar os novos costumes e preferências da geração que surge, a geração C (geração conectividade). O presente trabalho teve como objetivo apresentar um estudo da utilização das redes sociais como canal/meio de comunicação com os clientes, com foco no Twitter e no Facebook. O presente estudo foi pautado na metodologia de análise dos resultados de pesquisas realizadas sobre o assunto, apresentando um panorama geral sobre a utilização das redes sociais para relação da empresa com seus clientes. Sabe-se que a Internet mudou a forma de comunicação mundial e trouxe consequências para diversos segmentos, entre elas pode-se citar o modo que as marcas se relacionam com seus clientes, sendo na divulgação de serviços ou apenas apresentação institucional, as redes sociais servem como importante ferramenta de contato. O trabalho demonstrou que 70% das empresas brasileiras utilizam ou monitoram as redes sociais. Apesar do grande número de organizações que utilizam essa ferramenta a maioria não consegue tirar proveito dos benefícios que ela oferece. O ponto forte de se fazer a comunicação nas redes sociais é a possibilidade de segmentar a comunicação de acordo com os interesses do público-alvo, de forma personalizada tornando-se assim mais atrativa ao cliente. Para gerar a comunicação entre empresas e clientes no ambiente online deve ser considerada uma tríade para a divisão da comunicação: ser um canal de relacionamento, promover o conteúdo e ser um canal de vendas. O relacionamento entre empresas e clientes nas redes sociais apresenta vantagens para ambos, onde é possível propagar espontaneamente os conteúdos, quando interessantes. Assim as empresas desenvolvem uma postura interativa com seus clientes nas redes sociais. O desafio ainda é encontrar uma forma de atrair a atenção dos seguidores e clientes, sem ser maçante e inconveniente. Publicidade e comunicação ágil, eficaz e de baixo custo, uma nova era de comunicação social. Todo este impacto fez com que a procura por profissionais especializados para gerir e zelar da imagem empresarial nas redes sociais se tornasse cada vez maior.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

APLICAÇÃO DE ALGORITMOS GENÉTICOS NA CONSTRUÇÃO DE GRADES DE HORÁRIOS

MÁRIO FERREIRA MARQUES JÚNIOR

A construção de uma grade horários, também conhecido como problema da Turma-Professor (PTP). Consiste em fixar uma sequência de agendamentos de aulas envolvendo professores e grupos de estudantes em um período pré-determinado. Esta sequência de agendamentos deve satisfazer um conjunto de requisitos didáticos, físicos e organizacionais. Um número considerável de abordagens pode ser utilizado para a resolução desse problema e sua solução computacional tem sido realizada já há algum tempo, mas a grande quantidade de restrições envolvidas faz dele um candidato potencialmente adequado à resolução por meio de algoritmos genéticos. A abordagem não determinística dos algoritmos genéticos abre uma grande cadeia de opções para a resolução de problemas cuja solução manual é considerada de grande dificuldade e sujeita a erros, como o PTP. Apesar de implementações comerciais já estarem disponíveis, a criação de uma solução própria, com grande capacidade de adaptação à realidade de certa Instituição e/ou curso, além da óbvia vantagem para os responsáveis pela grade de horários, provendo para o aluno uma excelente oportunidade de conhecer técnicas poderosas de otimização, cuja aplicação extrapola muito o problema-exemplo proposto. Desenvolver um software para elaboração de grades de horários em IES, para isso será necessário estudar os algoritmos evolucionários, em particular os algoritmos genéticos que serão utilizados na resolução deste problema. Inicialmente serão levantadas as necessidades envolvidas na construção de uma grade de horários juntamente com um estudo dos diversos tipos de algoritmos genéticos. Em uma segunda fase, o algoritmo deve ser elaborado e implementado para a situação real da construção de uma grade de horários, que servirá como validação para os procedimentos estudados. Para o levantamento das restrições além de pesquisas bibliográficas e em softwares prontos será realizado um levantamento com os responsáveis pela grade de horário da própria universidade. No estudo dos algoritmos genéticos serão usados materiais bibliográficos e artigos encontrados na internet, para o desenvolvimento será utilizado um computador com acesso à internet contendo o ambiente Visual Studio 2010 com suporte a linguagem C# e o sistema gerenciador de banco de dados SQL Server. Uma versão do programa foi implementada, onde o problema é resolvido de forma parcial através de algoritmos genéticos, exibindo corretamente combinações aceitáveis de grades de horários que satisfaçam as restrições. Notou-se que com menores números de restrições, a solução é gerada mais rapidamente. Assim como já era esperado, chegar a combinações satisfatórias talvez nem sempre é possível pois uma solução pode não existir, já que se trata de um problema NP-Completo combinatorial. O problema real conseguiu ser resolvido em tempo hábil, através de um estudo aprofundado dos algoritmos genéticos e sua aplicação de forma computacional na resolução, agregando ao aluno conhecimento na área.

Pesquisa (ENAPI)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

ASTRONOMIA VERSUS COMPUTAÇÃO: PARCERIA INDISSOLÚVEL

ARTUR JORDAO LIMA CORREIA CORREIA
GUILHERME AUGUSTO POTJE
HAROLDO CESAR ALESSI

A curiosidade do homem em conhecer o que está a sua volta tem impulsionado o estudo da Astronomia desde os tempos remotos. Antes dos avanços tecnológicos, pouco se sabia sobre o universo, principalmente, pela limitação dos equipamentos da época. No princípio, o céu era observado a olho nu, mas essa área obteve grande evolução, posteriormente, com a invenção de outras ferramentas, como a luneta, que foi um dos primeiros instrumentos a auxiliar na observação dos corpos celestes. Galileu Galilei foi um dos pioneiros no estudo dos corpos celestes, pois realizou maravilhosas descobertas, entretanto, na sua época era considerado como heresia e, por esse motivo, foi perseguido pela inquisição. Finalmente, com o surgimento da Computação, a Astronomia se desenvolveu de tal forma que possibilitou ao homem realizar feitos incríveis. A Computação, indiscutivelmente, permeia por todas as áreas do conhecimento, sendo o objetivo deste trabalho mostrar a importância da computação, em especial, aplicada à Astronomia. Para a realização deste trabalho foram desenvolvidas pesquisas bibliográficas, nos laboratórios de informática e na biblioteca da Unoeste, a fim de levantar informações sobre a importância da Computação nas descobertas que a área da Astronomia vem obtendo. Essa atividade foi realizada na disciplina de Computadores e Sociedade do curso de Ciência da Computação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste. Como resultado, espera-se com este trabalho divulgar para as pessoas como a Astronomia e a Computação trabalham em conjunto, e dar uma noção do crescimento que a Computação proporcionou à Astronomia. Muitas pessoas, atualmente, não têm ideia do quanto a Computação está presente nas diferentes áreas do conhecimento, inclusive a Astronomia. Além da robótica empregada, sistemas complexos são necessários para o lançamento de naves com segurança no espaço e, também, supercomputadores auxiliam na simulação de eventos espaciais contendo milhões de variáveis capazes de gerar novos conhecimentos e teorias. Olhar hoje para a Astronomia e não enxergar a Computação é algo impossível. Só foram possíveis os grandes feitos, como, por exemplo, a ida do homem à Lua e a exploração da superfície de Marte, graças à união do conhecimento astronômico integrado à tecnologia que a Computação provê, somada à capacitação de pessoas e aos investimentos financeiros.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

BIG DATA: INOVANDO A NOSSA FORMA DE VIVER

VICTOR HUGO CAVICHIOLLI PRADO
KAIO SOARES BARBOZA
RODRIGO SILVA LIMA GUILHERME
FILIPE DE CASTRO ZAMPIERI
GUILHERME FRANCISCO CHADDAD RUFINO
LILAN QUEIROZ
ALEX ROGER DA SILVA ALBUQUERQUE
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO

A sociedade já gerou cerca de 15 petabytes de informações, essas informações originam-se das operações comerciais, financeiras, e principalmente do volume de dados que circula na rede. Nos últimos 3 anos foram criados cerca de 93% de todo conhecimento web que possuímos. Então o que fazer com tanta informação? Surge então um conjunto de tecnologias, para tornar possível analisar e cruzar esses dados em grande velocidade.O Big Data pode monitorar e analisar vastas quantidades de dados, desde o descobrimento de doenças e epidemias, a qualquer assunto que possa interferir na sociedade. Expor que as aplicações de Big Data se estendem além do uso comercial, e que é possível utilizar as ferramentas que ele engloba em infinitos campos de pesquisa. Estimulando alunos e profissionais de TI a pesquisa para desenvolver alternativas que vão transformar nossa forma de viver. A pesquisa teve caráter exploratório-descritivo, numa abordagem de revisão bibliográfica, onde também foram utilizados sites sobre tecnologia e o relatório The McKinsey Global Institute. Foi identificado que o Big Data é uma tecnologia em ascensão, e que as empresas que o utilizam obtém grandes benefícios, e o mesmo tem contribuído para que órgãos públicos possam beneficiar a população diretamente, com novos fármacos, prevenção de desastres, etc. É fácil tratar o Big Data como um tema empresarial, uma maneira das empresas comercializarem melhor seus produtos ou conhecerem melhor seus clientes, mas ele é mais importante do que isso, e sua análise pode resultar numa compreensão abrangente das principais causas de diversos acontecimentos do dia-a-dia, ao mesmo tempo pode antecipar tendências. Empresas de energia utilizam Big Data de forma a encontrarem a melhor posição para suas usinas eólicas, e segundo Maurício Grego, está sendo criado um projeto para reduzir a ocorrência de suicídios, analisando o que as pessoas dizem nas redes sociais. No Terremoto do Haiti, dado o padrão de deslocamento de celulares de uma região, o EUA souberam do terremoto antes dos noticiários. Com o Big Data um grupo de médicos oncologistas dos EUA lançaram um projeto ambicioso de juntar informações para auxiliar de forma rápida o tratamento do câncer. "Há um tesouro de informações nestes casos. Isso poderá salvar muitas vidas", disse Allen Lichter, chefe do grupo. Utilizado para analisar o DNA, descobriu as ligações entre doenças do coração com alguns tipos de cromossomos. Podendo assim incluir tratamentos específicos a cada tipo de patologias. O Big Data está em sua fase inicial, mas já atingiu grandes proporções, e tem potencial para alcançar patamares ainda maiores. Essas ferramentas ajudarão a gerenciar, o consumo de energia, a produção de alimentos, o uso de combustível, ou seja, os recursos do mundo. Portanto, o Big Data oferece métodos eficientes de utilizar a TI para gerenciar recursos, combater alterações climáticas e preparar o mundo para as 9 bilhões de pessoas que habitarão o planeta até 2050.

Extensão (ENAEXT)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

CLICK VERDE

DANIELA TEREZA ASCENCIO RUSSI
FERNANDA SUTKUS DE OLIVEIRA MELLO
EMERSON SILAS DÓRIA
HAROLDO CESAR ALESSI
MOACIR DEL TREJO

O alto consumo, estimulado pela inovação constante, se traduz em grande volume de lixo eletrônico que, sem legislação específica sobre o descarte nem locais adequados para isso, acaba nos lixões e aterros, contaminando o meio ambiente. Todo ano, milhões de toneladas de lixo eletrônico altamente tóxico, produzidos principalmente por empresas, têm que ir para algum lugar. O e-lixo libera metais pesados que se infiltram no solo, comprometem os mananciais e entram na cadeia alimentar: chumbo, cádmio, arsênio e mercúrio, metais cancerígenos que causam danos ao sistema nervoso central, aos rins, fígado, pulmões e má formação em fetos. O profissional que trabalha com tecnologia, se torna responsável também por esse tipo específico e perigoso de lixo. É necessário estimular a conscientização dos alunos e futuros profissionais da área sobre a importância da reutilização do lixo eletrônico, que somado com diversas técnicas e criatividade impulsiona o projeto Click Verde. O objetivo do projeto é desenvolver pesquisa sobre reciclagem do lixo eletrônico, fornecendo subsídios para a produção de trabalhos concretos, além de despertar e estimular a participação e a conscientização dos alunos. O projeto Click Verde conta com um coletor de lixo, que se encontra na entrada da FIPP - Faculdade de Informática de Presidente Prudente. Outra maneira de coleta é o Mutirão do Lixo Eletrônico que acontece uma vez ao ano em parceria com a Secretaria de Tecnologia de Presidente Prudente. Após a fase da coleta e seleção do material, o produto recebe forma e torna-se útil pronto para a reutilização. Com um pouco de imaginação e criatividade podemos aproveitar sobras de materiais para outras funções. Os principais resultados obtidos do projeto foram a elaboração de diversos produtos para inserção no portal, além da aplicação de uma dinâmica no trote do bem utilizando o material coletado, por meio do projeto. Construção de kits para entrega à população participante do Mutirão do lixo eletrônico. O projeto leva informação, transformando-a em conhecimento por meio da reciclagem.. Atualmente o projeto conta com a colaboração de 11 alunos dos cursos de Bacharelado em Ciência da Computação e Bacharelado em Sistemas de Informação da faculdade de Informática de Presidente Prudente, estes alunos produzem semanalmente diversos produtos favorecendo a redução, reutilização e reciclagem do lixo eletrônico, além de disseminar ideias criativas acerca do contexto. Ao reciclar o lixo eletrônico, as contribuições passam a ser globais evitando o aumento da poluição, conscientizando cada vez mais os alunos e uma parcela significativa da comunidade em geral.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA GINÁSTICA LABORAL UTILIZANDO UM SENSOR DE MOVIMENTO KINECT

MARCO ANTÔNIO DA SILVA RIBEIRO
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
DANIELA TEREZA ASCENCIO RUSSI
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI

Hoje em dia tem sido bem comum que funcionários de uma determinada empresa apresentem algum desconforto físico ocasionado devido à atividade desempenhada na empresa, muitas vezes por serem atividades com movimentos repetitivos e devido ao sedentarismo das pessoas. Através disso, surgiu a ideia de desenvolver um sistema que facilite, de maneira monitorada, funcionários a realizar exercícios que previnem riscos de lesões. Este estudo é importante, pois é um meio de auxiliar e facilitar com que funcionários possam praticar a ginástica laboral e, dessa forma, diminuir o número de chance de se lesionarem. Funcionários podem, com o auxílio do sistema, realizar a prática da ginástica laboral podendo definir seus próprios horários, inclusive podendo fazer os exercícios em sua própria residência, onde os resultados são armazenados para possível consulta posteriormente. É responsabilidade dos empregadores estimular aos seus funcionários práticas saudáveis de relaxamento, postura, prevenção médica, ginástica laboral, principalmente para àquelas atividades que possuem movimentos repetitivos e é obrigação dos funcionários a prática da ginástica laboral. O objetivo deste trabalho é facilitar que funcionários possam realizar a atividade de ginástica laboral mesmo sem a presença de um educador físico por perto, claro que, em um momento posterior, o profissional responsável analisará e validará os exercícios realizados. Dessa forma, funcionários podem realizar a ginástica laboral em diversos horários e locais. Para o desenvolvimento do sistema foi realizado uma investigação na literatura em busca de conhecimentos específicos da área de ginástica laboral. Também foi realizado um estudo mais detalhado sobre o funcionamento do sensor Kinect, para obter um maior conhecimento sobre suas funcionalidades e limitações. Algumas das limitações do equipamento são à distância e posição do usuário em relação ao sensor. O sensor Kinect é uma ferramenta de interação homem-computador. O sistema faz a verificação se a ginástica laboral foi feita corretamente, além de fazer o reconhecimento do usuário capturando a imagem sua imagem, e armazenar as informações das atividades realizadas. Esse sistema deve auxiliar a empresa a proporcionar um meio mais prático de evitar que seus funcionários sofram lesões decorrentes de suas atividades de trabalho. Para saber se o movimento foi feito de maneira correta por um funcionário, o sistema utiliza uma comparação de ângulos relacionados aos movimentos das juntas do corpo humano comparando com os ângulos de um movimento pré-definido. O sistema é muito útil para as empresas, pois facilita o monitoramento da prática da ginástica laboral de seus funcionários. Além de ser interessante para os funcionários, que permite com que eles possam se exercitar em horários e locais mais flexíveis. Porém, nem todos os exercícios são possíveis de serem acompanhados pelo sistema devido à limitação do sensor Kinect.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

DETECÇÃO E RECONHECIMENTO DE OBJETOS EM IMAGENS UTILIZANDO ALGORITMOS DE EXTRAÇÃO DE PONTOS CHAVE

LEONARDO ALMEIDA RODRIGUES
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
ALMIR OLIVETTE ARTERO

O processamento de imagens nos dias de hoje, vem sendo de grande utilidade para muitas ciências no mundo. O processamento, o tratamento, o reconhecimento de imagens, padrões, entre outros, estão sendo aplicados nas mais inúmeras tarefas dessas ciências. O enfoque principal deste trabalho é realizar a detecção de objetos em imagens digitais por meio de algoritmos de extração e descrição de pontos chave. Essa atividade, embora promissora, se mostra muito desafiadora, devido às inúmeras variações que os objetos podem apresentar nas imagens de uma determinada cena. Isso se deve às inúmeras variações com relação à luminosidade, distância do objeto, oclusão dos objetos, qualidade da imagem, etc. Neste contexto, este trabalho propõe, utilizando-se dos algoritmos de extração de pontos chave, identificar e localizar objetos variados em imagens digitais. Objetiva-se realizar experimentos para a detecção e reconhecimento de objetos em imagens, e identificar os melhores algoritmos para cada situação. Os algoritmos estudados e testados neste trabalho foram SIFT, SURF, PCA-SIFT e HARRIS-SIFT, que trabalham com a característica de extração de pontos chaves. Também foi utilizado o algoritmo RANSAC, para, após realizar a correspondência entre o objeto procurado e a imagem da cena, identificar os pontos chave na imagem da cena que realmente são válidos (inliers). Os algoritmos SIFT e SURF estão disponíveis para uso na biblioteca de Visão Computacional OpenCV, porém os algoritmos PCA-SIFT e HARRIS-SIFT tiveram que ser implementados. Essa implementação refere-se a parte do detector. Foram feitos experimentos com algumas amostras de imagens. O algoritmo SIFT apresentou resultados mais satisfatórios do que o algoritmo SURF, com relação ao número de descritores e número de inliers, o algoritmo SIFT retornou mais inliers do que o algoritmo SURF. Sabendo que o algoritmo SIFT e SURF têm dificuldades com relação às junções e cantos dos objetos nas imagens, tem-se a proposta do Harris-SIFT, que combina o algoritmo Harris Corner Detector, com o descritor do algoritmo SIFT, que se mostrou um bom algoritmo, mas não superior ao SIFT original. A proposta PCA-SIFT promove uma redução da dimensionalidade do descritor SIFT, assim promovendo uma maior velocidade em seu processamento. Para a realização dos experimentos foi levado em consideração o tempo de processamento e resposta de cada algoritmo. Todas as imagens foram testadas com todos os algoritmos em busca do algoritmo que conseguisse realizar a detecção e o reconhecimento dos objetos buscados. O estudo mostra que há invariâncias em vários testes realizados, e para se ter resultados satisfatórios, deve-se levar muito em consideração as dimensões da imagem cena, da imagem objeto, luminosidade, oclusão do objeto por outros objetos na mesma cena. O algoritmo SIFT se mostrou ser mais completo, resultando em respostas mais concisas com um tempo considerado razoável e com mais precisão com relação aos outros algoritmos analisados.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

DIFERENCIAIS ENTRE OS MODELOS DE GESTÃO DE PROJETOS PMBOK E PRINCE2

FABIO DONIZETI BAPTISTA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
HELTON MOLINA SAPIA
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
CAETANO BOCCHI PEDROSO

Em um mercado onde a globalização está cada vez mais evidente as organizações precisam buscar diferenciais competitivos para se manter. Existe duas principais abordagens de gerenciamento de projetos sendo a abordagem americana publicada de Project Management Institute (PMI) e a abordagem britânica Prince2. O projeto analisa estas duas abordagens para verificar suas fraquezas e pontos fortes. Este trabalho faz um comparativo entre o gerenciamento de projetos utilizando as práticas descritas pelo PMI (Project Management Institute) no PMBoK (Project Management Body of Knowledge) e o gerenciamento com o método PRINCE2. O projeto foi dividido no estudo das duas metodologias de gestão de projetos. Após este estudo as duas abordagens foram comparadas em sua estrutura e organização dos processos, bem como, nas diretrizes de utilização das mesmas. Foi possível analisar os pontos fortes de cada metodologia e as fraquezas. As fraquezas do PRINCE2 são principalmente identificadas em projetos pequenos que podem gerar demasiadas reuniões em detrimento a realização das ações do projeto, não foca no desenvolvimento das pessoas enquanto participam do projeto e pode gerar esforços em vão quando o Project Mandate não é aprovado, mesmo com as primeiras ações já empregadas, como desenvolver o Pre-Project. As forças do PRINCE2 são identificadas se observarmos que PRINCE2 é de uso livre, amplamente aceito, possui registros comprovados de desempenho, com crescente uso internacional, ao longo de mais de 25 anos, a partir de experiências reais. As fraquezas do modelo PMBoK, ocorrem quando se observa que ele é um conjunto de conhecimentos e que apesar de ele descrever como iniciar um projeto, baseado nas melhores práticas, não descreve o que fazer para iniciá-lo ou e onde ele veio. As fraquezas do modelo PMBoK, ocorrem quando se observa que ele é um conjunto de conhecimentos e que apesar de ele descrever como iniciar um projeto, baseado nas melhores práticas, não descreve o que fazer para iniciá-lo ou e onde ele veio. Contudo, os modelos não apresentam apenas fraquezas. As forças estão relacionadas à documentação extensiva dos processos e das habilidades que são possíveis de se adquirir quando se participa de um projeto baseado no PMBoK. Enfim, PRINCE2 e PMBoK apesar de surgirem em países diferentes, e abordarem projetos de forma diferentes, são um conjunto de boas práticas que foram evoluindo de acordo com as mudanças ambientais nas empresas e mercados. Ambos os modelos surgiram por causa da necessidade de melhorias nas mudanças das organizações e da necessidade de alinhar pensamentos e vocabulários comuns àqueles que são envolvidos nos projetos. Apesar dos pontos fortes e fracos de cada modelo, a melhor resposta da utilização de cada um, varia de projeto para projeto. Portanto, os dois modelos são complementares enquanto o PMBoK é descritivo o PRINCE2 é prescritivo. Podemos dizer que o Guia PMBoK é uma enciclopédia enquanto o PRINCE2 é um manual para uso especializado.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

ESTUDO E ELABORAÇÃO DE UMA POLÍTICA DE USUÁRIOS PARA ÁREA DE TI DA UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA

ALESSANDRO AGUILERA LEITE
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
HELTON MOLINA SAPIA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
CAETANO BOCCHI PEDROSO

A informação é um ativo essencial para os negócios de uma organização e consequentemente necessita ser adequadamente protegida. As organizações estão percebendo que o controle da informação aliado ao domínio da TI são fatores de sucesso para os negócios. Para isso, buscam disponibilizar as informações em diversos meios, para que se possam tomar as decisões de forma ágil e eficiente. Para conseguir atender todas as exigências com qualidade e eficiência temos a norma ABNT NBR ISO/IEC 27002:2005, a qual oferece um guia prático para o desenvolvimento de procedimentos de segurança da informação e eficientes práticas de gestão da segurança. A internet e os dispositivos móveis revolucionaram o acesso as informações disponibilizadas a funcionários e colaboradores. Dessa forma, é importante que todos entendam suas responsabilidades e estejam conscientes para utilização dos recursos que estão a sua disposição. A proposta do presente trabalho consiste em descrever, na forma de uma política, todos os procedimentos relativos à utilização dos recursos de TI. Este trabalho apresenta uma abordagem qualitativa, levantando os referenciais bibliográficos necessários sobre Gestão da Segurança da Informação. Tal levantamento pautou-se inicialmente na descrição e classificação da informação e da segurança da informação. O próximo passo foi analisar e entender os principais aspectos da norma ISO 27002, quanto ao acesso dos recursos e informações que a TI disponibiliza. Após o levantamento e análise foram gerados os indicadores necessários para a redação da política de usuários. A política de usuários elaborada fornece os subsídios necessários para: autorização de uso de recursos de processamento de informações, acordos de confidencialidade, definição de papéis e responsabilidades, conscientização, treinamento em segurança da informação, processo disciplinar, retirada dos direitos de acesso, documentação do procedimento de operação, solicitação de sistemas, procedimentos para troca de informações, mídias em trânsito, mensagens eletrônicas, informações publicamente disponíveis, contratação, mudança e encerramento de contrato. As formas como a organização pode iniciar a aplicação da política, estão concentradas em três elementos: no acesso à internet via rede; na utilização dos recursos de hardware; e na conscientização. Podemos confirmar que o ponto em comum entre as vulnerabilidades encontradas, é o funcionário. Portanto, pode-se transforma-los de simples e desinformados, em multiplicadores de segurança, assim reforçando as políticas de segurança da organização. Como a área de estudada é um ambiente novo para muitas pessoas e organizações, a aplicação da política deve ser realizada a partir da conscientização e capacitação de gestores e usuários da organização. Tais procedimentos iniciais incluem: descrição do cargo e atribuições, treinamentos, recursos disponíveis de hardware e software, níveis de acesso, conduta, revogação e violação, todos pautados na norma ISO 27002.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

EXTRAÇÃO DE CONTORNO DE TELHADOS DE EDIFICAÇÕES UTILIZANDO DADOS LASER E IMAGENS AÉREAS

GUILHERME AUGUSTO POTJE
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
FRANCISCO ASSIS DA SILVA

O estudo e aplicação de técnicas para a extração automática de telhados desempenham um papel importante no contexto de aquisição de informação espacial para Sistemas de Informação Geográficas (SIG). Atualmente, para a obtenção de dados relacionados às áreas edificadas cobertas em cada lote nas cidades há a demanda de funcionários, os quais têm de realizar uma vistoria em cada imóvel. A realização dessa atividade sem o apoio de um sistema automatizado eleva os custos e o tempo para a realização da atividade para cidades de médio e grande porte. Porém, a partir do processamento de dados provenientes de varredura a laser e imagens aéreas de alta resolução, espera-se poder aprimorar a análise e extração de informações referentes às coberturas das edificações associadas às suas referências geodésicas, que, se automatizada, possibilitará a redução de custos e tempo. O objetivo deste trabalho é analisar técnicas para a extração de contornos de telhados utilizando como dados Modelos Digitais de Superfície normalizados (MDSn) e imagens aéreas digitais. Para tanto, foi realizada a investigação de métodos existentes para a extração de contornos a fim de determinar o método mais adequado ao problema, bem como a combinação dos dados obtidos por meio de varredura a laser com as imagens aéreas, no intuito de melhorar o processo de extração de telhados por meio de uma ferramenta computacional. Para a obtenção do MDSn, primeiro foi gerado o Modelo Digital de Terreno (MDT) a partir da grade regular proveniente dos dados brutos LIDAR (Light Detection And Ranging). Para utilizar os dados da MSDn junto às imagens aéreas, foi necessário corrigir a correspondência de regiões entre eles. Para isso, foi necessário encontrar a matriz de transformação entre a grade regular dos dados laser e a imagem de alta resolução, que é feita de maneira semiautomática, por meio da seleção de pontos em comuns entre elas. Em seguida foram aplicados filtros com base na altitude e a intensidade de retorno de cada ponto, para a extração de áreas de interesse, que no caso são as áreas cobertas. Os resultados obtidos até o momento permitiram a identificação das áreas de interesse, a partir das quais são aplicados filtros com o objetivo de refinar essas áreas, e algoritmos de detecção de bordas para a extração dos contornos dos telhados. Uma vez identificado o contorno dos telhados, é possível obter as informações de localização e as dimensões da área coberta. Os resultados alcançados foram satisfatórios devido à complexidade de se obter dados similares apenas utilizando uma imagem digital ou um conjunto de dados laser, separadamente. Com o uso da imagem de alta resolução e do MSDn foi possível identificar de forma mais fácil as áreas de interesse. A partir desse resultado, existe a possibilidade de se integrar os dados coletados com os dados referentes aos terrenos urbanos em um SIG, visto que as informações de GPS (Global Positioning System) também são obtidas durante a aquisição dos dados laser.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

GERADOR DE APLICAÇÕES DE REALIDADE AUMENTADA

BRUNNO RODRIGUES SCANDOLIERI
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO

A Realidade Virtual (RV) é uma interface avançada para aplicações computacionais, onde o usuário pode navegar e interagir, em tempo real, em um ambiente tridimensional gerado por um computador, usando dispositivos multissensoriais. Por meio da RV e a computação gráfica interativa, surgiu, na década de 90, a Realidade Aumentada (RA). A RA é a inserção de objetos virtuais no ambiente físico ou real, mostrada ao usuário, em tempo real, com o apoio de algum dispositivo tecnológico, usando a interface do ambiente real, adaptada para visualizar e manipular os objetos reais e virtuais, em tempo real. A criação de aplicações de RA exige um conhecimento especifico em linguagens de programação, lógica de programação e estruturas de dados, o que restringe o seu uso e prejudica o desenvolvimento destas aplicações por pessoas que não tenham esse conhecimento. Diante disso, esse trabalho tem por objetivo desenvolver uma aplicação web que possibilite ao usuário criar uma aplicação de Realidade Aumentada interativa utilizando programação visual baseada em grafo de cena com widgets. Para o desenvolvimento desta pesquisa qualitativa, foi realizada uma revisão bibliográfica das teorias e linguagens necessárias, bem como um levantamento de requisitos em trabalhos científicos publicados, projetos e em reuniões com pesquisadores da área. Após a implementação do protótipo, foram realizados testes e coletas de resultados. Para a implementação, foi utilizado um computador pessoal com câmera de vídeo (i7 2°geração, 8GB DRR3, Geforce 560Ti), linguagem de programação ActionScript 3, biblioteca Flartoolkit 4.1.0, Flash Develop, Flash Builder, Visual Studio 2012 e a biblioteca Silverlight. Marcadores fiduciais foram utilizados para uso da Realidade Aumentada. O protótipo foi desenvolvido para apresentar e testar uma nova maneira interativa de se desenvolver aplicações de RA, fazendo uso de widgets e grafo cena. Um grafo de cena é uma coleção de nós (widgets) em uma estrutura de grafo ou árvore, que reuni todas as informações necessárias para que uma cena ou aplicação de RA possa ser montada e renderizada pelo gerenciador gráfico. Com regras definidas, um usuário leigo pode construir sua aplicação programando/interligando visualmente seus nós. Para a construção de uma cena, o usuário deverá utilizar nós que representam marcadores, objetivos virtuais, interações e dispositivos físicos. É muito vantajoso quando pessoas possam criar e desenvolver aplicações de RA de uma maneira interativa e simples, não necessitando de conhecimentos específicos na área de computação gráfica e linguagens de programação. Esse projeto estimula o desenvolvimento/uso de RA em diversas áreas do conhecimento, na forma de ensino/aprendizagem presencial ou a distância ou até mesmo entretenimento, modificando o usuário, pois este não é mais um simples receptor de informação, ele interagem com ela, podendo até receber feedback. O trabalho futuro visa o desenvolvimento de novas funções e novos experimentos.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

GERENCIAMENTO DE CONFIGURAÇÃO - ATIVIDADES E FERRAMENTAS PARA MANTER A INFRAESTRUTURA DE FORMA ORGANIZADA

CARLOS AUGUSTO FACCIN
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
HELTON MOLINA SAPIA
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
CAETANO BOCCHI PEDROSO
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO

A tecnologia está em constante evolução, tanto em hardware, software, metodologias e guias de melhores práticas, essas metodologias e guias de melhores práticas visam a melhoria continua dos processos da TI dentro da organização, afim de redução dos custos e aumento de disponibilidade dos serviços. Atualmente tem se falado em COBIT, ITIL, PMBOK, entre outras metodologias disponíveis no mercado tecnológico para o gerenciamento da TI, nesse sentido, diversas organizações estão realizando o mapeamento dos seus processos para obtenção de melhores resultados e melhor governança da tecnologia. Demonstrar a importância do Gerenciamento de Configuração dentro do Gerenciamento de Serviços de TI, identificando ferramentas e criando um guia de como implementa-lo em uma organização. A pesquisa pautou-se na revisão bibliográfica das principais metodologias para governança de TI, COBIT e ITIL, delineando os objetivos, benefícios, base de dados de gerenciamento de configuração, atividades, planejamento, identificação dos itens de configuração, controle da configuração, verificação e auditoria e indicadores de desempenho. Após o levantamento bibliográfico, realizou-se a análise de de três ferramentas para Gerenciamento da Configuração: OTRS (Open Technology Real Services), CAU (Central de Atendimento ao Usuário) e OCOMON (Monitor de Ocorrências e Inventário de equipamentos de informática). Ficou claro através da pesquisa bibliográfica a importância do gerenciamento de Configuração para um Gerenciamento de Serviços de TI efetivo. Elaboração do guia de implementação do gerenciamento de configuração a ferramenta OCOMON, pois atende as principais exigências da ITIL e COBIT e é um software opensource. As organizações demandam serviços de TI com qualidade e economia, a área de TI precisa exercer com eficiência e eficácia o controle da infraestrutura e os serviços de TI. O processo de Gerenciamento de Configuração oferece um modelo lógico de dados, no qual são descritos todos os componentes da infraestrutura de TI, sendo estes implementados em uma Base de Dados de Gerenciamento de Configuração (BDGC), a qual, depois de devida carga dos dados, permite identificar, controlar, manter e verificar todos os dados relativos aos IC, em especial suas versões e relacionamentos. A implantação da ITIL ajuda buscar a melhoria continua dos serviços de TI alinhando com as necessidades do negócio. Com a ferramenta de Gestão de Configuração, a TI terá controle sobre os ativos de TI, desta forma, as organizações que possuem Gerenciamento de Configuração serão beneficiadas com a redução nos índices de incidentes e insatisfações de clientes, com informações necessárias para tomada de decisão na Gestão de Mudanças, diminuindo os riscos de interrupções dos serviços prestados aos clientes e reduzindo os custos operacionais da TI.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

GOOGLE GLASS: UMA NOVA FORMA DE VISUALIZAR E INTERAGIR COM O MUNDO

RODRIGO SILVA LIMA GUILHERME
VICTOR HUGO CAVICHIOLLI PRADO
HAROLDO CESAR ALESSI

Considerado uma revolução tecnológica, o projeto Google Glass é uma inovação da empresa Google que promete mudar nossa forma de olhar e interagir com o mundo. Sendo um dispositivo eletrônico muito parecido com um óculos, ele utiliza realidade aumentada e um prisma semitransparente para projetar imagens direto no olho humano, e possui um design muito moderno e arrojado que é composto por estrutura metálica na parte superior da armação onde projeta uma pequena telinha acima do nosso campo de visão. O dispositivo tem diversas funcionalidades, como, câmera para todas as horas, podendo tirar fotos e filmar todos os momentos em que estiver utilizando-o, além de fazer chamadas de vídeo com outros usuários do dispositivo, opções de músicas, mapas, GPS, envio de E-mails, previsão do tempo, gravação de áudio, entre outras, tudo isso acionado por comando de voz, toque e conectado a internet. O principal objetivo é mostrar o quanto o "Google Glass" pode ser útil no dia-a-dia do ser Humano, sem atrapalhar ou incomodar durante a realização dos afazeres diários e sim usa-lo da melhor maneira possível para realizar atividades que seria necessário o uso de outros aparelhos. A pesquisa teve caráter exploratório-descritivo, numa abordagem de revisão bibliográfica, onde também foram utilizados sites sobre tecnologia. Identificamos que os resultados dos testes realizados com o Google Glass são muitos satisfatórios, fazendo que cada vez mais pessoas e empresas tenham interesse em adquiri-lo, pois tem ajudado muito no dia-a-dia daqueles que estão testando-o. A Google está provando mais uma vez, o quanto é grande em termos de inovação, com tecnologias que ajudam no dia-a-dia do ser humano. Nota-se, através de relatos, textos, vídeos e imagens o quanto este produto pode oferecer de bom na vida das pessoas, pois é algo que pode estar presente na maior parte do dia com o usuário, como um óculos está na vida do deficiente visual, mas proporcionando muito mais funcionalidades. O dispositivo filma ou fotografa a forma que o seu dono vê o mundo, em primeira pessoa. Até o momento, todas as unidades que estão circulando são para testes e foram distribuídos para pessoas que se cadastraram no site oficial do dispositivo, foram pré-selecionadas, atendendo alguns requisitos impostos e também para desenvolvedores, para que já possam ir pensando em aplicativos para o mesmo. Devido a grande aceitação do público que o está testando e as diversas aplicabilidade desse dispositivo, o Google Glass tem conquistado cada vez mais pessoas que imaginam e acreditam o quanto esse dispositivo pode fazer de bom para a humanidade, podendo trazer facilidades e vantagem em várias áreas, como na medicina, onde já aconteceu a primeira cirurgia usando-o, e um Médico espanhol que a realizou, recebeu orientações de cirurgiões dos quatro cantos do mundo, que assistiam a operação em tempo real. Esse produto vai gerar um grande impacto, pois ele altera a forma que o homem moderno interage e visualiza o mundo.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

INCLUSÃO DIGITAL: LONGE DO IDEAL

BRUNO ROBERTO PEREIRA DE SOUZA
MATHEUS VARELA FERREIRA
HAROLDO CESAR ALESSI

Inclusão Digital são ações que ajudam a democratizar o acesso às novas tecnologias, levando computadores, conexão de internet e cursos de formação às populações mais necessitadas. É também um dos caminhos para atingir a inclusão social. Por meio dela, as camadas mais carentes da população podem se beneficiar com novas ferramentas para obter e disseminar conhecimento, além de ter acesso ao lazer, à cultura e melhores oportunidades no mercado de trabalho. Este trabalho tem como objetivo apresentar os números alarmante de analfabetismo digital no país e quais ações que o Governo Federal e os Governos Estaduais estão realizando para minimizar estes números. Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática e biblioteca da Unoeste pelos alunos matriculados na disciplina de Computadores e Sociedade dos cursos de Ciência da Computação e de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente. Como resultado, espera-se com este trabalho, alertar e divulgar sobre a importância da Inclusão Social no país. Com base nos dados da pesquisa realizada pelo (IBGE) em 2012, a chance de acesso da classe AB é 11,8 vezes superior à da classe E e 4,5 vezes à da classe C. Na área rural, o valor para o acesso à rede é 4,5 vezes maior devido à dificuldade de oferta de infraestrutura em áreas de população dispersa. A idade também é fator relevante para o resultado geral da pesquisa, pois a maioria da população que acessa a internet é composta por jovens e adolescentes.Para reverter o quadro atual o Governo Federal e os Governos Estaduais contabm com vários Projetos de Inclusão Digital, os mais conhecidos são Computadores para Todos, Acessa São Paulo, Banda Larga nas Escolas e Telecentros, ambos disponibizam tecnologias para acessar internet A partir da pesquisa é possível entender que para a Inclusão Digital acontecer, precisa de três instrumentos básicos que são: computador, acesso à rede e o domínio dessas ferramentas pois não basta apenas o cidadão possuir um simples computador conectado à internet que iremos considerar ele, um incluído digitalmente. Ele precisa saber o que fazer com essas ferramentas.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

MANIPULAÇÃO DE GESTOS COM O KINECT EM AULAS EXPOSITIVAS

WILIAN ALVES DA SILVA
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
DANIELA TEREZA ASCENCIO RUSSI
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI

O problema de reconhecimento de gestos faz parte da área de estudos da computação conhecida como Interação Humano - Computador que por sua vez sempre busca novos métodos de fazer com que o usuário consiga interagir da forma mais natural possível com algum dispositivo eletrônico. O reconhecimento de gestos envolve a análise e modelagem do movimento, reconhecimento de padrões e aprendizado de máquina. O Kinect é um dos sensores comerciais mais baratos disponíveis, o que pode torná-lo uma alternativa para manipulação ou exposição de conteúdos multimídia. Por se tratar de um sensor que não necessita de componentes adicionais como marcadores, pode ser aproveitado em soluções que proporcionem ao usuário interações com o computador de modo que suas mãos fiquem livres. Isso é muito importante para diversas aplicações, como por exemplo, para a interação em salas de aula, e também em salas de cirurgia. O objetivo deste trabalho é realizar o reconhecimento e processamento de gestos das mãos utilizando o dispositivo Kinect para aplicá-los na manipulação de objetos multimídia em sala de aula. A ideia principal da proposta visa ampliar a capacidade de reconhecimento do corpo humano que já se pode fazer com o uso do Kinect, adicionando o reconhecimento de gestos com as mãos. Para a realização do trabalho foram extraídas as coordenadas dos nós do esqueleto do corpo humano capturados pelo Kinect. Durante a execução da aplicação, as coordenadas relativas às mãos e braços do usuário são temporariamente armazenadas durante seus movimentos e comparadas com gestos que foram previamente registrados. A comparação foi realizada com o algoritmo Dynamic Time Warping (DTW), que permite definir a diferença aceitável entre os gestos gravados e os em execução, além de possibilitar o reconhecimento de gestos mesmo que sejam executados em velocidades diferentes. Foram experimentados dois tipos de gestos: aumentar e diminuir (zoom in e zoom out), que são funções utilizadas comumente na visualização ou manipulação de imagens e objetos multimídia. Notou-se que em distâncias entre 1,5 e 2 metros do dispositivo, os gestos são reconhecidos com maior precisão. Assim como já era esperado, realizar gestos em posições diferentes da frontal pode resultar no não reconhecimento ou reconhecimento incorreto dos mesmos, já que essa é uma limitação do dispositivo Kinect. Outras limitações encontradas foram a exposição excessiva de luz e presença de objetos refletivos ao fundo. O método de comparação que o algoritmo DTW propõe mostrou-se eficaz nos testes realizados. Apesar dos métodos de reconhecimento e manipulação terem sido direcionados para conteúdos de aulas expositivas, é possível que estes sejam usados em outras áreas de necessidades semelhantes como, por exemplo, robótica para manipulação de braços mecânicos ou marketing onde o usuário pode navegar através dos conteúdos disponíveis em painéis interativos utilizados por lojas ou eventos de exposição.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

MERCADO DE TRABALHO: A BUSCA DO EURIPROFISSIONAL

JOÃO RODOLFO BRAMBILLA
JOÃO CARLOS FACHINI
HAROLDO CESAR ALESSI

O advento da informação gerou profundas mudanças no mercado de trabalho. Algumas profissões passaram a ser realizadas de forma automatizada, fechando as portas para determinadas oportunidades. Em contrapartida, trabalhos repetitivos ou que ofereciam risco a vida humana passaram a ser desempenhados por máquinas. Isso abriu espaço para o desempenho de atividades que valorizam o intelecto do profissional, sendo necessário então, que ele seja flexível a mudanças. Segundo Eugenio Mussak, os prefixos utilizados em ecologia, esteno, que significa estreito, e euri, cujo sentido é largo, podem ser usados para a capacidade de adaptação dos profissionais nesse novo mercado de trabalho. Um indivíduo que assumir uma postura de um euriprofissional e investir constantemente na sua qualificação, terá espaço garantido neste novo mercado, realizando atividades mais desafiadoras e prazerosas que enriquecem sua formação intelectual. Este trabalho tem por objetivo destacar a importância de ser um euriprofissional no cenário atual. Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática e biblioteca da Unoeste pelos alunos matriculados na disciplina de Computadores e Sociedade dos cursos de Ciência da Computação e de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste. Como resultado, espera-se com este trabalho, divulgar as características de um euriprofissional e sua importância. A era da informação impôs um novo mercado de trabalho no mundo, exigindo um novo perfil profissional. As profissões que exigem esforços repetitivos e/ou de alto risco estão sendo cada vez mais delegadas para as máquinas. A tendência é que o ser humano fique livre para exercer profissões onde todo seu potencial criativo seja utilizado. Esse é um dos aspectos positivos da evolução tecnológica, é necessário porém, analisar o impacto que essa quebra de paradigma está tendo sobre os profissionais que necessitam muitas vezes deixar de realizar uma tarefa que estava habituado e passar a realizar outra totalmente diferente. Assim como ocorre na natureza, onde impera a lei da sobrevivência do mais adaptável, no mercado atual se tornou necessário que o profissional adote uma postura pró ativa e que esteja disposto a se adaptar qualificando-se constantemente para as novas demandas. A era da informação impôs um novo mercado de trabalho no mundo, exigindo um novo perfil profissional. O mercado tem buscado o profissional que possua características de um euriprofissional, entre essas características podemos destacar: alta capacidade adaptativa, que permite mudanças de função sem que haja, com isso, perda de desempenho. O profissional que não possuir este perfil, perderá rapidamente seu espaço neste novo mercado. As empresas tem buscado exaustivamente este tipo de profissional, ou seja, existe um favorecimento inegável em se possuir características de um euri.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

MODERNIDADE EXIGE COMPORTAMENTO MODERNO

MURILO MUNHOZ
TIAGO ALVES PORTELA PEREZ
HAROLDO CESAR ALESSI

Os cursos de informática deixaram de ser um diferencial nos currículos profissionais, e vem se tornando pré-requisitos para aquisição de novos empregos e ou até mesmo para se manter empregado. Cada vez mais, áreas estão informatizando suas atividades em busca de mais eficiência, e isso exige profissionais cada vez mais informatizados. Com isso, o conhecimento em informática já é uma exigência para qualquer profissional independentemente da área de atuação. Demonstrar a importância do conhecimento em informática para se inserir e ou se manter no mercado de trabalho, e em acompanhar a evolução tecnológica das empresas, que vêm se tornando cada vez mais informatizadas afim de facilitar a produção. Foi feita uma pesquisa a dados divulgados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE). Segundo o IBGE, no Estado do Rio de Janeiro, cerca de 40,28% da famílias possui computador com acesso à internet. Além disso, o curso de qualificação mais procurado, é o de informática (45,5%). A experiência de trabalho também é uma forma de capacitação e aperfeiçoamento profissional, mas com a informatização das empresas o conhecimento em informática se tornou pré-requisito indispensável para a aquisição de um novo trabalho, e até mesmo para se manter trabalhando, pois com o uso da informática as empresas estão melhorando seus métodos de trabalho, e de certa forma, ficando cada vez mais dependentes da informática, de suas ferramentas, e consequentemente, de pessoas capacitadas para lidar com essa tecnologia. Assim como ler, escrever, se relacionar bem, entre outras coisas; ter um bom conhecimento em informática já é considerado uma competência transversal na maioria das áreas de atuação, até mesmo algumas que até poucos anos eram independentes da informática. A tecnologia invadiu o dia-a-dia das pessoas de tal forma, que atividades que antes demandavam tempo, esforço físico e ou mental, já podem ser executadas em poucos cliques, ou até mesmo comandos de voz. Com isso, o individuo ou a empresa que não sabe, não consegue ou não quer aproveitar esses avanços em seu benefício acaba ficando para trás. Mas o grande problema de quem já trabalha, e precisa se adaptar às novas tecnologias, é encontrar um tempo para fazer cursos e treinamentos. Com isso, correm o risco até mesmo de serem substituídos. Por outro lado, as empresas estão com quadros cada vez mais enxutos e fica difícil dispensar um funcionário antigo que já conhece todo o funcionamento da empresa. E isso leva muitas empresas a investir na capacitação profissional de sua própria equipe, como forma de acompanhar a evolução e melhorar a qualidade de seus produtos, processos de trabalho, e consequentemente sua competitividade. A rapidez das mudanças e evoluções tecnológicas tornam caducas as aprendizagens, demasiado específicas, o que é uma das razões da crise do ensino e do trabalho. Por isso, o profissional de toda e qualquer área deve estar sempre atento às mudanças, e aberto a novos desafios.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

MUSEU DE INFORMÁTICA - EDIÇÃO 2013

EDUARDO HENRIQUE RIZO
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
MOACIR DEL TREJO

Desde a antiguidade, o homem vem desenvolvendo instrumentos para auxiliar seus cálculos. O primeiro foi o ábaco, inventado na China no segundo milênio antes da era cristã. No século XVII surgiram as primeiras calculadoras mecânicas e somente em 1945 foi que surgiu o primeiro computador eletrônico, o Eniac. Desde então retratar a história da informática vem sendo uma tarefa árdua, devido a sua velocidade de evolução. Os mais jovens, por vezes, não conhecem as antigas soluções utilizadas pelos saudosos "dinossauros", nome dado aos antigos equipamentos e pessoas que trabalhavam com os mesmos. Por esse motivo, vislumbrou-se a criação do museu de informática da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - UNOESTE, que resgata parte da história no que diz respeito aos equipamentos, softwares e suprimentos utilizados no passado em Presidente Prudente e região. O museu encontra-se implantado na Faculdade de Informática de Presidente Prudente em um amplo espaço aberto à visitação pública. Dentre os resultados deste ano destacam-se a exposição realizada durante a Infoeste - Semana de Computação e Informática da FIPP/UNOESTE e o entendimento de que este projeto passa a ser um espaço destinado ao ensino e a pesquisa, além do resgate histórico e evolução dos equipamentos e tecnologias empregadas na informática. Também é utilizado nas disciplinas de introdução a informática dos alunos ingressantes nos cursos da FIPP. O museu foi organizado, pela primeira vez, durante a 17ª Infoeste - Semana de Computação e Informática da FIPP em maio de 2005 e, já na estréia, pode contar com vários equipamentos e softwares antigos. Obteve boa visitação e interesse por parte do alunado, professores e demais participantes do evento e, a partir daí, vem recebendo atenção constante dos organizadores a fim de melhorar e aprimorar suas atividades. Em 2008 o museu passou a ter uma conotação de laboratório podendo atender disciplinas de hardware, tecnologia da informação, introdução a computação, lógica, sistemas operacionais, redes, infraestrutura, dentre outras. Para os que fizeram ou não parte dessa história, o museu vem desapertando interesse e o tão precioso sentimento de saudades e recordações de atividades realizadas em equipamentos de época. Para os que estão escrevendo a história da informática agora, ele vem servindo como incentivo para a continuidade dos estudos, pois os jovens vêem que com poucos recursos se realizavam muitos projetos.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

O USO DE APARELHOS DE CELULAR NO AUXÍLIO À LOCOMOÇÃO DE DEFICIENTES VISUAIS: GLC MÓBILE - GUIA DE LOCOMOÇÃO PARA CEGOS

ANEZIO SOUZA ESQUINELATO
FRANCISCO ASSIS DA SILVA

Numa cidade construída para atender pessoas ditas "normais", pouco se consegue oferecer de eficaz para as necessidades dos cegos ou parcialmente deficientes. Sem perguntar a alguém, um deficiente visual, não consegue saber onde está exatamente em uma rua. Os aparelhos de celular modernos apresentam recursos poderosos, com sistemas operacionais preparados para a instalação de aplicativos variados, permitindo aos usuários ir muito além de falar. Observando as necessidades de orientação de um deficiente visual ao se deslocar por ruas da cidade, as tecnologias disponíveis e projetos já desenvolvidos, surgiu a ideia de realizar o GLC mobile - Guia de Locomoção para Cegos. O objetivo principal foi auxiliar o deficiente visual na locomoção por ruas de uma cidade, orientando-o sobre seu posicionamento. Foi desenvolvido um aplicativo para aparelhos de celular com acesso a internet e navegador GPS a bordo e um site para hospedar e permitir o download do aplicativo, onde os internautas podem se cadastrar e registrar informações de seu estabelecimento, que podem ser acessadas pelo aplicativo instalado no celular. Para dar inicio ao Site e ao Banco de Dados, foram realizadas coletas das coordenadas geodésicas de estabelecimentos comerciais em ruas de Presidente Prudente com um aparelho de celular com sistema operacional Android (versão 2.1). O sistema de reconhecimento de voz PocketSphinx, a Linguagem de programação JAVA e a plataforma Android do Google, com banco de dados Progress, além de dispositivos móveis como smartphones e tablets também foram usados para testes da aplicação. Após levantamentos destes estudos e desenvolvimento do aplicativo foram realizados diversos experimentos e simulações para avaliação e ajustes. Orientações para desenvolvimento e aplicação das simulações foram buscadas na Associação de Proteção aos Cegos de Presidente Prudente. No aplicativo o usuário pode navegar através de comandos de voz ou toques na tela do dispositivo. Foram realizados testes de download e instalação do aplicativo no aparelho de celular e caminhadas por ruas da cidade, passando pelos estabelecimentos comerciais cadastrados para verificar o comportamento do sistema nos quesitos comunicação com o aparelho, comunicação com o site e posicionamento do usuário. A evolução tecnológica permite desenvolver ferramentas para facilitar o deslocamento dos deficientes visuais pelas ruas da cidade, como demonstra esse projeto. Essa ferramenta pode ser implantada em várias cidades. Os comerciantes ganham uma ferramenta de mídia voltada para um público especial, mas que pode ser acessada por pessoas comuns. O GLC Mobile permite ao deficiente visual mais segurança e independência na locomoção pelas ruas da cidade. Esse projeto, bem como outros que vêm sendo desenvolvidos em várias partes do mundo, juntando-se a técnicas de mobilidade que são ensinadas em escolas como a Associação de Proteção ao Cego, colaboram para a inclusão social e digital dos deficientes visuais.

Pesquisa (ENAPI)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

O USO DE NOVAS TECNOLOGIAS NA EDUCAÇÃO

WILIAN ALVES DA SILVA
MÁRIO FERREIRA MARQUES JÚNIOR
HAROLDO CESAR ALESSI

O surgimento de novas tecnologias que sejam úteis implica na necessidade de adaptação das pessoas e das atividades que elas exercem. Segundo Pinto (1997), o computador e outros aparatos tecnológicos deixaram de ser coisas somente para especialistas, estes agora são bens necessários e saber utilizá-los está relacionado à condição de empregabilidade e domínio da cultura. O objetivo deste trabalho é mostrar a importância do uso de novas tecnologias nos métodos de ensino das escolas. Por se tratar de instituições de ensino e influenciar as bases de conhecimento das pessoas, as escolas devem ser capazes de integrar os alunos aos novos meios tecnológicos que possam ser aproveitados durante toda sua vida. Para Bastos (2011) "a educação no mundo de hoje tende a ser tecnológica e, consequentemente, exige entendimento e interpretação de tecnologias". Portanto, é essencial que a pessoa em seu processo de formação seja exposta às novas maneiras de realizar atividades e adquirir conhecimento. As tecnologias empregadas nos motores de busca atuais permitem a consulta e o compartilhamento de informações de formas muito mais ágeis e precisas quando comparadas às velhas pesquisas nos livros das bibliotecas, ainda é possível obter artigos publicados e vídeo aulas. O advento das bibliotecas virtuais é outra vantagem do estado atual da evolução tecnológica, que possibilita que acervos inteiros sejam colocados à disposição de alunos, oferecendo conteúdos que garantem qualidade de aprendizado e facilidade na aplicação e demonstração das aulas. Além disso, reter a atenção dos alunos durante a apresentação do conteúdo das aulas torna-se uma tarefa difícil a cada minuto que passa. De acordo com Schmidt e De Vasconcelos (2008) "os recursos educativos associados ao uso do computador tornam-se atraentes aos alunos, e sua utilização deverá provir de suas realidades, contando com elementos que façam parte de sua vida diária e que, além disso, sejam causadores de impacto e despertadores de interesse". O uso da tecnologia no processo de formação acadêmica é essencial para a atual realidade. O contato com uma nova tecnologia durante o aprendizado, por si só, já pode ser o suficiente para despertar o interesse no aluno de buscar novos conhecimentos. Apesar dos métodos de ensino ainda sofrerem a desvantagem do uso das praticas antigas, podem ser auxiliados e adaptados para a realidade tecnológica que vivenciamos, onde os únicos obstáculos seriam a falta de recursos ou a resistência às mudanças.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

O USO EXAGERADO DAS TECNOLOGIAS PELAS CRIANÇAS E ADOLESCENTES

FELIPE AMARAL PERONICO
CAROLINE CRUZ
HAROLDO CESAR ALESSI

Na sociedade atual, o contato das crianças com a tecnologia está cada vez mais prematuro. Os jovens passam uma boa parte do dia conectado as redes sociais, jogos, entre outros. Eles podem realizar muitas tarefas que há algum tempo não era possível, com grandes facilidades. No entanto, deixaram de realizar algumas funções, tais como: práticas de exercícios físicos e socialização. A comunicação atualmente é muito instantânea, basta algum aparelho eletrônico: como celular, tablet e computador, que não apenas facilitam a comunicação, mas também isolam seus usuários. O objetivo deste trabalho é demonstrar que o uso excessivo de tecnologias pelas crianças e adolescentes pode prejudicar a saúde, o comportamento e interferindo nas relações pessoais entre amigos e familiares. Vão ser realizados entrevistas com os docentes da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste, que tem filhos na faixa etária de crianças e adolescentes. As entrevistas iram ocorrer durante o período anterior ao evento ENEPE, que serão realizados pelos autores deste trabalho. Como resultado, espera-se com este trabalho alertar a sociedade, e em especial aos pais, que o uso excessivo da tecnologia pelas crianças e adolescentes, pode acarretar problemas de saúde, comportamento e relações pessoais. Os filhos da geração atual nascem envolvidos na tecnologia, pois mal começam a andar e já tem um contato com este mundo virtual e atrativo aos seus olhos, o que não é saudável. Os jovens devem esforçar-se mais na busca de uma vida saudável e utilizar melhor o seu tempo livre para a prática de esportes, convívio com os familiares, entre outros e não ficar somente nos videogames, computadores, televisores e celulares, esquecendo-se que existe uma vida real. As crianças de hoje não querem jogar bola, brincar de boneca, querem somente ficar conectados a aparelhos eletrônicos. Em algumas famílias os pais acabam incentivando os seus filhos a utilizar aparelhos eletrônicos, pois considera a casa um ambiente seguro, do que brincar fora de casa em um ambiente desconhecido, sem saber se é violento ou não. Outro perigo é a falta de exercícios, a alimentação inadequada que pode acarretar em obesidade. Em base nas entrevistas que serão realizadas podemos concluir que as crianças e adolescentes estão em contato prematuro com estas tecnologias, eles estão deixando de realizar tarefas da vida real e substituindo por tarefas do mundo virtual. A facilidade de se conectar em uma rede social de tal modo que grupos possam se encontrar para realizar ações de diferentes âmbitos, seja manifestação, doação de sangue, rodovias interditadas, entre outros. No entanto, se a relação com essas tecnologias for excessiva, terá o seu lado negativo, pois é necessário que a pessoa viva em comunidade, e não se isolar e ficar preso a videogames, computadores e televisão, pois poderão acarretar em algum problema futuro, como obesidade, baixa autoestima e dificuldade em aceitar os nãos em que a vida traz.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

OS BENEFÍCIOS DA APLICAÇÃO DA COMPUTAÇÃO NA SAÚDE

FILIPE DE CASTRO ZAMPIERI
KAIO SOARES BARBOZA
HAROLDO CESAR ALESSI

A crescente necessidade de combater todo e qualquer tipo de doença faz com que novas tecnologias sejam criadas para auxílio a medicina. A Computação entra, com o objetivo de melhorar a forma de solucionar os problemas atuais e futuros. E ainda, a partir de cada pesquisa e solução realizada, é possível armazenar estas informações de uma forma que com o passar do tempo, se tenha uma base de informações muito grande, auxiliando ainda mais nos procedimentos a serem realizados. O presente trabalho tem como objetivo mostrar os benefícios que foram e serão alcançados pela computação empregada na medicina, trazendo mais comodidade e segurança aos pacientes, e um melhor nível de trabalho aos médicos. Incentivando alunos e profissionais da área de computação a ingressarem na pesquisa voltada para a medicina. Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática e biblioteca da Unoeste pelos alunos matriculados na disciplina de Computadores e Sociedade do curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste. Portanto, é extremamente importante projetos de pesquisa na área, para que com o passar do tempo, continuem sendo criadas novas tecnologias para garantirem o avanço da medicina. Com base em pesquisas realizadas, foi identificado que a computação relacionada a medicina conseguiu trazer um avanço na solução de problemas. Com isso, a medicina se torna mais dependente da computação, e isto proporciona uma segurança maior aos médicos em seus procedimentos. Hoje, há vários procedimentos que são realizados de uma forma que torne mais fácil a análise de um determinado problema, como por exemplo uma radiografia em modelo tridimensional. Nesta área, já se tem muitas pesquisas relacionadas ao assunto, relacionando com maior frequência a realidade virtual nos procedimentos, onde não está muito longe o fato de analisar todo o corpo humano, da forma que realmente é, em objetos tridimensionais, possibilitando que o médico possa interagir com os objetos, e até treinar o procedimento que irá realizar posteriormente manipulando estes objetos. A principal vantagem deste avanço é que os procedimentos, principalmente cirúrgicos, se tornem mais precisos e com um menor percentual de risco ao paciente. Atualmente, está sendo armazenada todas informações relacionadas a pesquisas e procedimentos realizados na área, onde todas estas informações são gerenciadas por sistemas, tornando esta base de informação cada vez maior. Com isso, será possível utilizar esta base em Sistemas de Apoio a Decisão(SAD) e em casos onde não se tem uma solução prevista, para que se tomem decisões ainda mais assertivas. Atualmente, profissionais da área de computação estão sendo muito requisitados na área de medicina, para que os procedimentos que são e serão realizados continuem evoluindo, para que o nível de qualidade de saúde do país continue aumentando.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

OPERAÇÕES SOBRE IMAGENS PARA DETECÇÃO DE FEIÇÕES

GIOVANA ANGÉLICA ROS MIOLA
FERNANDO HIDEKAZU MICHIURA
FELIPE JOSÉ AGUIAR RAMPAZZO
DIEGO LEANDRO DE OLIVEIRA

A geração de imagens para diferentes fins, particularidade de Processamento Digital de Imagens, pode exigir um melhoramento do aspecto visual de determinadas feições estruturais e oferecer embasamento para a sua interpretação, até mesmo para a criação de novos produtos, desta forma constantemente novos estudos são realizados para auxiliar o processo de extração de informações contidas nas imagens. Assim, o objetivo desse trabalho é apresentar o desenvolvimento de algumas operações sobre imagens para detecção de feições, tais como bordas, lados e outras transições abruptas de níveis de cinza, utilizando alguns filtros espaciais de passa baixa e de passa alta no domínio espacial. De acordo com a base lógica foi utilizado o método dedutivo, pois no trabalho partir-se-á de afirmações de trabalhos já publicados para análise de imagens. Quanto à natureza da pesquisa trata-se de uma pesquisa aplicada, pois foi investigado e aplicado esse desenvolvimento para atender a necessidade de extração de bordas. Quanto à abordagem do problema, a pesquisa é qualitativa, pois não foram utilizadas técnicas estatísticas para análise dos dados. Quanto ao objetivo da pesquisa refere-se a uma pesquisa do tipo exploratória, pois esse trabalho teve como objetivo também obter uma visão geral de Processamento Digital de Imagens, para isso foi realizado o levantamento bibliográfico (procedimento técnico) e analisados alguns exemplos. Os materiais utilizados para o desenvolvimento do sistema foram algumas imagens, o Visual Studio C++ - ambiente de desenvolvimento e a OpenCv - biblioteca de programação, de código aberto, esta por sua vez, oferece uma variedade de ferramentas de interpretação de imagens. O sistema proporcionou resultados satisfatórios quanto à manipulação das imagens, algumas operações utilizando os filtros de passa baixa, apresentaram imagens suavizadas, devido à redução das variações nos níveis de cinza, atenuando as transições abruptas, já na aplicação dos filtros espaciais de passa alta, os detalhes finos da imagem foram enfatizados, pois foram eliminadas as baixas frequências. Portanto, verificou-se que algumas operações, oferecem melhor visualização e descrição das feições como bordas, linhas e curvas, numa imagem, do que outras e que em alguns casos, foi interessante utilizar primeiramente uma suavização e depois um filtro de passa alta para obter um resultado visual adequado. Tendo em vista o desenvolvimento desse trabalho verifica-se que há possibilidade de outros estudos, podendo ser adicionada outras aplicações, tais como: retificação e restauração de imagens; realce de imagens; classificação de imagens; entre outros possíveis aprimoramentos.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

OTIMIZAÇÃO DO SERVICE DESK DA ORGANIZAÇÃO TOTALVIA INTERNET UTILIZANDO AS MELHORES PRÁTICAS ITIL

JÔNATAS RIBEIRO ZITO
JAIR TAVARES DE ARAUJO FILHO
FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
MARCELO VINÍCIUS CRERES ROSA
HELTON MOLINA SAPIA
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO
CAETANO BOCCHI PEDROSO

A tecnologia da informação habilita as operação nas empresas, para que TI seja eficiente é preciso que esteja alinhada aos objetivos das organizações, mas sabe-se que nenhuma tecnologia é infalível, é onde entra o Service Desk, que provê processos, pessoas e tecnologias para dar suporte quando a TI falha. Objetivo geral é a implementação do Service Desk, isto foi alcançado através do seguintes objetivos específicos: mapeamento dos processos de suporte, adequação da ferramenta de gerenciamento de chamados existente na empresa e identificar indicadores de desempenho para avaliar os serviços de suporte de TI baseados nas práticas da ITIL. A pesquisa teve caráter exploratório-descritivo, numa abordagem quali quantitativa e o procedimento estudo de caso da Empresa TOTALVIA INTERNET. Após a implementação do Service Desk o número médio mensal de chamados registrados aumentou em 19% e o número de chamados encerrados (resolvidos) aumentou em 18% em relação aos métodos de suporte utilizados anteriormente, dentre os chamados resolvidos 39% foram resolvidos pelo suporte Nível 1, 57% pelo Nível 2, e 4% pelo Nível 3. Os SLAs (Acordos de Nível de Serviço) foram cumpridos em 77% dos chamados. Os clientes avaliaram o serviço de suporte em 74% dos atendimentos como Excelente, 15% como Bom, 8% como Regular, 1% como Ruim e 2% como Péssimo. As práticas ITIL são uma realidade cada vez mais presente nas organizações e vem ganhando a confiança dos CIO's (Chief Information Officer), isso se deve as organizações entenderem que a TI não pode ser vista apenas como um departamento isolado, mas sim como parte da estratégia organizacional. Para fazer um gerenciamento dos serviços de TI adequado é necessário um sistema de informação que colete, processe, transmita e dissemine informações, ao adequar os processos do Service Desk da TotalVia Internet verificou-se também a necessidade de uma melhoria no software do Service Desk, o sistema foi totalmente refeito fundamentado nas melhores práticas ITIL, um sistema de Service Desk ajuda a disseminar informações importantes através de relatórios e assim criar indicadores de desempenho como: quais são os maiores incidentes, quais os serviços mais solicitados, quantos chamados violaram a SLA (Service Level Agreement), qual a satisfação do cliente sobre os Serviços de TI, informações sobre os serviços prestados por terceiros, chamados resolvidos por níveis, etc. Através dos indicadores de desempenho é possível avaliar os serviços de TI criar metas para melhorias A implantação do Service Desk na TotalVia Internet utilizando as melhores práticas da ITIL propiciou a organização melhorias no gerenciamento de serviços de TI através da melhor utilização dos recursos de TI resultando na redução de custos com o suporte e maior transparência e conforto para os usuários dos serviços de TI. Sugestão para trabalhos futuros: agregar ao Sistema corporativo um módulo de estoque, para controlar e gerenciar seus equipamentos.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

PROFISSIONAL DE TI: A PREOCUPAÇÃO COM SEDENTARISMO

LUCAS DA SILVA RODRIGUES RAMOS
BRUNA CULTIENSKI SOUZA
HAROLDO CESAR ALESSI

Com a evolução da tecnologia o ser humano se comporta buscando o menor esforço, buscando sempre o conforto de sua casa, e nos raros momentos de lazer, o que ele realmente quer é descansar, deixando de lado as atividades físicas. Com essa atitude, vem à tona uma nova doença, que é descrita como "A doença do próximo milênio", o sedentarismo. Isto é, o ser humano cada vez mais se esquece de como é importante a prática de atividades físicas, para o bem estar físico e mental. Alertar ao profissional de TI sobre as consequências e os riscos do sedentarismo para a saúde física e mental. E identificar as boas práticas corporais que podem ser realizadas como prevenção e para a aquisição de um bom condicionamento físico. Atividade desenvolvida pelos alunos da disciplina de Computadores e Sociedade do curso de Sistemas de Informação da FIPP/Unoeste. Para incentivo dos alunos ao trabalho cientifico. O material utilizado para pesquisa foi o livro McArdle, W.D.; Katch, F.I.; Katch, V. Fisiologia do Exercício, Energia , Nutrição e Desempenho Humano. - 3ª edição. Guanabara Koogan, 1998. Como resultado, espera que esse trabalho alerte os profissionais de TI sobre os benefícios da prática de atividades físicas, para um melhor estilo de vida. A vida nos grandes centros se torna cada dia mais complicada devida a falta de tempo para realizar tudo que é necessário, ou melhor dizendo, tudo que ao nosso ver é indispensável. Nessa hora entra a discussão sobre a prática de atividades físicas, muito se diz sobre os benefícios, sobre o quanto de tempo e saúde podemos economizar praticando esportes regularmente. Nesse artigo temos como ideia central mostrar que pequenas atitudes podem surtir grandes efeitos na nossa vida, tais como: (i) Para um ponto a menos no metro antes do trabalho, ou na volta para casa. (ii) Subir as escadas ao invés de utilizar o elevador para andares próximos. (iii) Incentivar a prática da ginástica laboral na empresa, 10 minutos diários podem fazer grande diferença na vida de uma pessoa sedentária. Além de todos os benefícios que a atividade física traz por si só, há também, a vantagem de se tornar mais forte a determinadas doenças devido a musculatura já estar mais acostumada com o esforço físico regular. Os profissionais de TI tem uma grande tendência ao desenvolvimento de doenças causadas por esforços repetitivos, tais como LEER e DORT, se o indivíduo estiver com a musculatura mais flexível pela realização de atividades físicas, essas doenças demoram mais a acontecer, ou muitas vezes nem acontecem. Apesar de haver tratamentos de todos os casos citados acima, a melhor alternativa é sempre a prevenção; mudança de hábitos simples como postura, prática de exercícios, intervalos entre as horas de trabalho pode ser um grande auxílio para uma vida saudável. A computação é imprescindível para um mundo contemporâneo, mas os danos causados pela sua utilização inadequada devem ser levados a sério a fim de ter uma vida longa e de qualidade.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

PROGRAMA PARA ANÁLISE NÃO LINEAR DO SINAL DA VOZ

JOÃO CARLOS FACHINI
DANILLO ROBERTO PEREIRA
DÉBORA GODOY GALDINO

A análise do sinal da voz tem sido realizada com dois métodos complementares: análise perceptivo-auditiva, onde um profissional treinado baseado em protocolos estabelecidos analisa de forma subjetiva a voz do paciente e a análise acústica realizada de forma computacional (objetiva e linear). A voz é um sinal complexo e não linear. Para que se realize uma análise mais precisa têm-se estudado a utilização da análise não linear. Com sua utilização é possível detectar anomalias na voz do paciente de forma muito eficiente. Atualmente existem ferramentas escassas para a realização deste tipo de análise. O objetivo deste trabalho é desenvolver uma ferramenta computacional que permite a análise não linear da voz. A partir de trechos capturados da voz humana o software gera gráficos de modo a possibilitar que um especialista analise e identifique possíveis patologias. O processo de geração destes gráficos faz uso da técnica de reconstrução do espaço de fase, obtida por meio da técnica de tempo de atraso. A implementação foi feita utilizando a linguagem C# no ambiente de programação Visual Studio 2010. Usou ainda métodos da biblioteca TISEAN, que auxilia no cálculo do tempo de atraso e na reconstrução do espaço de fase. Alguns métodos utilizados da biblioteca TISEAN precisaram ser reescritos e adaptados para aplicação. A partir da escolha do arquivo de som pelo usuário (no formato WAVE de 16 bits mono canal) os dados são transferidos para uma estrutura de dados do tipo lista de decimais. Os dados são processados na memória, a priori o gráfico convencional de som é plotado. Posteriormente, o usuário seleciona um trecho da amostra para ser realizada a análise não linear da voz. A ferramenta possibilita a visualização do gráfico gerado sob várias perspectivas, aumentando assim a robustez e acurácia da análise. O software ainda se encontra em desenvolvimento e não tem resultados parciais. Contudo se espera que com os gráficos gerados seja possível ao profissional de fonoaudiologia extrair informações e identificar possíveis anomalias ou patologias. No presente momento está sendo realizado alguns experimentos preliminares usando uma base de dados de amostras de som que contém pronuncias de vogais com três segundos de duração. A base de dados contém amostras de vozes de pacientes com e sem alterações na voz. De modo geral, as vozes sem alterações geram traçados regulares e congruentes. Enquanto as vozes com alteração geram um traçado mais irregular em sua maioria. Os gráficos gerados serão comparados com "gabaritos" obtidas na bibliografia e espera-se que os resultados obtidos sejam coerentes e robustos. Algumas metodologias realizam essa análise de voz linearmente, vale ressaltar que a voz é um sinal não linear e complexo e este é um dos diferencias deste trabalho. A análise não linear da voz permite uma detecção mais precisa de distúrbios, quando comparada às análises acústica e perceptivo-auditiva; principalmente devido a ausência da subjetividade.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

PROGRAMA PARA VIZUALIZAÇÃO DE IMAGENS E ESPECTROS ASTRONÔMICOS DO TIPO FITS

FELIPE GONÇALVES DE TOLEDO
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
ALMIR OLIVETTE ARTERO

A observação de imagens astronômicas e espectros do tipo FITS (Flexible Image Transport System) tem sido muito importante para a realização de novas descobertas das quais não seriam possíveis apenas com a utilização de um telescópio, analisando os arquivos FITS é possível obter mais informações com os dados capturados. São capturadas várias imagens em tons de cinza, cada uma com um filtro diferente, depois é gerada uma imagem colorida através da junção dessas imagens. Os elementos emitem ondas eletromagnéticas, e cada um tem um comprimento de onda, deste modo consegue-se saber que um determinado elemento que emite uma onda equivalente à cor verde está presente se a imagem capturada com o filtro verde estiver intensa. O objetivo deste trabalho é manipular arquivos do tipo FITS, gerar uma imagem colorida a partir de três imagens com filtros diferentes (vermelho, verde e azul), exibir o espectro (gráfico da emissão eletromagnética do objeto, que é obtido a partir de um espectrógrafo) e exibir informações adicionais sobre o objeto. Foi utilizada uma biblioteca Java disponibilizada pela NASA, e a partir dela foram criados novos métodos para exibir a imagem, gerar uma imagem colorida, e exibir o espectro. O arquivo FITS pode conter mais de uma sequência de dados (imagem ou espectro) no mesmo arquivo, cada um seguido pelo seu cabeçalho, isso torna o arquivo FITS um pouco confuso. Tudo fica armazenado em matrizes, que podem ter uma ou mais dimensões, o cabeçalho contêm dados ASCII com informações sobre a câmera que foi usada, data, objeto, filtro etc. A imagem FITS é muito diferente das imagens JPEG, pois os dados não são no padrão de cores RGB, são números reais (negativos e positivos). Para resolver este problema foi feita uma normalização entre 0 e 1, deste modo, multiplica-se por 255 para exibição. Foram feitos alguns experimentos utilizando arquivos FITS obtidos a partir das câmeras e espectrógrafos do HUBBLE, a princípio a imagem colorida resultante ficou muito escura. Então, antes de gerar a imagem colorida, foi melhorado o contraste de cada imagem separadamente, com isso, obteve-se uma imagem colorida mais nítida, podendo observar pequenos detalhes com clareza. Realizou-se uma comparação visual com a imagem resultante colorida e outra já colorida previamente pelo HUBBLE, ambas do mesmo objeto. Com o espectro, consegue-se identificar a presença de certos elementos químicos no objeto. E utilizando o conceito do efeito Doppler (alteração da frequência de onda percebida pelo observador em virtude do movimento relativo de aproximação ou afastamento entre a fonte e o observador), consegue-se saber se o objeto está se aproximando do observador ou se distanciando. O estudo mostra que as imagens vistas do universo e das estrelas em geral, não são capturadas já coloridas, mas são formadas a partir de várias imagens em tons de cinza. Analisando a emissão eletromagnética do objeto (espectro), podem-se obter mais informações do que as contidas nas imagens.

Extensão (ENAEXT)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

PROGRAMANDO O FUTURO NA ESCOLA

FRANCISCO VIRGINIO MARACCI
DANIELA TEREZA ASCENCIO RUSSI
EMERSON SILAS DÓRIA
HAROLDO CESAR ALESSI
MOACIR DEL TREJO
FERNANDA SUTKUS DE OLIVEIRA MELLO

Segundo a Sociedade Brasileira de Computação (SBC), no mundo inteiro o número de alunos interessados na área de informática vem diminuindo significativamente devido à dificuldade da introdução à informática com ênfase em programação, principalmente, pelos problemas advindos do sistema de ensino básico. Com o intuito de promover e estimular o interesse pela área, a SBC realiza a Olimpíada Brasileira de Informática (OBI), com participação de instituições de ensino fundamental e médio de forma gratuita. Nesta perspectiva, o objetivo do projeto é despertar o interesse pela área de informática em alunos do ensino fundamental e médio por intermédio de capacitações com vistas à participação em competições como a Olimpíada Brasileira de Informática. Para isso é necessário introduzir e desenvolver lógica de programação e conhecimentos básicos em linguagem de programação C, em capacitações divididas em dois níveis. O projeto esta sendo desenvolvido utilizando os laboratórios de informática da Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP), da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste). O projeto contou com alunos do 6º e 8º anos de colégios particulares de Presidente Prudente sendo uma turma de cada nível, da modalidade iniciação, tendo ao todo 40 (quarenta) alunos participantes de seis (6) colégios diferentes. A primeira fase do projeto foi de desenvolvimento do material didático a ser adotado para as capacitações, bem como, sensibilização dos colégios sobre a importância do projeto. O material didático desenvolvido procurou realizar o desenvolvimento do raciocínio lógico por intermédio da utilização de jogos educativos, competições que simulam a Olimpíada Brasileira de Informática. A segunda parte do projeto contou com o estabelecimento das parcerias com os colégios e a seleção dos alunos participantes. Atualmente, o projeto finalizou a terceira fase que constitui da capacitação dos alunos selecionados para participação da Olimpíada. A quarta fase, já concluída, contou com a participação de vinte e oito (28) alunos na primeira fase da OBI classificando ao todo oito (8) alunos para a segunda fase que acontecerá em agosto deste ano. Para tanto, o projeto retoma suas atividades com o intuito de capacitar os alunos para a nova fase. Conclui-se que o material didático desenvolvido e a capacitação promoveram os resultados esperados ao ter alunos classificados para a segunda fase da OBI.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

PROPOSTA DE DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE GERENCIAMENTO DE CONFIGURAÇÃO DE ACORDO COM AS PRÁTICAS DA ITIL®

MÁRCIO PAULO CARNIEL MONZÓN

É proposto o desenvolvimento de uma ferramenta que gerencie ativos de TI. Como complemento à ferramenta principal, foi construída uma ferramenta complementar, que coleta dados do hardware e software, não somente sua coleta mas também verificar se houve alguma alteração nos mesmos e essa coleta é realizada realizando uma varredura no sistema e no registro do Sistema Operacional Microsoft Windows 7 utilizando a linguagem de programação C# como linguagem responsável pelos procedimentos da coleta. Outrossim, coletar dados de rede tais como nome dos computadores, endereço físico de suas placas de rede, ip e descrições do switch que são fabricante e localização. Após coletados esses dados (de rede) servirão como entrada de dados para a aplicação do algoritmo ponto de articulação da Teoria dos Grafos. Desenvolver uma ferramenta que gerencie os ativos de TI, utilizando um algoritmo denominado ponto de articulação, possa contribuir, com resultados de análises, na detecção de impactos dentro de uma rede na empresa. Os materiais utilizados foram a linguagem de programação C#, a plataforma ASP.NET e como ferramenta de desenvolvimento de software a IDE Visual Studio 2012. A metodologia aplicada foi a análise de outra ferramenta similar existente e fundamentação teórica em conceitos sobre ITIL® como guia de desenvolvimento da ferramenta proposta. Foi possível coletar dados de hardware e software, e essa coleta deu-se através de um aplicativo desenvolvido em C# que realiza uma varredura no Sistema Operacional. Seus resultados possibilitam a análise para ver se houveram alterações nos mesmos, por exemplo uma desinstalação de software ou hardware ou uma reinstalação dos mesmos e isso é possível ver através de comparações com a base de dados atual e a anterior. Além das informações dos ativos de TI que este software propõe trazer, foi proposta também a coleta de dados de uma rede local, como especificações de um switch e nomes dos computadores de uma rede. Obtendo esses dados, estruturando-os, logicamente, em um grafo, consegue-se aplicar um algoritmo da Teoria dos Grafos denominado como ponto de articulação, o qual consegue prever o impacto que um determinado nó tem sobre um grafo inteiro. Assim consegue prever o impacto que um ativo de rede tem uma uma rede dentro da organização. Prevendo os impactos, a ferramenta torna-se muito útil a outro processos, como o Gerenciamento de Mudanças e o Gerenciamento de Incidente. Conclui-se que com esta ferramenta os gerentes de TI poderão tomar decisões mais precisas. Também, muito útil a gestores de Gerenciamento de Incidentes e Mudanças. Também, que o algoritmo ponto de articulação é capaz de prever impactos dentro de uma rede, verificando quais nós sofrerão impacto caso seja removido algum nó do grafo, assim o gerente, prevendo um impacto, poderá planejar melhor suas ações dentro da organização evitando prejuízos financeiros à empresa.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

PROPRIEDADE INTELECTUAL NA ÁREA DE DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS: LONGE DO IDEAL

GUILHERME SILVA PINHEIRO
HAROLDO CESAR ALESSI

É critico e preocupante a falta de conscientização dos profissionais da área de desenvolvimento de sistemas com relação ao registro de software. O INPI-Instituto de Nacional de Propriedade Industrial é o órgão responsável que orienta e realiza tal registro. A finalidade principal deste registro é garantir aos inventores/responsáveis por qualquer produção do intelecto (seja nos domínios industrial, científico, literário ou artístico) o direito de auferir, ao menos por um determinado período de tempo, recompensa pela própria criação. Segundo definição da Organização Mundial de Propriedade Intelectual (OMPI), constituem propriedade intelectual as invenções, obras literárias e artísticas, símbolos, nomes, imagens, desenhos e modelos utilizados pelo comércio. O trabalho tem objetivo disseminar a importância de registrar/patentear os produtos/sistemas desenvolvidos na área de computação. Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática e biblioteca da Unoeste pelos alunos matriculados na disciplina de Computador e Sociedade do curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente. O resultado esperado com este trabalho, é alertar e divulgar os profissionais da área de desenvolvimento de sistemas sobre a importância de registrar os software na área da computação. Segundo a ASPI-Associação Paulista de Propriedade Intelectual, por meio dos direitos relativos à Propriedade Intelectual, as obras, invenções, inovações, marcas, dentre outros, podem ser convertidos em propriedade privada e fornecerem exclusividade a seus titulares, formando, assim, bens imateriais, também conhecidos por ativos intangíveis. Com a concessão da exclusividade pelo Estado, por um período, os titulares podem explorar economicamente o objeto protegido, evitando o uso não autorizado/indevido por terceiros, ou mesmo autorizando o uso, mas com um retorno financeiro sobre ele. Assim, diversas vantagens competitivas podem ser percebidas pelo titular. No campo comercial, o êxito da exploração de um produto, processo ou serviço, está diretamente relacionado à correta proteção da propriedade intelectual, razão pela qual a pessoa/empresa titular devem receber orientação profissional para a formulação da proteção e exploração, inclusive através do gerenciamento da propriedade intelectual. A Propriedade Intelectual pretende garantir aos inventores ou responsáveis por qualquer produção do intelecto. Os acadêmicos da área da computação, desenvolvem sistemas para as empresas, mas não tem o cuidado de registrar seus produtos, diferentemente dos músicos que elaboram suas canções e acabam as registrando. Esses são graves erros que vemos com a área de desenvolvimento de sistemas da área da computação. Sem o devido registro, possibilitam que suas ideias possam ser copiadas por pessoas desleais. Assim, o registro de software é fundamental para comprovar sua autoria, seja para proteger da pirataria ou da ação de concorrentes que queiram roubar suas ideias/produtos.

Extensão (ENAEXT)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

REALIDADE AUMENTADA: UM CASO DE SUCESSO NA ÁREA MÉDICA

MAYKON TAMAKI SILVA
GUILHERME SILVA CORREIA
HAROLDO CESAR ALESSI

Hoje a computação esta atuante em todas as áreas trazendo vários benefícios.Uma informação a um clique de distância, pessoas interagem entre si de lugares distintos, e fora todas as vantagens ela também esta salvando vidas.A computação proporciona para a medicina o uso de uma tecnologia denominada realidade aumentada, que possibilita a integração de informações virtuais a visualizações do mundo real, ajudando nossos sentidos a compreenderem melhor o mundo através de um meio digital O objetivo deste trabalho é mostrar a participação efetiva da computação na medicina, exemplificando as tendências evolutivas na área médica com a realidade aumentada Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática da Unoeste na disciplina de Computadores e Sociedade, As etapas metodológicas foram estruturação de uma base de dados, análise semântica e análise geral destacando as informações encontradas. A partir das informações apresentadas verificou-se um grande avanço da computação na medicina com a realidade aumentada. "De qualquer parte do mundo, pela internet, especialistas da área, até estudantes de medicina, acompanham tudo em tempo real e podem interagir com os profissionais que executam o procedimento por meio de áudio, vídeo e envio de mensagens de textos; e, como novidade em telemedicina, podem ainda, distante dali, capturar imagens que serão integradas ao laudo final e posteriormente analisadas"(Alessandro Silva, 2013). Com o enorme avanço da computação é notório o impacto que gera na sociedade, sempre acaba se destacando nas áreas participantes, na Medicina podemos citar o caso acima destacado, onde a Computação faz um excelente trabalho, auxiliando nos estudos dos graduandos, fazendo com que tenham um contato dinâmico e muitas vezes em tempo real com a rotina do médico. Para os médicos o grande avanço traz a rapidez da informação, o auxilio na tomada de decisão e muitas vezes a praticidade de não estar de forma física junto ao paciente ou a equipe médica, agilizando o processo e possibilitando uma melhora no atendimento. Hoje, procedimentos que levavam horas, podem ser realizados em minutos. Muitos exames estão disponíveis antes do que se imagina, trazendo também a comodidade de obter os resultados sem sair de casa através da internet. A computação de forma positiva continua impactando ainda mais na Medicina. Novas tecnologias estão sendo desenvolvidas, como é o caso da realidade aumentada, onde alunos e médicos não só podem acompanhar procedimentos médicos, como também gera a possibilidade de interagir com tais procedimentos sem a necessidade de contato físico com o paciente Através desse estudo ficam documentados alguns benefícios que a computação trouxe e que irá trazer para a medicina, benefícios como:praticidade, comodidade e o benefício maior que é o salvamento de vidas, pois muitas vidas foram salvas pela agilidade no processo de exames, atendimento e através de um melhor treinamento dos profissionais com a realidade aumentada

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

RECONHECIMENTO FACIAL EM IMAGENS GERADAS POR CÂMERAS DIGITAIS DE REDE

SILVIO ANTONIO CARRO
ROGÉRIO KAZUHIRO OKABE

O reconhecimento facial é uma técnica de biometria baseada nos traço do rosto humano. A leitura facial é feita a partir de pontos de medida do rosto, que faz uma ligação algorítmica de traços e tamanhos, como por exemplo, distância exata entre nariz e orelhas, tamanho do Crânio, arcada dentária, entre outros detalhes. Um dos principais fatores que distinguem o reconhecimento facial dos outros sistemas biométricos reside no fato desta tecnologia poder ser utilizada para fins de vigilância. As maiores vantagens desta tecnologia esta na capacidade de capturar faces em locais públicos - o que pode minimizar as limitações jurídicas - e o fato dessa captura poder ser feita à distância, portanto sem contacto físico. O objetivo do projeto é aplicar os recursos fornecidos para a captura de vídeos de câmeras de rede da marca Axis Communications em conjunto com as bibliotecas de visão computacional OpenCV e JavaCV com a intenção de detectar e realizar o reconhecimento facial de indivíduos em uma multidão. O projeto teve inicio com o estudo aprofundado em técnicas para o reconhecimento facial, biblioteca de recursos OpenCV/JavaCV e rotinas para controle de câmeras digitais de rede da Axis. Após a conclusão do levantamento bibliográfico foi possível a implementação de um protótipo que utilizou uma classe desenvolvida especificamento para o projeto em conjunto com as bibliotecas JavaCV e OpenCV para acessar imagens capturadas no corredor principal de acesso aos laboratórios da Faculdade de Informática/Unoeste e detectar faces de pessoas que estavam acessando o ambiente. Os resultados foram bastante animadores mostrando boa precisão na detecção das faces, porém em algumas situações como posicionamento da câmera, luminosidade e a ocorrência de imagens intrusas, foram necessários o desenvolvimento de filtros para melhorar a precisão na detecção das faces. Com os resultados obtidos até então, combinados com os subsídios gerados pela pesquisa foi possível dar início a construção de um aplicativo para resolver seu principal objetivo, o de reconhecer faces em uma multidão. O primeiro trabalho será de encontrar ou desenvolver técnicas para o acompanhamento de faces do seu surgimento até o desaparecimento no cenário, afim de evitar o processamentos redundantes. Alguns recursos prontos e oferecidos pela biblioteca OpenCV estão sendo testados, mas há a grande change de ser desenvolvida uma solução própria, mais leve no sentido do processamento e por consequência mais rápido. O segundo problema se relaciona ao reconhecimento em si, para isso foram testados exemplos que utilizam o modelo Eigenface que ofereceram resultados animadores. O modelo proposto bem como os protótipos e aplicativos desenvolvidos podem ser aproveitados como uma eficiente forma de reconhecimento facial em cenários reais de multidões. Resta após a concretização do aplicativo principal, a realização de testes finais em ambientes naturais e a divulgação dos resultados ao público de interesse.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

REDES NEURAIS APLICADAS NO RECONHECIMENTO DE CARACTERES MANUSCRITOS

CLARIANE SILVA MENEZES
LEANDRO LUIZ DE ALMEIDA
FRANCISCO ASSIS DA SILVA
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
ALMIR OLIVETTE ARTERO
ROBSON AUGUSTO SISCOUTTO

O reconhecimento de caracteres manuscritos ainda é uma área desafiadora de visão computacional. E isto porque um caractere pode ser representado por diferentes formas, e por uma única pessoa. E como os avanços tecnológicos atuais não foram capazes de extinguir os manuscritos, uma ferramenta que seja capaz de reconhecer e classificar corretamente os caracteres nele contidos, é essencial para tornar o acesso a essa informação automático e rápido. E como é necessário alcançar melhores resultados, já que os sistemas existentes que se propõem a resolver o problema de reconhecimento de caracteres ainda apresentam falhas, o uso de uma tecnologia que é capaz de se adaptar a um padrão especifico, como as Redes Neurais Artificiais (RNAs), torna-se uma solução adequada. E como o tempo de processamento é crítico, threads são utilizadas para diminuir esse tempo. O enfoque principal deste trabalho é o reconhecimento de caracteres manuscritos, utilizando um algoritmo de reconhecimento off-line com RNAs. Porém, uma arquitetura diferente de RNA, conhecida como classe modular, é utilizada. Esta arquitetura consiste em representar cada caractere como um agente, e este é representado como uma classe de RNA convencional, e para combinar a saída dos agentes é utilizada a técnica de ranking, que consiste em ordernar as saídas dos agentes, de acordo com a possibilidade de serem corretamente classificadas. E como o tempo de processamento de RNAs, com o algoritmo clássico de treinamento backpropagation é lento, é utilizada uma abordagem com threads, permitindo processamento paralelo. Inicialmente foi realizada uma revisão das pesquisas mais recentes na área de reconhecimento de caracteres manuscritos, e após, um estudo das etapas do processo de reconhecimento, além, é claro, das diferentes arquiteturas de RNA's. A partir disso, foi realizado um estudo mais aprofundado sobre a RNA classe modular, e feita a sua codificação para um programa de computador. A última etapa consistirá em apresentar as conclusões do trabalho, documentando os procedimentos e resultados obtidos, na forma de um artigo, para ser submetido à revistas da área de Computação e Informática. Como a ferramenta ainda encontra-se em fase de desenvolvimento, não foram obtidos resultados. Porém, por se tratar do uso de uma tecnologia que pode adaptar-se a padrões específicos, que é o caso das RNAs; além de analisar trabalhos anteriores que utilizam a arquitetura clássica, a ferramenta se mostra promissora para alcançar melhores resultados. Ainda existe uma grande dificuldade para o reconhecimento de caracteres manuscritos, e o uso da metodologia que usa RNAs classe modular se mostra uma solução bastante promissora, já que divide o problema em sub-problemas, podendo alcançar melhores resultados do que uma arquitetura que mistura os caracteres. Porém, ainda é necessário diminuir o seu tempo de processamento, já que para determinadas aplicações, o tempo para processamento é bastante critico.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

REDES SOCIAIS: OS LIMITES DA PRIVACIDADE

LUIZ FERNANDO ANADÃO DO NASCIMENTO
STEFANO HIDEKI HIROTA
HAROLDO CESAR ALESSI

Atualmente, o uso de redes sociais vem aumentando de forma exponencial. Pessoas estão cada vez mais envolvidas nesse ambiente virtual, compartilhando as mais diversas informações. De certa forma, isso traz um certo conforto e facilidade de comunicação. Mas algumas vezes esse "poder" de comunicação foge do controle e as pessoas perdem a visão da fronteira entre o que deve ser público ou privado. Isso permite o surgimento de problemas graves relacionados à privacidade e ética. Portanto, é importante analisar possíveis riscos e vulnerabilidades, afim de preservar a integridade e segurança das informações compartilhadas. Baseado em pesquisas e notícias sobre características de uso das redes sociais, esse trabalho tem por objetivo analisar e alertar sobre um possível mal uso desse recurso, em se tratando principalmente de vulnerabilidade da privacidade e falta de ética dos usuários. Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática e biblioteca da Unoeste pelos alunos matriculados na disciplina de Computadores e Sociedade dos cursos de Ciência da Computação e de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste. Como resultado, espera-se com este trabalho, a criação de materiais de apoio afim de divulgar os cuidados necessários para evitar situações indesejadas, e também conscientizar pais e mestres sobre a necessidade de sempre instruir crianças e jovens à respeito desses riscos. As redes sociais se tornaram um importante meio de comunicação para as mais diversas pessoas ou mesmo entidades/empresas divulgarem informações que julguem pertinentes. E apesar de ser um ótimo meio de divulgação, a ferramenta pode trazer um "poder" negativo de gestão dessas informações, pois muitos não se interessam em utilizar o recurso de maneira positiva. Justamente por ingenuidade ou mesmo falta de atenção, usuários acabam sofrendo com esse tipo de situação e se colocando em risco, muitas vezes sem perceber. Aqueles mal intencionados se aproveitam dessa brecha na privacidade, para utilizar informações que muitas vezes nem deveriam ter acesso, e se beneficiar com isso. Há casos paralelos de usuários que afirmam ter um certo perfil ético ou profissional, mas se contradizem ao compartilhar na rede informações contrárias. Algo que pode eliminá-los em uma entrevista de emprego por exemplo. Ou seja, um meio de divulgação, que pode extinguir a privacidade e se tornar vulnerável à atitudes antiéticas de maus usuários, e por esse motivo deve ser utilizado da maneira mais responsável possível. A exposição desmedida de informações pessoais possibilita o surgimento de situações indesejadas, como por exemplo, um preconceito equivocado por parte de quem visualiza essas informações, pois muitas vezes a palavra escrita na rede causa uma má interpretação e cria uma imagem diferente da realidade. Assim, usuários devem ter o máximo de cautela quando tratam e expõem informações, pois o mau uso ou falta de cuidado poderá originar sérios problemas.

Pesquisa (ENAPI)
Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

SIMULADOR DE UCP COM SUPORTE A MEMÓRIA CACHE E PIPELINE

ARTUR JORDAO LIMA CORREIA CORREIA
MÁRIO AUGUSTO PAZOTI
FRANCISCO ASSIS DA SILVA

O conceito de Unidade Central de Processamento (UCP) é um tópico importante, principalmente na disciplina de Arquitetura de Computadores, em cursos da área de computação. Muitos alunos têm dificuldades de aprendizagem nesse assunto, em razão das características e complexidade de um processador. Nesse sentido, a aprendizagem dos conceitos principais pode ser facilitada com a utilização de um simulador, visto que a construção do conhecimento apoiada por essas ferramentas permite que o aluno visualize a execução de programas simples por meio da iteração entre os componentes de uma UCP, o que em hardware não seria possível. Atualmente podem ser encontrados vários simuladores de UCP, entretanto, eles não reúnem, simultaneamente, os conceitos de pipeline e memória cache, o que muitas vezes leva o docente a buscar e combinar diferentes simuladores a fim de demonstrar esses conceitos. Em função dessa situação identificou-se a necessidade de integrar todos esses elementos em apenas um simulador. O objetivo do projeto é investigar diferentes simuladores de UCP e, a partir da análise de suas características, especificar e desenvolver um simulador didático que também agregue os conceitos de memória cache e pipeline, permitindo, de forma interativa, a visualização de todas as etapas durante a execução de um simples programa de computador. Em razão da arquitetura dos processadores serem diferentes, para fins didáticos, foi escolhida a arquitetura de Von Neumann, por apresentar características comuns que independem de fabricante e modelo. Além disso, foi adotado um conjunto de dezesseis microinstruções e respectivas micro-operações. O simulador desenvolvido permite que o usuário implemente um programa em linguagem simbólica, e acompanhe sua execução por meio das iterações entre os componentes do processador. Além disso, dispõe dos recursos de pipeline e memória cache, os quais também podem ser visualizados durante a simulação. Também foram implementados algoritmos de atualização da memória principal (Write-back e Write-throught) e de substituição da memória cache (LRU - Least Recently Used e FIFO - First In First Out), os quais podem ser selecionados pelo usuário. Um ponto importante quanto à construção de simuladores didáticos é a facilidade de utilização, o que nesse projeto foi levado em consideração a fim de tornar o seu uso simples e eficiente. Outro ponto é a apresentação das micro-operações, as quais são descritas e representadas graficamente durante a execução de cada micro-instrução. Com uma interface de boa usabilidade o simulador mostrou-se uma ferramenta capaz de auxiliar os docentes nas disciplinas de arquiteturas de computadores, pois permite sua utilização em diferentes situações educacionais e auxilia o aluno na compreensão dos conceitos abordados em aula.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO: A CONEXÃO NAS PONTAS DOS DEDOS

MÁRCIO PAULO CARNIEL MONZÓN
ALEX ROGER DA SILVA ALBUQUERQUE
HAROLDO CESAR ALESSI

O homem sempre teve necessidade de comunicar-se, e há muitos anos isso era feito de forma bem rudimentar, tudo muito simples e limitado. Com certeza, em um determinado momento desse passado, esse homem aprendeu a relacionar objetos e seu uso e a criar utensílios para caça e proteção e pode ter passado isso aos demais, através de gestos e repetição do processo, criando assim, uma forma primitiva e simples de linguagem.Com o surgimento de novas tecnologias esse processo passou a ser mais poderoso, fácil e rápido. A comunicação deixou de ser rudimentar e graças à tecnologia possibilitou a transição de uma comunicação em pequena escala a uma grande escala. O objetivo deste trabalho é mostrar a importância da Tecnologia da Informação e Comunicação na consolidação da comunicação na sociedade. Foi com a internet que realmente o processo de comunicação obteve sua grande evolução, pois novos meios foram criados, como correio eletrônico, conversas on-line, redes sociais entre outros. As TIC´s, que é um conjunto de recursos tecnológicos, proporcionaram a comunicação de vários tipos de processos existentes nos negócios, no ensino e na pesquisa científica, ou seja, são tecnologias usadas para reunir, distribuir e compartilhar informações, como exemplo: sites da Web, equipamentos de informática (hardware e software), telefonia, quiosques de informação e balcões de serviços automatizados. Simultaneamente, surgiram novas tecnologias/equipamentos que consolidaram a acessibilidade da comunicação e da tecnologia de informação, que são os smartphones e tablets. Trouxe uma comunicação móvel, possibilitando às pessoas compartilharem informações de qualquer lugar, desde que haja conexão com a internet, e a qualquer momento. Com o advento da tecnologia da informação e comunicação, as pessoas obtiveram maior acessibilidade à comunicação. Nas pontas dos dedos, vive-se conectados com o mundo. A sociedade globalização é uma realidade.. A cada dia que passa torna-se mais impossível realizar atividade sem o uso das TIC´s. Não considerar a TIC como uma ferramenta indispensável em diversas áreas, e em especifico no ensino e aprendizagem atuais, seria o mesmo que negar o avanço tecnológico pelo qual a humanidade passa.

Ensino (ENAENS)
Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

TI E GLOBALIZAÇÃO: UM CASAMENTO INDISSOLÚVEL

MÁRIO AURÉLIO GUADANHIM
GABRIEL BALOTARI GONÇALVES
HAROLDO CESAR ALESSI

Globalização é um conjunto de transformações na ordem política e econômica mundial visíveis desde o final do século XX. Trata-se de um processo de aprofundamento da integração econômica, social, cultural e política, que tornou o mundo interligado, uma Aldeia Global. A Tecnologia da Informação (TI) pode ser definida como o conjunto de todas as atividades e soluções providas por recursos de computação que visam permitir a produção, armazenamento, transmissão, acesso e o uso das informações As Tecnologias de Informação facilitam a expansão dos produtos, ideias e recursos entre as nações e as pessoas, independentemente da sua localização geográfica. Criando canais eficazes para o intercâmbio de informação, as Tecnologias de Informação foram o catalizador da integração global. Constata-se que é um processo econômico e social que estabelece uma integração entre os países e as pessoas do mundo todo. Através deste processo, as pessoas, os governos e as empresas trocam ideias, realizam transações financeiras e comerciais e espalham aspectos culturais pelos quatro cantos do planeta. O conceito de Aldeia Global se encaixa neste contexto, pois está relacionado com a criação de uma rede de conexões, que deixam as distâncias cada vez mais curtas, facilitando as relações culturais e econômicas de forma rápida e eficiente. Demonstrar os aspectos positivos de um mundo globalizado, as vantagens de estar sempre conectados. A diminuição na distancia entre os países nos aspectos culturais, econômicos e políticos, devido aos avanços tecnológicos na comunicação. Atividades desenvolvidas nos laboratórios de informática e biblioteca da Unoeste pelos alunos matriculados na disciplina de Computadores e Sociedade dos cursos de Ciência da Computação e de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste. Como resultado, gostaríamos de alertar, divulgar, como a tecnologia de informação se tornou essencial para a globalização. A intensificação da globalização aconteceu na década de 70, e ganha grande velocidade na década de 80. Um dos motivos para essa aceleração é o desenvolvimento de novas tecnologias, como por exemplo, no ramo da comunicação. Logo, o uso estratégico de TI pode agir como um facilitador para o alcance de objetivos globais de negócios, ajudando a administrar fluxos essenciais de negócios de uma maneira integrada, a compartilhar conhecimento e transferir habilidades em uma base mundial, e a reduzir os impactos de tempo e distância. A Globalização é um processo de integração econômica, cultural, social e política, ou seja, fenômeno que é gerado pela necessidade do capitalismo de conquistar novos mercados, principalmente se o mercado atual estiver saturado. A Tecnologia da Informação tem um papel importante para as empresas diminuírem os custos de produção de seus produtos, pois podem buscar em várias partes do mundo as melhores condições de produção.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

TRABALHO VOLUNTÁRIO COMO METACOMPETÊNCIA NA ATUALIDADE

FELIPE GONÇALVES DE TOLEDO
ANTONIO CARLOS PAES NASCIMENTO PAES
HAROLDO CESAR ALESSI

Segundo LIMA et al.(2011), o trabalho voluntário começa a despontar no Brasil, no início do século XX, a partir da necessidade de amparo e auxílio aos mais necessitados, sobretudo em razão das epidemias e de diversas doenças que acometiam a população mais carente. De início este trabalho foi predominantemente realizado por mulheres, geralmente por damas da sociedade ligadas à igreja católica. Aos poucos esse trabalho foi adquirindo outras dimensões s e deixou de ser voltado, exclusivamente ao assistencialismo. A partir daí, começaram a surgir ações voltadas ao desenvolvimento da cidadania, com a realização de trabalhos de caráter educativo, de cultura e de lazer. O trabalho voluntário é definido pela Lei 9.608/1998 como a atividade não remunerada prestada por pessoa física a entidade pública de qualquer natureza, ou a instituição privada de fins não lucrativos, que tenha objetivos cívicos, culturais, educacionais, científicos, recreativos ou de assistência social, inclusive mutualidade. Este estudo tem como objetivo enfatizar a importância do trabalho voluntário no mundo de hoje. Pois há pessoas que não dão importância em trabalho sem fins lucrativos, então visa-se mostrar o quão importante e recompensador pode ser ajudar à pessoas ou entidades que precisam de algo e que não podem bancar, seja isso simples ou algo de grande porte. Segundo Mussak: "(...) metacompetência significa algo mais do que competência, enquanto o competente faz o que se espera dele e o incompetente faz menos do que se espera dele, o metacompetente faz mais, vai além, surpreende sempre". No mundo atual, a ambição dos novos profissionais tem aumentado exponencialmente, pensam que tudo que devem alcançar é o prestigio de ter um nome reconhecido e muito dinheiro, e perdem a vida toda tentando ganhar a vida, e acabam se esquecendo de viver. Essa ambição cega acaba gerando uma alienação no profissional, fazendo-o esquecer que há pessoas que não tiveram as mesmas oportunidades e que precisam muito de ajuda, eles acabam perdendo a compaixão pelo seu semelhante. Por exemplo, se uma escola não tem condições para bancar uma palestra, o profissional metacompetente vai para a escola ministrar uma palestra sem interesses lucrativos ou consegue um outro meio para que a palestra seja realizada. Deve-se aprender que o verdadeiro significado não está no nome nem no dinheiro. Então em que consiste o sucesso? Segundo Emerson: "Deixar o mundo um pouco melhor do que você encontrou. Seja por uma criança saudável, um bonito canteiro num jardim ou uma condição social redimida. Saber que pelo menos uma vida respirou mais facilmente porque você viveu. Isso é ter sucesso." Conclui-se que o trabalho voluntário torna o homem mais humano e menos alienado ao trabalho e aos seus problemas.

Ensino (ENAENS)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

VOLUNTÁRIO: NÃO DÁ PRA NÃO SER

GUILHERME FRANCISCO CHADDAD RUFINO
LILAN QUEIROZ
HAROLDO CESAR ALESSI

Em pleno século XXI, encontrar ocupação profissional está sendo cada vez mais concorrido. Buscar um diferencial no mercado é essencial. O trabalho voluntário é uma grande opção nesse sentido, contribuindo não apenas com o crescimento profissional, mas também com o pessoal. Atualmente, as empresas tem valorizado o voluntariado devido à mudança que esta atividade causa em quem a desenvolve e pela experiência adquirida pelo profissional. Cada dia mais as empresas têm olhado não só as competências profissionais do candidato à vaga, mas também a parte pessoal do candidato: trabalho em equipe e lidar bem com pessoas entre outras atividades voluntárias são ótimas formas de agregar isso ao seu currículo, trazendo uma grande e valiosa experiência para o profissional. O objetivo desse trabalho é demonstrar a importância do voluntariado e como ele pode formar um elo entre o crescimento pessoal e profissional e assim se tornar um grande diferencial no mercado de trabalho. As atividades voluntárias tem se tornado um grande diferencial no currículo de um profissional. "Imagine uma pessoa que nunca teve contato com a realidade das favelas, hospitais públicos ou com as dificuldades de doenças graves e deficiências físicas ou mentais. Quando ela passa a conviver com isto, a visão de mundo muda completamente, ela descobre outro universo", conta o coordenador do Centro de Estudos do Terceiro Setor, Luis Carlos Merege. Pessoas que exercem o voluntariado fortalecem qualidades requisitadas nas empresas, como pró-atividade, flexibilidade, trabalhar sobre pressão, trabalhar em grupo, entre outras. Todas essas características somam pontos positivos na hora da entrevista e hoje a maioria delas são fundamentais no pré-requisito do futuro funcionário. Com isso as empresas vêm buscando profissionais não visando apenas o conhecimento técnico, mas sim o comportamental, pelo fato que o técnico a empresa tem oportunidade de aperfeiçoar, já a personalidade do individuo é mais complicado de ser modificado. Por tudo isso buscar esse diferencial tem se tornado cada vez mais indispensável na carreira do profissional. Ser voluntário é uma grande oportunidade de vivenciar o cotidiano de uma comunidade. É a chance de conviver com pessoas trabalhando em equipes, trocando experiências, desenvolvendo um melhor relacionamento consigo e com os demais, de envolver-se na solução de problemas com criatividade e liderança. Transmitir o conhecimento técnico adquirido na sua área de atuação para as pessoas que não tiveram a mesma oportunidade é uma grande chance de crescimento pessoal e também uma forma de compartilhar um pouco da experiência de vida do profissional algo que talvez essas pessoas não teriam acesso ou condições de buscar. Buscar esse diferencial pode alavancar a carreira profissional, abrindo portas para grandes carreiras de sucesso, além de abrir os olhos para a realidade que enfrentamos hoje no mundo, fazendo com que a pessoa tenha um crescimento pessoal incalculável.

Extensão (ENAEXT)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

VIII WEBDESIGN FIPP FESTIVAL (WEBFIF)

SILVIO ANTONIO CARRO
CÁSSIA ALVES PEREGO
FERNANDA SUTKUS DE OLIVEIRA MELLO
EDUARDO HENRIQUE RIZO
MOACIR DEL TREJO
EMERSON SILAS DÓRIA
HAROLDO CESAR ALESSI

O WebFIF é um evento integrado à INFOESTE. Tem como objetivo estimular a criatividade no design e a usabilidade na criação de interfaces Web. O concurso denominado de festival é lançado durante a INFOESTE, evento promovido e realizado pela FIPP -Faculdade de Informática de Presidente Prudente com o apoio da UNOESTE e propõe o desenvolvimento do lay-out e do projeto de navegação de um sistema Web com tema pré-estabelecido. Os temas são únicos para cada versão do WebFIF. O evento tem a proposta de estimular a criatividade usando a competição entre equipes formadas por estudantes universitários dos cursos da Faculdade de Informática de Presidente Prudente. As equipes experimentam uma situação do mundo real, simulando problemas e desafios de um trabalho em grupo, onde o tempo e a concorrência são elementos bastante presentes. O objetivo final do concurso é eleger o melhor protótipo de web site de acordo com regras estabelecidas para o concurso e baseadas em normas de design e usabilidade. O processo de avaliação dos trabalhos envolveu duas fases: a avaliação técnica, realizada em conjunto por 3 avaliadores, onde foram verificados problemas de compatibilidade, navegabilidade e adequação correta dos recursos multimídia. Essa fase foi classificadora e somente cinco trabalhos foram aprovados e submetidos à segunda fase: avaliação de conteúdo. A avaliação de conteúdo, mais subjetiva, foi realizada por 7 convidados com experiência na área de design e desenvolvimento de websites, nessa avaliação, o design foi o principal elemento a ser verificado. A participação no concurso é limitada aos alunos dos cursos da Faculdade de Informática de Presidente Prudente. Nesta edição houve a participação de 17 equipes de dois ou três integrantes. Das equipes inscritas, 12% dos participantes eram discentes do curso de Bacharelado em Ciência da Computação, 41% o curso de Bacharelado em Sistemas de Informação e 47% pertenciam ao curso superior de tecnologia em Sistemas para Internet. A equipe Team Web foi a vencedora do concurso ao acumular 106,14 pontos. Na oitava edição do WebFIF o tema escolhido para este ano foi "Uma nova proposta de Web Site para o Hospital do Câncer de Presidente Prudente". A proposta incluiu uma splash page (página de apresentação), uma home page e um modelo padrão para uma das páginas secundárias. O web site atual da fundação foca principalmente as obras de construção do novo hospital. A nova proposta teve o propósito institucional, ou seja, apresentar informações sobre a entidade e expor os futuros serviços que serão oferecidos. No WebFIF podemos destacar principalmente dois pontos positivos, cada qual favorecendo um público diferente: a Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP) e a comissão organizadora do evento pela difusão e repercussão de uma iniciativa que a cada ano ganha mais força e as equipes que tiveram chances de experimentar, trocar experiências, divulgar seus trabalhos e enriquecer o portfólio de cada participante.

RESUMOS DE PROJETOS

IMPLEMENTAÇÃO DE ALGORITMOS DE SIMILARIDADE NO PROCESSO DE MIGRAÇÃO ENTRE BASES DE DADOS RELACIONAIS 72

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

IMPLEMENTAÇÃO DE ALGORITMOS DE SIMILARIDADE NO PROCESSO DE MIGRAÇÃO ENTRE BASES DE DADOS RELACIONAIS

LEONARDO BORRI CADETE
AGLAÊ PEREIRA ZAUPA

Atualmente a tecnologia se expande de maneira exponencial, tornando o hardware e o software obsoletos em pouco tempo. Assim, a inovação tecnológica torna-se um diferencial competitivo e, as empresas que desejam manterem-se ativas no mercado, necessitam adequar-se a ela. Grande parte das empresas é administrada com base no uso de sistemas, que trabalham em conjunto com um banco de dados e, com o decorrer do tempo, esses bancos se tornam obsoletos, com recursos pouco flexíveis se comparados aos SGBD - Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados - atuais, por isso deve-se realizar uma migração de dados. Assim, por diversas razões o conteúdo de uma base de dados pode ter que ser migrado para outro SGBD, sendo que na maioria dos casos é por questões de custos, robustez e inovações tecnológicas dos SGBD. O processo de migração de dados na maioria dos casos é lento e envolve interação com o usuário. Nesse sentido, há a necessidade de proporcionar recursos de software que facilitem e agilizem esse processo de forma segura mantendo a integridade dos dados. Este projeto tem como objetivo realizar um estudo sobre algoritmos de similaridade e implementar uma ferramenta que faça a verificação de similaridade no processo de migração de dados entre bases de dados heterogêneas, levando em consideração a estrutura das tabelas e o conteúdo a ser migrado, no sentido de indicar a similaridade entre as bases de dados. A ferramenta será desenvolvida em C# e os dados estão armazenados nos SGBDs SQLServer e Oracle. Para o desenvolvimento da ferramenta em questão, será realizado um levantamento bibliográfico sobre técnicas e algoritmos de similaridade, bem como sobre ferramentas que possibilitam a migração de dados. Esses assuntos servirão de subsídio para a escrita da revisão bibliográfica. Posteriormente aos estudos realizados, será desenvolvida uma ferramenta, a qual tem por objetivo possibilitar a migração de dados, utilizando as técnicas e estratégias que foram estudadas e serão definidas neste trabalho. O projeto será desenvolvido na FIPP - Faculdade de Informática de Presidente Prudente, utilizando-se dos laboratórios disponíveis, livros do acervo bibliográfico da UNOESTE - Universidade do Oeste Paulista, além de materiais pesquisados na internet.

RELATOS DE EXPERIÊNCIA

A IMPORTÂNCIA DO PROJETO ROBÓTICA NA ESCOLA NO COTIDIANO DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO 74

Extensão (ENAEXT)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

A IMPORTÂNCIA DO PROJETO ROBÓTICA NA ESCOLA NO COTIDIANO DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO

MOACIR DEL TREJO
EMERSON SILAS DÓRIA
HAROLDO CESAR ALESSI
SIDNEI OLIVEIRA SOUSA
SILMARA ANDRESSA BULHÕES DA SILVA

Sabemos o quanto é importante para o adolescente/jovem a decisão de qual rumo tomar quando pretende dar o passo em direção ao ensino superior. Essa importante resolução de qual área seguir muitas vezes é tomada sem a preparação necessária ou convicção requerida. Acreditando na importância dessa decisão, a Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP/Unoeste) desenvolve desde 2011 o projeto Robótica na Escola, levando as crianças e adolescentes a terem um contato prévio com conteúdos de computação e informática antes de ingressarem em um curso superior. O objetivo principal é despertar nos alunos do ensino fundamental e médio o interesse pela área das ciências exatas, em especial o curso de Ciência da Computação. Já o objetivo específico do projeto é analisar a evolução dos alunos no que se refere à aprendizagem de lógica de programação e também levar os alunos a refletirem sobre suas competências, habilidades e inclinação para a área de computação e informática. A partir das respostas aos questionários notou-se o amadurecimento dos alunos após a participação no projeto de robótica, tanto os que tiveram opiniões favoráveis à escolha da área de ciências exatas, quanto os que opinaram que realmente não era o que imaginavam e que preferem outras áreas do conhecimento. Essa possibilidade de oferecer esse projeto aos alunos e avaliar suas opiniões é tão importante para a FIPP/Unoeste quanto para os participantes, visto que o participante pode perceber seu real potencial para a área de ciências exatas, no sentido de refletir sobre suas competências, habilidades e inclinação para computação e informática. Assim, caso o participante demonstre aptidões para os conteúdos trabalhados durante o curso, ele pode vir integrar a FIPP/Unoeste como aluno de algum dos cursos de graduação oferecidos, evitando uma série de transtornos ocasionados pela escolha de um curso que não vá ao encontro dos seus anseios. Para o desenvolvimento desse estudo, a abordagem metodológica deu-se através de uma pesquisa qualitativa. Essa abordagem foi escolhida para nortear esse trabalho em razão desse paradigma metodológico ser utilizado em pesquisas que buscam observar a subjetividade das relações humanas. Assim, realizou-se uma experiência cujo foco foi fazer com que os alunos aprendessem comandos de lógica de programação para movimentar robôs. Para tornar a lógica de programação mais agradável e divertida aos alunos, a Faculdade de Informática adquiriu quatro kits educacionais de robótica e dois tipos de livros didáticos para o ensino de robótica para crianças e adolescentes, fornecidos pela empresa PNCA. As turmas foram compostas por grupos de até cinco alunos tornando o aprendizado mais eficiente, visto que cada aluno teve, durante cada encontro, um kit de robótica disponível para uso individual. Para avaliar a evolução dos participantes, ao final dos encontros, foi realizado um questionário para verificar qual a opinião dos alunos em relação à robótica e a computação.

ARTIGOS COMPLETOS (RESUMOS)

DIAGNÓSTICO DA UTILIZAÇÃO DA REALIDADE VIRTUAL POR ALUNOS DO CURSO DE MEDICINA EM PRESIDENTE PRUDENTE 76

MOBILE LEARNING: APRENDENDIZAGEM COM MOBILIDADE 77

TECNOLOGIA ASSISTIVA COMO APOIO À AÇÃO DOCENTE 78

Pesquisa (ENAPI)

Poster

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

DIAGNÓSTICO DA UTILIZAÇÃO DA REALIDADE VIRTUAL POR ALUNOS DO CURSO DE MEDICINA EM PRESIDENTE PRUDENTE

ADRIANE CAVICHIOLLI
ELAINE PARRA AFFONSO
ELIANE VENDRAMINI DE OLIVEIRA

Este trabalho aborda o uso de Realidade Virtual e Realidade Aumentada na medicina para estudo e treinamento de profissionais que são enriquecidos por essa tecnologia, a qual oferece um nível de abstração maior que explicações em salas de aula onde, geralmente, os alunos são submetidos a aulas teóricas e cansativas. A cada dia aparecem novas descobertas na área de Realidade Virtual possibilitando novas aplicações. Neste trabalho será apresentado um levantamento sobre o conhecimento e uso da Realidade Virtual e Realidade Aumentada através de questionário distribuído aos estudantes do curso de medicina da cidade de Presidente Prudente, onde serão apresentados os resultados obtidos.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

MOBILE LEARNING: APRENDENDIZAGEM COM MOBILIDADE

LUIZ FERNANDO SILVA
MARCELO BOLFE
EDER DIEGO DE OLIVEIRA

O presente artigo busca definir o conceito de Aprendizagem com Mobilidade, ou Mobile Learning (m-learning), as contribuições desse método ao processo de ensino aprendizagem, levando-se em conta a nova configuração das interações nesse processo, onde os atores se encontram separados fisicamente e, muitas vezes, geograficamente e atinar para com a possibilidade daquele ocorrer distante dos espaços físicos formais de educação. Para tal, foram realizadas pesquisas e estudos de artigos e obras científicas sobre o assunto, contendo as principais definições da tecnologia do m-learning, bem como os dispositivos móveis utilizados na mediação do processo ensino aprendizagem a distância e como tal assunto vem tomando conta das discussões e tornando-se uma alternativa interessante ao ensino, principalmente em épocas em que o tempo parece ser o componente da vida social que muitos indivíduos carecem, assim este tipo de tecnologia entra como uma ferramenta de auxílio na interação aluno e professor.

Pesquisa (ENAPI)

Comunicação oral

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
Ciência da Computação

TECNOLOGIA ASSISTIVA COMO APOIO À AÇÃO DOCENTE

GILDA PEREIRA DA SILVA
ADRIANO RODRIGUES RUIZ

O presente artigo teve por objetivo analisar a utilização de Tecnologia Assistiva na escolarização de crianças com Necessidades Educacionais Especiais (NEE). O método utilizado foi estudo de caso com abordagem qualitativa, cujos participantes foram uma aluna com NEE (paralisia cerebral), a professora da educanda, especialista da área de educação especial e oito professores que atuam na sala de aula do ensino regular. A coleta de dados ocorreu mediante a observação de 16 sessões na sala de aula do Apoio Especializado Itinerante. Os resultados indicaram que em atendimento especializado, a Tecnologia Assistiva permite a acessibilidade das crianças com necessidades especiais, com bom aproveitamento, a diferentes atividades educacionais; professores do ensino regular revelaram determinada resistência à inclusão, pela ausência de formação continuada extensiva aos docentes não especialistas; as Tecnologias Assistivas são pouco conhecidas pelos professores que atuam na sala de aula do ensino regular.