ARTIGOS COMPLETOS (Resumo)..... 23
RESUMOS SIMPLES 25
RESUMOS DE PROJETOS 84
RELATOS DE EXPERIÊNCIAS 127

ARTIGOS COMPLETOS (Resumo)

PACANHELLA, LUIZ FERNANDO DE SOUZA 24

ROSA, MARCELO VINÍCIUS CRERES 24

SANTOS, VICTOR HUGO DOS 24

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 24

AUTORIA DE QUIZ VIRTUAL TEMÁTICO UTILIZANDO VISUAL STUDIO .NET E A TECNOLOGIA SILVERLIGHT PARA APLICAÇÃO INTERDISCIPLINAR DE CONHECIMENTOS TRANSVERSAIS

Victor Hugo dos Santos, Luiz Fernando de Souza Pacanhella, Marcelo Vinícius Creres Rosa, Francisco Assis da Silva

Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP) – Universidade do Oeste Paulista (UNOESTE)
Rua José Bongiovani, 700 – CEP 19050-900 – Cidade Universitária – Presidente Prudente – São Paulo

Resumo

As Instituições de Ensino Superior tem como missão propiciar e contemplar as formações gerais, sociais e específicas do corpo discente durante a permanência deste nos cursos de graduação. Muitas vezes os acadêmicos somente valorizam a sua formação técnica em sua área, considerando desinteressantes temas como: Ética, Saúde, Meio Ambiente, Orientação Sexual, Trabalho e Consumo e Pluralidade Cultural dentre outras. Este projeto tem como objetivo a autoria e aplicação de gincanas de conhecimento baseadas em quiz, construídos a partir da base de conhecimentos com perguntas de temas transversais formatadas e apresentadas intuitivamente de acordo com temas pré-configurados. O intuito consiste em unir mundo "não universitário" ao universitário, onde os alunos poderão participar motivados pela disputa e/ou oferecimento de prêmios ou horas-atividade aos melhores colocados. O trabalho será desenvolvido utilizando o ambiente de programação para internet Visual Studio e a tecnologia multimídia Silverlight para enriquecer a apresentação na internet e dispositivos móveis.

Palavras-chave: Gestão de Conhecimento, Transversalidade, EAD, Quiz temático

RESUMOS SIMPLES

AGUIAR, BRUNA DIB DE 36
AGUIAR, BRUNA DIB DE 60
AGUILAR SANTANA, FILIPE 40
ALESSI, HAROLDO CESAR 56
ALESSI, HAROLDO CESAR 57
ALESSI, HAROLDO CESAR 69
ALESSI, HAROLDO CESAR 72
ALESSI, HAROLDO CESAR 73
ALESSI, HAROLDO CESAR 74
ALESSI, HAROLDO CESAR 75
ALESSI, HAROLDO CESAR 76
ALESSI, HAROLDO CESAR 77
ALESSI, HAROLDO CESAR 78
ALESSI, HAROLDO CESAR 79
ALESSI, HAROLDO CESAR 80
ALESSI, HAROLDO CESAR 82
ALESSI, ROGERIO MARCUS 56
ALESSI, ROGERIO MARCUS 69
ALESSI, ROGERIO MARCUS 72
ALESSI, ROGERIO MARCUS 73
ALESSI, ROGERIO MARCUS 76
ALESSI, ROGERIO MARCUS 77
ALESSI, ROGERIO MARCUS 78
ALESSI, ROGERIO MARCUS 79
ALESSI, ROGERIO MARCUS 80
ALESSI, ROGERIO MARCUS 82
ALMEIDA, LEANDRO LUIZ DE 72
ALMEIDA, LEANDRO LUIZ DE 73
ALMEIDA, LEANDRO LUIZ DE 77
ARANDA JUNIOR, WALTER 41
ARANDA JUNIOR, WALTER 63
ARTERO, ALMIR OLIVETTE 32

ARTERO, ALMIR OLIVETTE 42
ARTERO, ALMIR OLIVETTE 43
ARTERO, ALMIR OLIVETTE 45
BELLOTO, MARCELO FERNANDES 68
BELLOTO, MARCELO FERNANDES 71
CANALLES, ANDRÉ QUEIROZ 34
CARRO, SILVIO ANTONIO 39
CARRO, SILVIO ANTONIO 49
CARRO, SILVIO ANTONIO 51
CARRO, SILVIO ANTONIO 55
CARRO, SILVIO ANTONIO 72
CARRO, SILVIO ANTONIO 77
CARRO, SILVIO ANTONIO 81
CARRO, SILVIO ANTONIO 83
CRUZ, ELISANGELO ANTUNES DA 75
DAMASCENO AOKI, ANDRÉ 63
DEL TREJO, MOACIR 72
DEL TREJO, MOACIR 56
DEL TREJO, MOACIR 69
DEL TREJO, MOACIR 73
DEL TREJO, MOACIR 76
DEL TREJO, MOACIR 77
DEL TREJO, MOACIR 78
DEL TREJO, MOACIR 79
DEL TREJO, MOACIR 80
DEL TREJO, MOACIR 82
DIAS, JOSÉ GUILHERME GONÇALVES 67
DOMENEGHETTI PARIZOTO FABRIN, ANA PAULA 41
DÓRIA, EMERSON SILAS 56
DÓRIA, EMERSON SILAS 69
DÓRIA, EMERSON SILAS 72
DÓRIA, EMERSON SILAS 73
DÓRIA, EMERSON SILAS 76
DÓRIA, EMERSON SILAS 77
DÓRIA, EMERSON SILAS 78

DÓRIA, EMERSON SILAS....79
DÓRIA, EMERSON SILAS....80
DÓRIA, EMERSON SILAS....82
DOS SANTOS, BRENO MALACRIDA....42
FEITOSA JR, PAULO CESAR ALVES....38
FERRARI, DIONE JONATHAN....31
FERRARI, DIONE JONATHAN....71
FERRARI, DIONE JONATHAN....87
FERREIRA JUNIOR, ED WILLIAM....49
FREITAS, VINICIUS HENRIQUE....62
FREITAS, VINICIUS HENRIQUE....66
GASPARIN, DANIEL....31
GOMES ANHOLETO, EVANDRO....68
GOMES ANHOLETO, EVANDRO....71
GOMES, ANDERSON ROBERTO MENDES....67
GONÇALVES, HENRIQUE FERNANDES....59
GONCALVES, RICARDO....61
GONCALVES, RICARDO....75
GRASSI PEIXOTO SANTOS, RODRIGO)....54
HIRAGA, ALAN KAZUO....49
HIRI, BRUNO HENRIQUE VALETIM....59
HUNGARO, ANDRE PAES....39
HUNGARO, ANDRE PAES....64
IKEDA, PABLO DE SALES....37
IKEDA, PABLO DE SALES....65
JAMARINO ABEKAWA, ANDRÉ LUIZ....40
LOMBA, GUILHERME STELUTTI....63
MACHADO CAMARA, RODRIGO....62
MACHADO CAMARA, RODRIGO....67
MADEIRAL DELFIM, FERNANDA....35
MADEIRAL DELFIM, FERNANDA....60
MAIA SOUZA, GUSTAVO....32
MAIA SOUZA, GUSTAVO....43
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER....77
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER....38

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 50
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 56
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 69
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 72
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 73
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 76
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 78
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 79
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 80
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 82
MARACCI, FRANCISCO VIRGINIO 62
MARCONDES DE SÁ, THIAGO 61
MARCONDES DE SÁ, THIAGO 62
MARTINS DE OLIVEIRA, FERNANDO 46
MARTINS DE OLIVEIRA, FERNANDO 54
MASUTANI, VICTOR HUGO 76
MATOS, BENEDITO DONIZETI 47
MATOS, BENEDITO DONIZETI 57
MATOS, BENEDITO DONIZETI 65
MENEGASSO, MARCOS MARTÃO 55
MOLINA DE OLIVEIRA, BRUNA 32
MOLINA DE OLIVEIRA, BRUNA 54
OGIHARA, CLEBER YOSHIO 67
OLIVEIRA MARTINS DE LIMA, GUSTAVO 74
OLIVO JUNIOR, JULMAR APARECIDO 87
OWADA, WILSON YUDI 51
PALÁCIO SOARES, JOÃO LUCAS 44
PALÁCIO SOARES, JOÃO LUCAS 64
PARISI, LIDIANE DE ANDRADE 33
PARISI, LIDIANE DE ANDRADE 43
PARISI, LIDIANE DE ANDRADE 53
PAZOTI, MÁRIO AUGUSTO 37
PAZOTI, MÁRIO AUGUSTO 46
PAZOTI, MÁRIO AUGUSTO 72
PEDROSO, CAETANO BOCCHI 33

PEREGO, CÁSSIA ALVES 35
PEREGO, CÁSSIA ALVES 36
PEREIRA ZAUPA, AGLAÊ 35
PEREIRA ZAUPA, AGLAÊ 36
PICCIULLA, RENATO MONTARO KAWAGUCHI 59
PLIS DOLCE, LUCAS 52
PLIS DOLCE, LUCAS 54
PUPO DE OLIVEIRA MACHADO, THAIS 53
QUINTILIO, ROBSON 47
RIZO, EDUARDO HENRIQUE 72
RIZO, EDUARDO HENRIQUE 77
RIZO, EDUARDO HENRIQUE 78
RIZO, EDUARDO HENRIQUE 83
ROS, GIOVANA ANGÉLICA 40
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 33
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 44
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 48
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 56
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 69
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 72
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 73
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 77
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 78
ROSA, MARCELO VINÍCIUS CRERES 79
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 80
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES 82
SAAB, FELIPE NISRALLAH 64
SAITO, LUCIANO SHIMODA 66
SECO, RICARDO 61
SECO, RICARDO 81
SILVA PELLOSI, MURILO 63
SILVA, FLAVIO CRUZ VICENTE DA 68
SILVA, FLAVIO CRUZ VICENTE DA 71
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 34
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 41

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 44
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 48
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 52
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 72
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 73
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 77
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA 78
SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE 69
SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE 77
SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE 79
SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE 80
SITOLINO, CLAUDIO LUIS 77
SITOLINO, CLAUDIO LUIS 79
SOUZA, ELTON RICARDO DE 45
SOUZA, ELTON RICARDO DE 65
STANGARLIN, LUIS FELIPE EUGENIO 48
TELES VITAL, RAFAEL 61
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 53
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 54
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 58
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 59
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 60
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 61
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 63
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 64
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 65
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 66
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 67
TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI 68
VICENTE, HENRIQUE ALONSO 58
VIEIRA FRANCISCO, LUCAS 50

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ARQUITETURA DE REDES DE RELACIONAMENTO UTILIZANDO TECNOLOGIAS MÓVEIS

GASPARIN, DANIEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FERRARI, DIONE JONATHAN (Docente - UNOESTE)

Redes sociais são serviços online que se baseiam na construção de relações virtuais entre as pessoas pela internet. No Brasil a utilização de redes sociais vem crescendo exponencialmente, a grande maioria dos usuários de internet passa maior parte do seu tempo navegando nessas redes que utilizando outros serviços da internet. A comunicação online vem sendo uma necessidade no dia a dia do internauta e a utilização de novas tecnologias podem incrementar a utilização das redes sociais aumentando a interação entre usuários dessas redes. Este artigo tem como objetivo abordar este tema com uma solução viavel de ser implementada, elaborando uma arquitetura para utilização dos recursos, como o sistema de posicionamento global (GPS) incrementando as redes sociais de tal modo que a todo o momento o usuário poderá interagir com seus contatos a sua volta, podendo ,alem disso, localiza-los e trocar informações com eles. Foi desenvolvido um protótipo para dispositivo móvel que se comunica com um servidor web trocando informações via internet, o dispositivo móvel captura dados do GPS e envia para o servidor que irá guardar dados deste determinado usuário, quando o usuário solicita que o servidor retorne todos seus contatos ele transmite ao servidor uma distância em metros, ao receber a distância o servidor irá processar e devolverá informações sobre todos os contatos que estiverem dentro da distância escolhida. Para aumentar a segurança deste procedimento foi implementado uma verificação via nome de usuário e senha. O posicionamento atual de seus contatos poderão ser vistos na web pelo google maps. Para o projeto ser viabilizado o protótipo foi contruido em duas partes, a primeira do dispositivo móvel utilizando J2ME com a interface grafica LWUIT e para o servidor foi utilizado o JSP com banco em MySQL com a API Google Maps para a exibição de mapas. Para os testes do protótipo foram utilizados como dispositivo móvel o Smart Phone Nokia N95 e como servidor um notebook HP Pavillon DV6-2173CL. Foi constada a viabilidade do protótipo, o dispositivo móvel recebeu dados do satélite transmitindo-os para o servidor via web que os guardou em um banco de dados e após requisitado retornou sem falhas os contatos solicitados dentro da distância transmitida. Foi concluído que há o aprendizado rápido da linguagem, bem como de todas as API envolvidas, o tempo para a produção do protótipo e os custos com recepção e transmissão de dados tornam o projeto um projeto simples e de baixo custo, podendo ser implementado em qualquer lugar sem nenhum grande investimento de tempo ou recursos.

‘

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CLASSIFICAÇÃO DE PADRÕES DE RESPOSTAS FISIOLÓGICAS À VARIAÇÕES AMBIENTAIS USANDO UMA REDE NEURAL

MOLINA DE OLIVEIRA, BRUNA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ARTERO, ALMIR OLIVETTE (Docente - UNOESTE)

MAIA SOUZA, GUSTAVO (Docente - UNOESTE)

Estudos na área biológica geram uma grande quantidade de dados com diversos atributos, que precisam ser analisados e que podem ser usados, posteriormente, para classificar as espécies ou condições de cultivo, entretanto, não existem ferramentas específicas para a análise de dados destas área. Assim, o que se faz na prática é usar técnicas gerais, como a análise de componenentes principais, para reduzir a dimensionalidade dos dados e, então, usar técnicas de análise semi-automáticas, para entender o comportamento dos dados (agrupamentos, pontos isolados, etc). Como uma proposta alternativa para a classificação dos dados, este projeto sugere usar diretamente nos dados uma rede neural backpropagation. O uso de uma ferramenta específica trará um grande aumento de produtividade nas análises, pois o método atual envolve a utilização de diversas ferramentas comerciais, como o MatLab, Excel, etc) para se processar os dados. Após a realização da revisão bibliográfica na área da biologia e das redes neurais, objetivando um conhecimento dos termos e técnicas usados nestas duas áreas de estudo, foi iniciada a implementação da rede neural. Até o momento foram feitos diversos experimentos com conjuntos de dados reais, provenientes dos trabalhos de pesquisa no EcoLab (Unoeste), e os experimentos têm servido para identificar os parâmetros mais interessantes para se usar na rede neural, como funções de ativação, pesos, etc. Em seguida, serão investigadas formas de usar as informações obtidas com a rede, para se gerar modelos de comportamento das plantas ou tratamentos dispensado a elas, como: temperatura, quantidade de água, etc.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

CONSTRUÇÃO DE UM EDITOR VISUAL PARA A AUTORIA DE HIPERLIVROS ADAPTATIVOS

PARISI, LIDIANE DE ANDRADE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PEDROSO, CAETANO BOCCHI (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

A modalidade de Ensino à Distancia (EaD), atualmente, consagra-se como uma modalidade de ensino dinâmica, caracterizada pelo uso de novas tecnologias de informação e comunicação (TICs), sendo a Internet a principal tecnologia empregada. Esta é um importante meio de troca de informações, proporcionando oportunidades como a possibilidade de atingir um grande número de alunos, mesmo que estes estejam separados por grandes distâncias, flexibilizando a EaD. Essa flexibilidade é alcançada, principalmente, devido ao uso da hipermídia como meio de veiculação da informação. A construção desregrada de sistemas hipermídia na Internet dificulta a coerência das informações, ou ainda, da estrutura em que as informações são apresentadas. Esses problemas se acentuam, quando os autores do material não são proficientes na tecnologia de desenvolvimento necessária. Isto é ainda mais observado quando se utiliza sistemas hipermídia adaptativos (SHA), devido a complexidade envolvida em seu desenvolvimento. É nesse ponto que se concentra o trabalho aqui apresentado: a construção de uma interface gráfica (GUI) para a autoria de hiperlivros adaptativos que elimine a necessidade dos autores conhecerem a tecnologia de desenvolvimento envolvida, tornando o processo de autoria mais simples, e permitindo que os autores mantenham o foco no conteúdo que desejado. A ferramenta foi desenvolvida de forma a permitir à qualquer autor, com domínio da informação, a possibilidade de escrever os hiperlivros adaptativos. Para isso ela conta com um módulo de edição onde a formatação do conteúdo é clara para o autor, mas a forma como ela é permitida é transparente. Tal técnica consiste em apresentar ao autor o resultado final da formatação, sem mostrar como ela é implementada. Assim, o autor tem a possibilidade de visualizar o resultado final ainda com o conteúdo em construção. O editor permite a utilização de várias técnicas de adaptação de conteúdo e de estrutura de ligações presentes em SHAs, como inclusão condicional de fragmentos, navegação direcionada e marcações visuais. O editor visual foi desenvolvido como uma evolução lógica do processo de autoria de SHAs e ele consiste em permitir a criação dos hiperlivros eliminando a necessidade de se dominar o conhecimento tecnológico envolvido. Ele permite que o conteúdo seja inserido de forma usual pelos autores, usando linguagem textual, e de forma transparente cria os arquivos e configurações necessários. A forma como foi desenvolvido também favorece a autoria de material de forma colaborativa por vários autores. Também, sua construção como uma aplicação Web eliminou os obstáculos com a distribuição em larga escala e instalação em diferentes plataformas computacionais, possibilitando assim sua utilização em maior magnitude, exigindo apenas a existência de um navegador web.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE ALGORITMO HEURÍSTICO PARA O PROBLEMA DO CORTE BIDIMENSIONAL GUILHOTINADO

CANALLES, ANDRÉ QUEIROZ (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

Devido a aspectos econômicos, as indústrias de manufatura vêem-se obrigadas a reduzir os custos para se manterem competitivas. Com isso, o problema de corte bidimensional guilhotina trata-se de um problema de otimização combinatória NP - difícil, e tem sido estudado nas ultimas décadas objetivando auxiliar a indústria no segmento de madeira, vidro, metal, tecido, couro, entre outras a minimizar a perda de matéria-prima. Normalmente em seus processos de manufatura. O projeto consiste em apresentar uma aplicação, para descobrir e gerar o melhor arranjo de um conjunto de peças retangulares de dimensões diversas em um objeto com dimensões maiores denominados painéis, de maneira rápida e eficiente para o problema de corte bidimensional guilhotinado. Através do estudo de algoritmos e técnicas de otimização combinatória para o encaixe de peças em uma superfície retangular. O Algoritmo heurístico p-Mediana que tem o objetivo construir um conjunto de elementos em que a associação de um novo elemento ao conjunto (medianas), é feita através dos pesos entre o último elemento associado e os elementos que ainda não foram associados ao conjunto, de forma que o escolhido proporcione o melhor benefício, segundo um critério pré-determinado. O critério determinado neste projeto garante que a associação de um novo elemento, será definida avaliando o menor desperdício (peso) interno em relação ao último elemento associado com o próximo elemento a ser considerado. Algumas considerações a respeito da aplicação para solução do problema do corte bidimensional guilhotinado. Constatou que o método heurístico aplicado apresentou ganhos reais no desperdício, atendendo inteiramente a demanda. Dessa forma atingiu-se o objetivo inicial do projeto conseguindo-se padrões de corte de painéis, e o principal, de forma extremamente rápida e eficiente.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES COM TECNOLOGIAS PARA TV DIGITAL - INTERFACE COM O TELEUSUÁRIO

MADEIRAL DELFIM, FERNANDA (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

PEREGO, CÁSSIA ALVES (Docente - UNOESTE)

PEREIRA ZAUPA, AGLAÊ (Docente - UNOESTE)

A televisão, atualmente, é considerada um meio de difusão de informações e entretenimento muito importante. Com a rapidez do surgimento de novas tecnologias, devido as exigências da sociedade atual, cada vez mais as pessoas desejam comodidade e facilidade em suas ações. Para tanto, os objetivos da televisão se estenderam, pois além de simplesmente apresentar conteúdo, agora também há a interatividade através da TV Digital. Contudo, a TV Digital não deve ser vista somente como uma evolução tecnológica da televisão, mas sim como uma nova maneira de comunicação baseada em tecnologia digital, que proporciona ganhos na qualidade de áudio e vídeo, além de possibilitar a diversificação da programação e oferecer interatividade com os conteúdos. Neste contexto, vê-se a necessidade de desenvolver aplicativos que: requisitem e interpretem os conteúdos disponibilizados pelas emissoras de TV, sendo textos informativos ou enquetes; os mostrem ao teleusuário quando este solicitá-los; e retorne a resposta do teleusuário à emissora quando houver necessidade de interatividade. O teleusuário precisa de uma interface amigável, de fácil visualização e entendimento para usufruir dos recursos disponíveis para TV Digital. Nesta interface devem ser consideradas questões relacionadas à navegabilidade e preservação do conteúdo original da programação, bem como a melhor distribuição dos recursos disponíveis. O propósito deste trabalho é desenvolver uma ferramenta que exiba os conteúdos enviados por uma emissora através de uma interface própria para TV, permitindo ao teleusuário visualizá-los quando desejar e interagir com os mesmos quando for preciso, retornando a resposta do teleusuário à emissora. O projeto foi iniciado com a revisão bibliográfica para estudar o padrão brasileiro de TV Digital, os conceitos dos set-top boxes, as linguagens de programação para TV Digital, os padrões de imagem, a biblioteca javaTV, Xlet, os tipos de apresentação de conteúdos na tela da TV e conceitos sobre navegabilidade e usabilidade. O próximo passo foi desenvolver um protótipo que visa aplicar os conceitos estudados e as tecnologias escolhidas. Foi realizado um estudo de viabilidade para a execução de testes do protótipo em uma emissora de TV local, que está em processo de implantação da transmissão do sinal digital. No entanto, os testes não tiveram sucesso por incompatibilidade dos equipamentos existentes com os recursos tecnológicos utilizados neste trabalho. O protótipo desenvolvido atende às necessidades dos teleusuários no que se refere a usabilidade e navegabilidade em aplicativos para TV Digital, possibilitando a interatividade do teleusuário com a emissora de TV. Como trabalhos futuros é relevante o desenvolvimento deste protótipo utilizando outra linguagem de programação com posterior análise comparativa de desempenho entre as tecnologias disponíveis. Além disso, a submissão do protótipo a testes em um ambiente real contribui significativamente com este trabalho.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES COM TECNOLOGIAS PARA TV DIGITAL - MAPEAMENTO DE DADOS PARA EXIBIÇÃO

AGUIAR, BRUNA DIB DE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PEREIRA ZAUPA, AGLAÊ (Docente - UNOESTE)

PEREGO, CÁSSIA ALVES (Docente - UNOESTE)

A televisão, atualmente, é considerada um meio de difusão de informações e entretenimento muito importante. Com a rapidez do surgimento de novas tecnologias, devido às exigências da sociedade atual, cada vez mais as pessoas desejam comodidade e facilidade em suas ações. Para tanto, os objetivos da televisão se estenderam, pois além de simplesmente apresentar conteúdo, agora também há a interatividade através da TV Digital. Contudo, a TV Digital não deve ser vista somente como uma evolução tecnológica da televisão, mas sim como uma nova maneira de comunicação baseada em tecnologia digital, que proporciona ganhos na qualidade de áudio e vídeo, além de possibilitar a diversificação da programação e oferecer interatividade com os conteúdos. Neste contexto, vê-se a necessidade de desenvolver aplicativos que permitam o gerenciamento dos conteúdos disponibilizados pela emissora de TV de forma segura, os mostrem ao teleusuário quando este solicitá-los e processem a resposta do teleusuário à emissora. Para que o teleusuário possa interagir com o conteúdo disponibilizado pela emissora, é necessário que haja um aplicativo que gerencie esses conteúdos e um serviço disponível na Web, que pode ser acessado por meio de um Web Service. Isso para permitir que os aplicativos da própria emissora possam interagir com tais conteúdos, para então formar o canal de interatividade entre emissora e teleusuário. Além disso, é preciso garantir o tráfego desses dados em segurança, para que ninguém e/ou nenhum outro software que não seja autorizado tenha acesso a tais dados. O propósito deste trabalho é desenvolver uma ferramenta que: permita o gerenciamento dos dados que a emissora de TV disponibilizará aos teleusuários; e ofereça um serviço na Web para possibilitar o canal de comunicação entre teleusuário e emissora. Para isso, será desenvolvido um sistema com interface Web que gerencie o conteúdo da emissora e, também, um Web Sevice seguro para responder requisições feitas por um aplicativo da emissora. O teleusuário requisitará a exibição do conteúdo disponível e interagirá quando for necessário. Após a interação do teleusuário com os dados exibidos, a resposta selecionada será enviada ao Web Service da emissora, através do canal de retorno, para ser processada. O projeto foi iniciado pela composição de uma revisão bibliográfica para estudar o padrão brasileiro de TV Digital, os conceitos dos set-top boxes, as linguagens de programação para TV Digital, interatividade na TV Digital, conceitos sobre Web Services e segurança na Web. O próximo passo foi desenvolver um protótipo que visa aplicar os conceitos estudados e as tecnologias escolhidas. Foi realizado um estudo de viabilidade para a execução de testes do protótipo em uma emissora de TV local, que está em processo de implantação da transmissão do sinal digital. No entanto, os testes não tiveram sucesso por incompatibilidade dos equipamentos existentes com os recursos tecnológicos utilizados neste trabalho. O protótipo desenvolvido atende às expectativas das emissoras de TV no que se refere ao gerenciamento de conteúdos de forma segura, possibilitando a interatividade do teleusuário com a emissora. Como trabalhos futuros é relevante a submissão do protótipo a testes em um ambiente real, o que contribui significativamente com este trabalho.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE JOGO DE COMPUTADOR COM POSSIBILIDADE DE INTERAÇÃO ENTRE UMA PESSOA PORTADORA DE DEFICIÊNCIA VISUAL E UMA NÃO PORTADORA

IKEDA, PABLO DE SALES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PAZOTI, MÁRIO AUGUSTO (Docente - UNOESTE)

Em virtude do apoio dado pelo governo e empresas privadas, visando à inclusão digital, o número de pessoas que possuem acesso à informática no Brasil aumentou, principalmente, nos grandes centros como o estado de São Paulo. Porém, essa acessibilidade não corresponde a totalidade da população, pois parte dela ainda tem poder aquisitivo muito baixo e não dispõe de acessos fáceis, ou possuem alguma limitação física por parte do usuário. Uma pesquisa realizada no ano de 2000 pelo IBGE mostrou que a deficiência visual completa ou parcial é um dos tipos de deficiência que mais atinge a população, cerca de 10%. Um dos maiores problemas da inclusão digital aos portadores de deficiência visual é a falta ou um pequeno número de aplicações de entretenimento com recursos de acessibilidade. Além disso, atualmente existem poucos produtos de entretenimento baseados em computador para pessoas portadoras de deficiência visual com interação e participação de uma pessoa não portadora desse tipo de deficiência. Essa interação é importante, principalmente, aos deficientes visuais, pois a sensação de igualdade e acessibilidade é maior quando este se vê competindo e interagindo com outra pessoa no mesmo ambiente virtual. A presente pesquisa tem como objetivo desenvolver um jogo que permita a interação entre dois usuários, sendo um destes portador de deficiência visual, que será guiado por meio de avisos sonoros. Após a realização da pesquisa bibliográfica, com o intuito de obter todo o embasamento teórico para compreender o funcionamento das tecnologias envolvidas no desenvolvimento de jogos, em que foram pesquisadas tecnologias como BLENDER3D, AUDACITY e a integração dessas tecnologias com a linguagem Python, foram realizadas aplicações práticas das tecnologias estudadas e testes por alunos da entidade Laramara de São Paulo, SP, visando a atender a maioria das necessidades de um portador de deficiência visual. Optou-se por desenvolver um jogo de corrida automobilística sem o uso de redes de computadores (off-line), em que as frases para os avisos sonoros são pré-gravadas, geradas por meio da ferramenta TEXT TO WAV. Os efeitos sonoros e algumas modificações para melhorias no áudio foram realizadas na ferramenta AUDACITY. O jogo foi desenvolvido em BLENDER3D com integração de bibliotecas PYTHON/BLENDER. Os resultados verificados nas avaliações realizadas até o momento foram positivas, mediante os testes efetuados por portador de deficiência visual da entidade assistencial. Em versões futuras podem ser desenvolvidas aplicações para jogos em rede, além de outros tipos de jogos.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UM CONTROLADOR DE DISPOSITIVOS PARA AUTOMAÇÃO RESIDENCIAL

FEITOSA JR, PAULO CESAR ALVES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

O HMS (House Management System) é um sistema de automação residencial que integra vários componentes. São eles: O MHC (Mobile House Control), que é uma aplicação para dispositivos moveis que permite controlar remotamente dispositivos em residencias que possuem o HMS, o HS (House Server) que controla e coordena a comunicação de todo o sistema e o HCC (House Control Center) que é uma aplicação que permite a configuração e manipulação de todos o sistema. Utilizando o HCC é possivel realizar operações como, cadastros de usuários e dispositivos e definir permissões de acesso. Finalmente, os DC (Device Controllers) realizam o controle físico dos dispositivos disponíveis na residência. Para este projeto, foi utilizada a tecnologia ZigBee para a implementação de um DC. A tecnologia ZigBee apresenta varias vantagens, dentre elas, baixos consumo de energia e custo. Esse projeto tem como objetivo a implementação de um DC, utilizando a tecnologia ZigBee para automação residencial. Esse DC faz parte do HMS e se comunicará com o HS através de um protocolo seguro, além de reconhecer todos os dispositivos nele conectado de maneira autônoma. Esse projeto permite a continuidade do HMS e torna possível a visualização dos resultados na pratica como, por exemplo, ver uma lâmpada real acender ou apagar. Outra justificativa importante é que a implementação do DC, utilizando a tecnologia ZigBee, tornará possível testar como o sistema se portará no mundo real, expondo o mesmo a situações adversas. Pôde-se concluir que é viável realizar a comunicação utilizando tecnologia ZigBee para automação residencial, pois além do baixo consumo de energia e baixo custo, os dispositivos ZigBee permitem a comunicação sem fio entre dispositivos a distâncias superiores à necessidade da aplicação em questão. Mesmo que a distância não seja suficiente para a comunicação entre dispositivos ZigBee, essa tecnologia permite que dispositivos intermediários façam o roteamento das mensagens de rede. Como trabalho futuro, projeta-se a adequação do protocolo de comunicação do HS, para que ele possa se comunicar também com dispositivos presentes em outras redes, por exemplo, em redes WiFi.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UM SERVIÇO DE REDE VIRTUAL MÓVEL BASEADO EM GPS

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

HUNGARO, ANDRE PAES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

Com o advento da integração entre aparelhos de GPS e dispositivos celulares de grande capacidade de processamento, também conhecidos como “Smartphones”, a localização global de pessoas e locais se torna uma realidade viável e de custo baixo e pode se tornar um recurso importante e presente no dia a dia das pessoas. O estudo em questão oferece um modelo de baixo custo e tecnologia livre para a localização de pessoas e pontos de referência. Serão utilizadas tecnologias já bastante conhecidas, como GPS e WEB, como também tecnologias que surgiram há pouco tempo, como a plataforma para dispositivos móveis Android. A proposta envolve o desenvolvimento de um módulo web para onde serão enviadas as informações de posicionamento de um dispositivo móvel pré cadastrado e do módulo móvel propagador de sinais capturados do GPS. O módulo móvel utilizará a tecnologia Android e foi desenvolvido para enviar informações sobre a localização do dispositivo móvel para o módulo web, através de conexão de uma conexão Wi-Fi ou de internet móvel, disponibilizada pela operadora de telefonia celular. O módulo web deve armazenar os dados recebidos e exibi-los apenas para os contatos relacionados a determinado usuário do sistema. Os principais materiais para a utilização desse trabalho são um Smartphone com sistema operacional Android, um computador com um servidor Apache Tomcat e um roteador wireless com conexão a internet, possibilitando a comunicação entre o servidor e o aparelho celular. O projeto está em fase de desenvolvimento e alguns estudos sobre algumas tecnologias utilizadas, como a própria plataforma Android e a API Google Maps, já foram realizados. No momento, encontram-se implementadas as funcionalidades de enviar dados do GPS do dispositivo móvel para o servidor, bem como a autenticação do usuário, tanto através do módulo móvel, como do módulo web. Outra funcionalidade que já se encontra pronta é a exibição dos dados no mapa para os usuários que acessarem o módulo web. O surgimento da plataforma Android proporcionou um ambiente de desenvolvimento de aplicativos para smartphones totalmente aberto, sendo possível utilizar praticamente qualquer recurso do aparelho nos aplicativos, além de permitir que o desenvolvimento desses aplicativos sejam realizados tanto em sistemas operacionais Windows, Linux ou Mac OSX, através da utilização de Java como linguagem de programação. Outra tecnologia utilizada, a API Google Maps, é uma interface que permite a utilização do serviço Google Maps tanto em páginas web, como também na plataforma Android e em outras plataformas, como IPhone e BlackBerry, permitindo criar serviços baseado em localização com uma interface de usuário bastante rica. Todos esses fatores unidos proporcionam uma facilidade e simplicidade bastante interessantes no desenvolvimento de serviços baseados em localização, também conhecido como LBS (“Location-based Service”).

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE INFORMAÇÃO PARA CADASTRO DE IMÓVEIS RURAIS, UTILIZANDO GEOPROCESSAMENTO - ESTUDO DE CASO: PREFEITURA DE ÁLVARES MACHADO-SP

AGUILAR SANTANA, FILIPE (Discente de curso de graduação - FACULDADE DE TECNOLOGIA DE PRESIDENTE PRUDENTE - FATEC)

ROS, GIOVANA ANGÉLICA (Docente - FACULDADE DE TECNOLOGIA DE PRESIDENTE PRUDENTE - FATEC)

JAMARINO ABEKAWA, ANDRÉ LUIZ (Discente de curso de graduação - FACULDADE DE TECNOLOGIA DE PRESIDENTE PRUDENTE - FATEC)

As administrações municipais passam dificuldades em suas ações e decisões no que tange ao planejamento, desenvolvimento e gerenciamento do município. Assim, nota-se que nos últimos anos, os municípios têm passado alguns problemas em suas receitas orçamentárias. Porém, com a Emenda Constitucional nº. 42, os municípios podem criar o cadastro técnico dos imóveis rurais utilizando o georreferenciamento, seguindo as normas técnicas do Instituto Nacional de Colonização e Reforma Agrária, podendo obter aumento na arrecadação por meio de impostos, o que possibilita criar planejamentos, estratégias, execuções, elaborações de programas e planos, acompanhamentos e monitoramento para aumentar o investimento com mais eficácia, principalmente na área social. A proposta deste projeto é o desenvolvimento de um Sistema de Informação, para gerenciamento dos dados sócio-econômicos coletados dos proprietários dos imóveis rurais da Prefeitura de Álvares Machado-SP, que permita visualizar consultas por meio de mapas temáticos georreferenciados. De acordo com a base lógica da pesquisa será utilizado o método dedutivo, pois no trabalho partir-se-á de afirmações de trabalhos já publicados para o desenvolvimento de sistemas para web e uso de informações de georreferenciamento. Quanto à natureza da pesquisa, trata-se de uma pesquisa aplicada, pois será investigado e aplicado esse conhecimento para o desenvolvimento de um sistema para atender a necessidade da Prefeitura de Álvares Machado. Quanto à abordagem do problema a pesquisa é qualitativa, pois não serão utilizadas técnicas estatísticas para análise dos dados. Quanto ao objetivo da pesquisa refere-se a uma pesquisa do tipo exploratória, pois esse trabalho tem como objetivo, também, obter uma visão geral de características de banco de dados e desenvolvimento web - para isso foi realizado o levantamento bibliográfico e analisados alguns exemplos. Os recursos utilizados para o desenvolvimento da pesquisa são: Eclipse - ambiente de desenvolvimento; GeoServer - servidor para edição e compartilhamento de dados geográficos; Tomcat - servidor web para tecnologias Java como Servlet e JSP; PostgreSQL - banco de dados relacional; PostGIS - extensão do PostgreSQL com suporte a dados geométricos. Até o momento já foram coletados os pontos de localização das propriedades rurais e os dados sócio-econômicos e o projeto esta em fase de desenvolvimento e testes para o cadastro dessas informações. As ferramentas de desenvolvimento utilizadas são gratuitas, o que proporcionará a isenção de investimento financeiro para o gerenciamento das questões rurais. Não há conclusão ainda, pois o projeto esta em andamento.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA A EDUCAÇÃO NO TRÂNSITO, BASEADO EM TEORIAS DO DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE PIAGET.

ARANDA JUNIOR, WALTER (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

DOMENEGHETTI PARIZOTO FABRIN, ANA PAULA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

Nos tempos atuais pode-se observar que o Homem em relação com Trânsito não está na mais perfeita harmonia, ou seja, a maioria da população não observa adequadamente as regras de trânsito, apesar de todo o investimento em treinamento e cursos de habilitação de motoristas. É comum verificar notícias em jornais e revistas que muitos brasileiros ainda desrespeitam regras básicas, como a faixa de pedestre e o uso do cinto de segurança entre outras. Isto ocorre devido ao fato de não possuírem educação adequada desde sua infância. Assim este trabalho propõe a criação de uma ferramenta computacional para apoio na área de psicologia, no tocante à educação de crianças para o trânsito. Desta forma procurou-se desenvolver um aplicativo utilizando recursos tecnológicos para área educacional do trânsito direcionado às crianças, cuja complexidade atenderá os princípios abordados pela Teoria de Desenvolvimento cognitivo de Piaget. Está teoria dá subsidio para a elaboração da proposta de modelo do jogo para a educação no trânsito, uma vez que trata dos aspectos cognitivos capazes de manipular os componentes de um computador. Assim cada criança apresenta estruturas cognitivas adequadas para jogar virtualmente em faixas etárias especificas. O objetivo deste projeto é criar um aplicativo, na modalidade de um jogo “hipotético e ideal” que atenda, de acordo com a faixa etária da criança a partir de 7 anos de idade, os requisitos educacionais para uma melhor conscientização e postura de atuação no trânsito e na mobilidade urbana como um todo, utilizando recursos tecnológicos inovadores. A Metodologia e o Plano de Trabalho do projeto se dividem nas seguintes etapas: Escrita do anteprojeto e estudo das tecnologias Silverlight e Visual Studio 2010. Um breve estudo na área da Psicologia da criança, escrita da revisão bibliográfica, estudo de métodos, técnicas e padrões para construção de aplicações em Silverlight, implementação do protótipo, apresentações em eventos como SIC-FIPP, Mostra de Trabalhos Monográficos da FIPP (XVI) e ENEPE, além da implementação do projeto, bem como testes com as aplicações desenvolvidas, análise dos resultados obtidos e escrita do artigo.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

EFEITOS ESPECIAIS EM COMPUTAÇÃO GRÁFICA - MORPHING

ARTERO, ALMIR OLIVETTE (Docente - UNOESTE)

DOS SANTOS, BRENO MALACRIDA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

Uma das principais aplicações dos efeitos especiais visuais tem sido no cinema e na televisão e, a sua implementação implica no uso de algum programa de computador, pois a sua implementação manual é totalmente inviável. Uma outra aplicação destes efeitos é durante a simulação de experiências em computador, por exemplo, analisando a deformação de objetos submetidos a esforços mecânicos, térmicos, etc. Uma outra aplicação interessante destas transformações é na simulação do envelhecimento de pessoas, o que é bastante útil para gerar retratos atualizados de pessoas desaprecidas por muito tempo. O objetivo deste projeto é implementar um sistema para realizar deformações de morphing e outros efeitos especiais sobre imagens, objetivando a sua aplicação no cinema, televisão e em áreas científicas. O projeto está sendo implementado usando a linguagem de programação C++. Os resultados obtidos até o momento mostram que, embora as transformações demandem bastante processamento, os resutlados são obtidos em tempos bastante aceitáveis.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

EXPLORAÇÃO VISUAL DE DADOS DE FISIOLOGIA DE PLANTAS EM DIFERENTES CONDIÇÕES AMBIENTAIS

PARISI, LIDIANE DE ANDRADE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ARTERO, ALMIR OLIVETTE (Docente - UNOESTE)

MAIA SOUZA, GUSTAVO (Docente - UNOESTE)

A pesquisa na área biológica gera uma grande quantidade de dados que precisam ser analisados e, que podem ser usados, posteriormente, para classificar as espécies ou condições de cultivo. Entretanto, não existem ferramentas específicas para esta análise de dados. Assim, este projeto tem como objetivo desenvolver técnicas de visualização de informações, para auxiliar a análise de dados desta área . O uso de uma ferramenta específica apresenta como benefício, um grande aumento de produtividade nas análises, pois, a metodologia empregada atualmente consiste em usar uma grande quantidade de ferramentas (planilhas de cálculos, softwares matemáticos - Matlab, etc), que não foram desenvolvidas, especificamente, para este trabalho. Após a realização da revisão bibliográfica na área da biologia e da visualização de informações, objetivando um maior conhecimento dos termos e técnicas usados nestas duas áreas de estudo, foi iniciada a implementação das técnicas: de visualização usando Coordenadas Paralelas e Viz3D; seleção de atributos baseada em estatística. Até o momento foram feitos diversos experimentos com conjuntos de dados reais, provenientes dos trabalhos de pesquisa no EcoLab (Unoeste), e as visualizações têm servido para: mostrar os atributos mais interessantes para a construção dos modelos; Identificar agrupamentos de acordo com os tipos de de espécies de plantas ou tratamentos aplicados. Em seguida, serão investigadas formas de usar as informações obtidas visualmente para se gerar modelos de comportamento das espécies e tratamentos.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PREPORTS – EDITOR VISUAL PARA DESENVOLVIMENTO DE RELATÓRIOS EM PDF PARA PHP

PALÁCIO SOARES, JOÃO LUCAS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

Nos últimos anos o desenvolvimento de sistemas para internet tem crescido muito, isso devido ao barateamento dos custos para acesso a internet banda larga, a fácil integração destes softwares com aparelhos móveis (celulares e smartphones), além de que, a internet vem ganhando espaço em diversas áreas como: sistemas educacionais, de entretenimento, corporativos e destinados à prestação de serviços, dentre outros. De acordo com agências de estudo e coordenação dos domínios ".br", NIC.br e Cetic.br, entre 2008 e 2009 houve uma taxa de crescimento na ordem de 35% no acesso a Internet pelos usuários do Brasil. Assim como soluções de software desenvolvidas para ambientes desktop, soluções para internet também necessitam de diversos relatórios, principalmente, aplicados as áreas citadas, relatórios que vão desde simples listagens de clientes até os mais complexos como financeiros, contábeis, gestão integrada, dentre outros. Atualmente, uma das linguagens de programação para internet mais utilizada segundo pesquisa realizada pela Tiobe Software (2010), é a linguagem denominada pelo acrônimo PHP (Hypertext Preprocessor) lançada no ano de 1994 é uma linguagem livre e distribuída sob a licença pública GPL (General Public Licence). Apesar de ocupar um lugar de destaque no mercado de desenvolvimento de software para internet e possuir uma vasta gama de ambientes integrados de desenvolvimento (IDE), o PHP e sua comunidade dispõe de poucos artifícios para elaboração de relatórios. Para satisfazer a necessidade de oferecer um ambiente que auxilie o desenvolvedor visualmente na elaboração de relatórios em PHP, vislumbrou-se a união de tecnologias que auxiliam o desenvolvimento visual de sistemas para internet como: CSS (Cascading Style Sheets), FPDF e PDFlib, bibliotecas de classes para gerar arquivos PDF; jQuery (Framework Assíncrono de Javascript) e o PDO (PHP Data Object). A união destas tecnologias permite satisfazer o problema desta pesquisa com foco no desenvolvimento de um editor visual de relatórios em PDF para o PHP. A realização de experimentos em sistemas já desenvolvidos pelo autor do trabalho, utilizando o gerador de relatórios desenvolvido satisfaz a hipótese inicial deste projeto, quando comparado ao tradicional trabalho do programador (programar relatórios linha-a-linha), principalmente em relação ao posicionamento de objetos na interface gráfica através da possibilidade de arrastar e soltar (drag-and-drop). Os resultados obtidos com o sistema desenvolvido nesse projeto mostraram que é possível construir um editor gráfico para internet usando de apenas Javascript (jQuery) e PHP, eliminando assim grande parte do trabalho do desenvolvedor através dos controles pré-desenvolvidos para o editor, assim o resultado final consiste num arquivo PHP configurador pelo editor para gerar relatórios em PDF. Os experimentos realizados têm indicado uma grande contribuição e diminuição no tempo de desenvolvimento de sistemas para internet em PHP na geração de relatórios.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

RECONHECIMENTO DE CARACTERES USANDO REDES NEURAIS

SOUZA, ELTON RICARDO DE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ARTERO, ALMIR OLIVETTE (Docente - UNOESTE)

O reconhecimento de caracteres manuscritos tem várias aplicações e pode acelerar bastante a realização de várias tarefas em diferentes áreas, incluindo diversas atividades do comércio e da indústria, porém, as pesquisas nesta área ainda precisam avançar bastante, pois as ferramentas atuais continuam precisando da interferência humana para o reconhecimento de alguns caracteres. Assim, este trabalho apresenta uma ferramenta para reconhecer caracteres impressos e também manuscritos, usando processamento digital de iamgens. O reconhecimento é feito a partir da extração de alguns descritores (invariantes a translação, rotação e escala) dos caracteres. Em seguida, os valores obtidos para os descritores são usados para treinar uma rede neural back-propagation. Além de alguns descritores propostos na literatura, alguns outros estão sendo sendo investigados. Após o treinamento da rede neural com diversos tipos de caracteres, serão iniciados os testes com a rede neural, quando caracteres ainda não usados no treinamento são classificados pela rede neural.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SISTEMA DE CONTROLE RESIDENCIAL UTILIZANDO A TECNOLOGIA DE TV DIGITAL

MARTINS DE OLIVEIRA, FERNANDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PAZOTI, MÁRIO AUGUSTO (Docente - UNOESTE)

A TV digital já está disponível nas principais capitais do país e vem sendo disponibilizada para muitas outras cidades. Estima-se que até 2013 o sinal esteja em todo território nacional, e está previsto para 2016 a extinção do sinal analógico no país. Mediante o crescimento desta tecnologia, várias pesquisas estão sendo realizadas para o desenvolvimento de diversas aplicações para a TV digital, principalmente explorando sua interatividade. Além disso, busca-se encontrar outras aplicações para set-top box (dispositivo dotado de processador e de um canal de comunicação usado na recepção e decodificação do sinal digital). Já existem projetos para controlar casas remotamente através de websites e celulares, sendo esta última bastante eficiente e interessante devido à mobilidade, mas mesmo essa modalidade ainda possui limitações como: (i) nem todos os celulares dispõem de conexão Wi-Fi, (ii) alguns controles são evitados por motivo de limitação da dimensão da tela do aparelho e até mesmo de recursos disponibilizados pelo dispositivo, (iii) a necessidade de pacotes de dados para comunicação, os quais ainda não são baratos, entre outras. O objetivo deste projeto é desenvolver uma aplicação que dê suporte para comunicação entre set-top box e o servidor de aplicação utilizado pelo House Control Center (HCC), sendo este servidor, o responsável por controlar os dispositivos de uma residência, e a TV o dispositivo de interação com o usuário. O projeto teve início com os estudos das tecnologias disponíveis para o desenvolvimento de uma aplicação para TV Digital, dentre essas tecnologias tem-se: JavaTV, Ginga-NCL, Ginga-J, Lua e IPTV. Foram estudadas também as tecnologias de set-top box para obter informações sobre os canais de interação do aparelho, dentre as quais destacou-se a Multi-Network Receivers, por possibilitar a interação por meio da Internet. Após a realização da análise dos requisitos para o funcionamento da aplicação, foram realizados os testes de funcionalidade, e os resultados alcançados foram satisfatório. Com base nos estudos sobre as tecnologias para desenvolvimento de aplicações para televisão digital, optou-se por utilizar a biblioteca JavaTV, pois atualmente é tecnologia mais difundida. Além disso, foram estudadas as funcionalidades da aplicação House Control Center, com a qual este projeto faz interface, o que possibilitou o desenvolvimento de um protótipo da aplicação para iTV (Televisão Digital Interativa).

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SISTEMA DE POSICIONAMENTO DE TELESCÓPIOS E ACOMPANHAMENTO DE CORPOS CELESTES.

MATOS, BENEDITO DONIZETI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

QUINTILIO, ROBSON (Docente - UNOESTE)

Atualmente existem sistemas comerciais que permitem o acompanhamento em telescópios de pequeno porte, mas com custos freqüentemente elevados para os padrões brasileiros. Além disso, tais sistemas utilizam um dispositivo dedicado, o "manete", para seu controle. Uma proposta de custo relativamente baixo e utilizando notebooks ou PCs comuns é interessante por possibilitar sua aquisição por um maior número de interessados e mesmo executar outros aplicativos durante a observação, tais como planetários virtuais. O objetivo deste trabalho é desenvolver um sistema eletromecânico e informatizado que: -seja acessível; -possua recursos semelhantes aos dos equipamentos de grande porte; -permita visualizações mais precisas; -possua visualização das imagens na tela; -tenha acesso a banco de dados para consulta e posicionamento dos astros;. Para esta pesquisa utiliza-se um telescópio newtoniano com montagem azimutal, motores de passo, circuitos para controles dos motores de passos, interfaces de comunicação USB e webcam para visualização dos objetos através do notebook. . Através de uma interface simples e direta, o utilizador poderá acessar toda a base de dados contendo os astros, fazer a escolha de um e automaticamente o telescópio ira apontar para o mesmo, desde que esteja no campo de visão. Botões de controle realizarão micro ajustes no posicionamento do telescópio e uma webcam conectada diretamente na ocular do equipamento fornecerá as imagens diretamente na tela, através de uma janela no sistema. Com a utilização de um sistema de GPS, o sistema identificará hora/data, latitude/longitude do local de observação, fazendo com que dados errôneos da posição atual do observador sejam incluídos. O sistema de posicionamento (GPS) está implementado e funcional como também a conexão entre o sistema e a webcam e o acionamento dos motores de passo através das interfaces de comunicação USB. Testes de acionamento e controle dos motores de passo utilizando as interfaces de comunicação USB ocorreram com sucesso.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SOLUÇÃO PARA TRANSFERÊNCIA ELETRÔNICA DE FUNDOS (TEF) EM SISTEMAS LEGADOS

STANGARLIN, LUIS FELIPE EUGENIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

O trabalho visa desenvolver uma solução que permita a interação de sistemas responsáveis por realizar a comunicação com a operadora de cartão de crédito/débito e um sistema legado impossibilitado de manutenção evolutiva. Devido a existencia da necessidade de acrescentar funcionalidades do TEF a um sistema existente sem alteração de seu código, idealizou-se este projeto de pesquisa. Uma vantagem será aproveitar a funcionalidade desenvolvida neste trabalho em mais que um sistema, sem a necessidade de desenvolver o módulo TEF para cada sistema. Este trabalho tem como objetivo projetar uma solução para o problema de comunicação entre diversos Sistemas Legados e o TEF, bem como atender os padrões necessários para homologação de sistemas TEF junto a VisaNet. Objetiva-se também desenvolver um trabalho científico sobre o mediador (middleware). O resultado final será um conjuto de bibliotecas e aplicativos que farão a integração entre algum Sistema Legado e o TEF. O Middleware permitá que a comunicação com o TEF seja feita por qualquer aplicativo sem a necessidade de alteração de sua base de código fonte. Os resultados da solução serão obtidos por meio da integração entre sistema TEF, mediador (middleware) e o sistema legado.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UM ESTUDO SOBRE OS FRAMEWORKS DISPONÍVEIS PARA O DESENVOLVIMENTO DE JOGOS ELETRÔNICOS E A IMPLEMENTAÇÃO DE UM JOGO PARA O AUXÍLIO NA APRENDIZAGEM DA LINGUAGEM DE PROGRAMAÇÃO JAVA.

HIRAGA, ALAN KAZUO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FERREIRA JUNIOR, ED WILLIAM (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

O presente projeto tem como objetivo estudar e avaliar as técnicas utilizadas no desenvolvimento de jogos, bem como os frameworks e as linguagens de programação adequadas ao desenvolvimento desses complexos softwares. O estudo culminará com a implementação de um jogo com modelagem 3D que será aplicado como ferramenta de apoio ao ensino da linguagem de programação Java. Este projeto tem como objetivo pesquisar, compreender e testar diferentes tecnologias inerentes ao processo de desenvolvimento de jogos e apresentar um produto ilustrando a construção efetiva de um jogo eletrônico em três dimensões. Durante o levantamento do material bibliográfico serão testados vários frameworks e linguagens de programação viáveis ao desenvolvimento de jogos, como as linguagens C++, C# e Java. A produção multimídia (áudio, vídeo, modelos 3D e imagens) também será avaliada neste projeto, onde serão relacionados os aplicativos adequados à produção desses recursos. . Dentre as tecnologias emergentes, os jogos eletrônicos são considerados uma das áreas tecnológicas mais expressivas e promissoras desse século. Cada vez mais populares, os jogos têm conquistado públicos de todos os gêneros e idades, criando novos desafios para os profissionais da área. A indústria de desenvolvimento de jogos é hoje a maior indústria de entretenimento do mundo, com crescimento estimado de 50% a 75% para os próximos cinco anos. O perfil de um profissional de desenvolvimento de jogos se diferencia dos demais profissionais atualmente no mercado por dominar tecnicamente tanto os meios tradicionais de projeto para produtos de animação quanto às novas tecnologias informatizadas e digitais. A indústria de jogos trabalha com diversas áreas do conhecimento, sendo considerada uma das mais multidisciplinares na área de informática, visto que engloba desde a parte de projeto de jogo, gráficos (programação, arte, desenhos, design etc.), sons (músicas e efeitos sonoros), entradas (teclado, mouse e joystick), redes, inteligência artificial até matemática e física. Por esse motivo, os profissionais acabam se especializando em determinadas áreas e geram uma infnidade de conhecimentos, novas técnicas e tecnologias que são disseminados na indústria. Após a análise de alguns frameworks dedicados para a implementação de jogos eletrônicos, foi decidido a utilização do framework Microsoft XNA em conjunto com a linguagem C++. Os personagens do jogo estão sendo modelados em 3D no software opensource Blender. Vários testes foram implementados como exemplos e atualmente está sendo desenvolvido o roteiro do jogo. Após a implementação final do jogo intitulado TheJava Game, o mesmo deverá ser testado com alunos do 3º termo dos cursos de Bacharelado em Ciência da Computação e Bacharelado em Sistemas de Informação, afim de testar seus conhecimentos na linguagem de programação Java e conseqüentemente avaliar o sucesso do jogo implementado.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UM PROTOCOLO DE COMUNICAÇÃO PARA MANIPULAÇÃO E RECONHECIMENTO DE DISPOSITIVOS PARA O MHC

VIEIRA FRANCISCO, LUCAS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

Este projeto continuará o desenvolvimento do MHC (Mobile House Control), que é um sistema de automatização residencial. O MHC permite a manipulação de dispositivos presentes em um local (ex: residência, escritório, etc.), através da Internet, a partir de um dispositivo móvel. Levando-se em conta que o MHC visa facilitar a vida do usuário final, a tarefa de ligar uma lâmpada não deve requerer alto nível de conhecimento em informática, ou até mesmo do sistema. Nesse sentido, a manipulação dos dispositivos existentes, o reconhecimento de novos dispositivos e de suas funções devem ser tarefas simples. O objetivo deste trabalho é desenvolver um protocolo de comunicação para o MHC. Tal protocolo define regras de como será realizada a comunicação entre o MHC e os dispositivos eletrônicos do local. Como cada dispositivo pode utilizar uma tecnologia de rede diferente, em nível de camada de enlace de dados, foi definido que, para cada tecnologia de rede, deve ser desenvolvido uma camada de software (plugin) que isola os detalhes da tecnologia de rede do protocolo de comunicação desenvolvido. Cada plugin é responsável por comunicar-se com um ou mais dispositivos. Foram estudados outros protocolos que têm a mesma finalidade do protocolo desenvolvido nesse projeto, porém nenhum deles possui características de independência de tecnologia de rede, em nível de enlace de dados. Tal independência é possível, pois a comunicação com os dispositivos da residência é realizada exclusivamente pelos plugins, de modo que o MHC não precisa conhecer como isso é realizado. A comunicação entre o MHC e os plugins deve ser realizada de acordo com o protocolo desenvolvido. Foram desenvolvidos plugins para os protocolos IEEE 802.11 (WiFi) e o IEEE 802.15.4 (ZigBee). No entanto, qualquer outra tecnologia poderia ser utilizada, devido a independência de tecnologia proporcionada pelos plugins. O ZigBee foi escolhido pelo seu tamanho reduzido, baixo consumo de energia e sua topologia MESH (malha) que facilita a comunicação entre os elementos da rede. Utilizando plugins, ao invés de realizar a comunicação direta com os dispositivos, diminuiu consideravelmente o grau de acoplamento em relação a comunicação entre MHC e os dispositivos presentes no local, facilitando o suporte a novos dispositivos.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UMA PROPOSTA PARA CAPTURA E INTERPRETAÇÃO DE IMAGENS COM CONTEÚDO BASEADO EM LINGUAGEM DE SINAIS

OWADA, WILSON YUDI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

Este projeto propõe a implementação de um sistema que conectado a uma uma webcam seja capaz de capturar, processar e interpretar imagens com o conteúdo de sinais baseados em LIBRAS (Linguagem Brasileira de Sinais) e traduzi-lo para caracteres. Espera-se que o sistema ajude a integração e comunicação dos deficientes auditivos à sociedade, servindo como um programa de chat ou intérprete com pessoas que não são familiares com o LIBRAS. A implementação está sendo desenvolvida na linguagem Java e a biblioteca JMF (Java Media Framework). A partir de diretrizes matemáticas e filtros de imagens, são feitas comparações das novas fotos tiradas com algumas propriedades de imagens previamente obtidas tentado assim chegar a um resultado satisfatório, para isto é necessário que o ambiente, onde a webcam está sendo utilizada, seja completamente controlado em termos de iluminação e cor de fundo. No mundo existe um número muito grande de pessoas com algum tipo de deficiência, seja ela mental, física ou sensorial. Estas deficiências, geralmente, limitam as ações e atividades do cotidiano destas pessoas. Até mesmo, a forma mais simples de comunicação, a fala, se torna complicada com pessoas com surdez. Durante séculos, os deficientes auditivos, ou surdos, se basearam na comunicação com os outros através de dicas visuais. Conforme o crescimento da sociedade dos surdos, as pessoas começaram a padronizar os sinais, construindo um vocabulário e gramática ricos, que existem independentemente de qualquer outra língua. Com a globalização e com a atual revolução digital, ações que visam à inclusão de pessoas com deficiência neste contexto são de grande relevância para a sociedade. A tecnologia favorece a integração dos portadores de deficiência aos setores da sociedade e a cada dia surgem novas iniciativas com este propósito. O sistema, através de uma webcam, reconhece, interpreta e relaciona um sinal manual previamente elaborado ao seu significado, neste caso será utilizado o alfabeto da linguagem de sinais brasileira utilizadas por surdos no Brasil. O sistema é composto por módulos que permitem a captação, a descrição, o compartilhamento e a recuperação de imagens. . O projeto de pesquisa trará benefícios para os surdos que através deste aplicativo poderão se comunicar com outras pessoas que não possuem o conhecimento nas linguagens de sinais e como meio de treinamento para que qualquer indivíduo possa entender a forma de comunicação dirigida aos deficientes auditivos. O sistema se encontra em adiantada fase de implementação e já reconhece muitos dos gestos capturados. Entretanto, devido a semelhança nas posições e movimentações da mão em alguns sinais, há interpretações ambíguas que compromentem o sucesso do aplicativo. Atualmente estão sendo testados novos algoritmos para que se alcance uma taxa de interpretação próxima de 100% de exatidão.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UTILIZAÇÃO DE JAVA CARD COMO PLATAFORMA DE DESENVOLVIMENTO PARA APLICAÇÕES EM SMARTCARD.

PLIS DOLCE, LUCAS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

Com o crescimento do uso de cartões inteligentes no mercado, aumentou-se a demanda pelo desenvolvimento de aplicações que são executadas dentro deles. Um cartão inteligente também conhecido como SmartCard, é um cartão semelhante a um cartão bancário, possuindo capacidade de processamento e armazenamento de dados. A tecnologia define um ambiente de execução que suporta um modelo de memória, comunicação, segurança e de aplicação de um cartão inteligente. A tecnologia Java Card permite que programas escritos na linguagem Java sejam executados em cartões e outros dispositivos. Os sistemas convencionais de controle em geral realizam muitos acessos a banco de dados para registrar pequenas informações. Estes precisam de alta disponibilidade do banco de dados e dos meios de comunicação. Uma falha em um desses elementos compromete o bom funcionamento dos sistemas de controle. O SmartCard é independente de sistema corporativo e de banco de dados, o seu funcionamento é de forma isolada, dessa forma uma falha na rede de comunicação não será prejudicial, ele possibilita uma diminuição do acesso as informações do banco de dados, já que as informações necessárias para realizar várias operações podem estar armazenadas no próprio cartão. O objetivo desse projeto é desenvolver aplicações utilizando a tecnologia Java Card para rodar em SmartCards. Essas aplicações seriam para efetuar controle de frequência de alunos e funcionários, controle de empréstimos na biblioteca e controles de eventos acadêmicos. Para o desenvolvimento deste trabalho está sendo utilizado um kit de desenvolvimento Java Card da empresa Sonsun e para a programação das aplicações do cartão a API Java Card no ambiente de desenvolvimento NetBeans. O uso das novas tecnologias introduzidas na sociedade já há muito tempo está mudando o comportamento e o pensamento das pessoas. Muitas dessas tecnologias, como o caso dos cartões inteligentes são criadas para garantir uma maior segurança e comodidade para as pessoas.

ENAPI 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

PLANO DE NEGÓCIO – LEEDS SOFTWARE

PUPO DE OLIVEIRA MACHADO, THAIS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PARISI, LIDIANE DE ANDRADE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

A Leeds Softwares é uma empresa que nasceu de projeto acadêmico de pesquisa de alunos de Ciência da Computação da UNOESTE - Universidade do Oeste Paulista, durante a disciplina Empreendedorismo I que foi cursada pelos sócios no segundo semestre de 2009. A Leeds Softwares possui um produto que é o desenvolvimento de um site para vendas de produtos e suprimentos de informática: Mercado Info, que foi desenvolvido para organizar e facilitar o acesso às vendas do setor de informática. A missão da Leeds Softwares é suprir as necessidades das pessoas em um ambiente de web, oferecendo produtos de maneira simples para que todos alcancem o seu objetivo, compras via web com segurança nas transações. Aonde deseja alcançar um patamar de empresa modelo no ramo, com um grande número de programas desenvolvidos e clientes satisfeitos. A empresa tem como principal aspiração oferecer ao público a comodidade das operações feitas pela web garantindo a segurança das mesmas. Este Plano de Negócio tem como objetivo apresentar os estudos e análise de viabilidade da criação de uma empresa de desenvolvimento de software na plataforma web, a Leeds Software Ltda. Seu foco é a produção de ferramentas ou solução para empresas que utilizam softwares de pontos remotos. Todas as pesquisas necessárias para o desenvolvimento dessa idéia foram realizadas durante as aulas de Empreendedorismo. Foi realizada uma pesquisa para reconhecimento do mercado, além de estudos para analisar a necessidade de investimentos e o tempo de retorno do negócio. Apesar de só ter um produto desenvolvido, a empresa está preparada para receber novos projetos. A Leeds Softwares pretende ingressar nesse setor de mercado que é bastante competitivo, mas que desenvolve produtos de qualidade inferior e segurança limitada. A meta da empresa é desenvolver um produto de ótima qualidade, de preço acessível, garantindo segurança no serviço. O público-alvo é formado basicamente por pessoas jurídicas. São empresas que de alguma forma necessitam de ferramentas que tenham acesso facilitado à informação de pontos remotos a central da própria empresa. Para a determinação do preço do software foram considerados: tempo necessário da realização do software e complexidade; Os serviços serão divulgados em site próprio e através de propagandas em outros sites e revistas, além de panfletagem em eventos, todos relacionados à área de TI. Serão oferecidos descontos de 20% a clientes que indicarem o serviço a outros, enquanto seu produto ainda estiver em desenvolvimento ou para futuros projetos. Não basta apenas ter um produto bom no mercado, mas saber administrar e gerenciar o negócio com o objetivo de conquistar e como atingir o público desejado, como por exemplo um tipo de serviço diferenciado, preços acessíveis para o consumidor ou até mesmo promoções.

ENAPI 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UM ESTUDO DE VIABILIDADE DAS TECNOLOGIAS DE DISPOSITIVOS FUNCIONAIS DESENVOLVIDAS PELA CARDTECH

MOLINA DE OLIVEIRA, BRUNA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MARTINS DE OLIVEIRA, FERNANDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

GRASSI PEIXOTO SANTOS, RODRIGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PLIS DOLCE, LUCAS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

Este estudo de viabilidade é um projeto acadêmico de ensino desenvolvido durante as aulas da disciplina de Empreendedorismo I e II do Curso de Graduação em Ciência da Computação da Fipp/Unoeste, nos anos de 2009 e 2010. O mercado de TI apresenta carência em desenvolvimento de dispositivos multifuncionais (cartões de crédito com outras funcionalidades por exemplo), em que diversas operações financeiras ou não são realizadas com apenas um único cartão. O estudo de viabilidade destes cartões multifuncionais poderá contribuir para facilitar a vida das pessoas, diminindo o número de cartões e mantendo a mesma segurança que os cartões convencionais já dispõem. Este estudo tem como objetivo verificar e analisar a viabilidade da criação de cartões multifuncionais, bem como sua aceitação no mercado consumidor. O cartão multifuncional desenvolvido pela Cardtech é um produto inovador, que se diferencia dos cartões de créditos tradicionais, através do conteúdo oferecido, facilidades de transações e designer diferenciado. As pesquisas de mercado realizadas pela Internet demonstraram que o cartão multifuncional atende de maneira satisfatória as necessidades do usuário alvo do produto. Análises demonstraram que o público alvo está entre a faixa etária de 17 a 70 anos, ou seja, todas as pessoas que possuam cartão para transações financeiras e que também utilizam outros tipos de cartão (escolar, transporte, plano de saúde, seguro, etc). Concluiu-se que, após todos os estudos realizados, após feito o investimento no negócio, a Cardtech conseguirá ter o retorno do investimento dentro de 7 a 8 meses de funcioinamento, o que demonstra a viabilidade para se desenvolver o cartão multifuncional.

ENAPI 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

VEICULAÇÃO DE PUBLICIDADE EM PAINÉIS DIGITAIS ATRAVÉS DE TECNOLOGIA 3G.

MENEGASSO, MARCOS MARTÃO (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

Com o evidente crescimento da publicidade digital indoor e outdoor, identificou-se uma necessidade real para a qual direcionar esforços e desenvolver um projeto que possibilite a redução de custos, otimização de tempo e trabalho para manter esse meio de comunicação. Algumas empresas que hoje disponibilizam esse meio de comunicação, ainda utilizam meios manuais para a atualização das campanhas veiculadas nos painéis. Nesse contexto, para que uma propaganda seja colocada em veiculação ou até mesmo alterada é necessário gravá-la em um chip de memória e levá-la até o painel, fato esse que exige emprego de pessoal, material e custos com deslocamento, além do tempo que por si só já é escasso e valioso nos grandes centros. O trabalho proposto tem a finalidade de reduzir consideravelmente ou até mesmo eliminar por completo qualquer tipo de limitação física, apenas integrando soluções já existentes como a tecnologia 3G, internet e programa web desenvolvido na tecnologia Java. O trabalho apresenta de forma transparente a integração de tecnologias existentes para uma considerável otimização no processo e redução de custos na veiculação de publicidade em painéis digitais. O sistema a ser desenvolvido receberá o cadastro dos clientes e de todos os painéis da empresa. Após o cadastramento de um novo cliente o mesmo receberá um login e uma senha para possa acessar o programa através da internet e assim se tornará apto a fazer atualizações em seus anúncios publicitários a qualquer momento de qualquer local que tenha um computador conectado à internet, o programa de posse dessas informações identificará o cliente que está conectado e o levará a uma área restrita onde o mesmo possa enviar seus anúncios, que mediante aprovação da empresa fará a liberação para os painéis. Cada painel será imediatamente identificado através de um número IP fornecido pelo sistema assim que ligado ou em sua reconexão com o sistema caso tenha havido uma queda na rede 3G da operadora contratada, ou seja, desta forma todo processo torna-se ágil e menos dispendioso para a empresa, que poderá repassar essa redução de custos aos clientes . A escolha do tema do presente trabalho se deu pela união de algumas idéias assimiladas no decorrer da Especialização em Desenvolvimento de Sistemas em Ambiente WEB baseados em Tecnologia Java com algumas experiências profissionais com transmissão de dados através da rede de telefonia móvel. Atualmente está sendo decidido qual dos frameworks estudados será utilizado na implementação de recursos 3G. Após a implementação do protótipo, o mesmo deverá ser testado em um ambiente real .

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

INTERDISCIPLINARIDADE NOS CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DA UNOESTE: PID - PROJETO INTEGRADOR DE DISCIPLINAS

DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)

DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

A principal vocação de um curso de tecnologia é oferecer uma formação específica voltada para o mundo do trabalho, articulando diferentes formas de educação, trabalho, ciência e tecnologia. Nessa perspectiva, encontra-se o fator motivador que norteou a Faculdade de Informática da Unoeste na criação dos cursos superiores de tecnologia em Gestão da TI, Sistemas para Internet e Redes de Computadores, que objetivam integrar a ciência e a tecnologia no desenvolvimento de atitudes, competências e habilidades. Isso é facilitado pelo desenvolvimento de um Projeto Integrador de Disciplinas, PID, presente nos três primeiros semestres dos cursos. O PID tem papel fundamental na articulação entre teoria e prática e a resolução de problemas em uma empresa fictícia, contextualizados sob a ótica de um caso empresarial, minimizando os impactos da futura exposição às condições reais de sua futura atuação profissional. No início do curso são estruturadas equipes de trabalho para desenvolverem respectivamente os capítulos I, II e III do PID. Como cada capítulo do projeto contempla classes de problemas que se relacionam diretamente com as disciplinas cursadas no respectivo semestre, o aluno tem a nítida percepção do curso como um todo, da relação existente entre mais de uma disciplina para resolução de um mesmo problema. Se no primeiro capítulo os alunos percebem a interação existente entre as disciplinas, no segundo, além desta percepção, surge uma nova: a de continuidade, de sequenciamento, o que reforça o fato de que competências adquiridas anteriormente são necessárias para a resolução de novos problemas, permitindo a visão da progressão do curso. Para a elaboração deste projeto os alunos contam com apoio de disciplinas que fornecem a oportunidade de seu desenvolvimento de atividades durante o expediente acadêmico, previamente organizados em reuniões de planejamento do PID no início de cada novo semestre. Estas atividades são frequentemente realizadas nos laboratórios de informática e salas de aula onde os alunos se reúnem e escrevem os projetos, definem estratégias e dividem tarefas. Percebem e treinam atributos valorizados pelas organizações como a pró-atividade, a importância e necessidade de sintonia da atuação em equipe, mediação de conflitos e negociação entre os membros, divisão de trabalho, entre outras, num cenário favorável ao aprendizado pelo fazer. Nesse contexto os docentes tornam-se orientadores naturais das equipes, atuando de forma mais próxima, o que lhes dá a oportunidade de conhecer e avaliar de perto os indivíduos em atributos como: iniciativa, colaboração, participação, persistência e disciplina, além de contarem com uma disciplina que é responsável pelo alinhamento e checagem das atividades do PID em cada capítulo. Todos os professores que atuam em determinado semestre avaliam o PID concluído, apresentado a uma banca examinadora, no que diz respeito aos seus respectivos conteúdos, e devolvem às equipes as anotações pertinentes e recomendações técnicas.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MUNDO VIRTUAL: O RISCOS E PERIGOS DE UMA UTILIZAÇÃO DEMASIADA DE REDES SOCIAIS E SITES DE RELACIONAMENTO.

MATOS, BENEDITO DONIZETI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)

O aumento das atividades sociais na internet vem crescendo cada vez mais. É muito comum adolescentes com milhares de amigos em sites de relacionamento ou utilizando uma rede social como ferramentas de comunicação. Cada vez mais caminhamos para um mundo informatizado. Estamos informatizando todos os processos de nossa vida, inclusive o aprendizado e, nós mesmos, forçando um relacionamento mais próximo entre crianças e computadores. É muito comum crianças já viverem totalmente conectadas esquecendo-se de brincar e se relacionar com outras crianças do mundo real e realizando essa pratica através do mundo virtual. Será que estamos utilizando esse meio virtual para suprir uma falta de segurança para estarmos deixando cada vez mais nossa vida resumida em uma REDE?. Através da disciplina de Computadores e Sociedade do curso de Sistemas de Informação da FIPP/UNOESTE esta atividade tem como principal objetivo elaborar material de apoio para esclarecer pais e/ou responsáveis de crianças e adolescentes os riscos eminentes em sites de relacionamentos, tais como: chats, Orkut, facebook, MSN e outros. Farsas, identidade não definida, pessoas se passando por outras e diversos outros casos de ação de má-fé são relatos comuns encontrados em sites de relacionamentos. É de conhecimento, que pessoas má intencionadas utilizam esses sites para colher informações sobre possíveis vitimas de seus atos. Também é de conhecimento que algumas pessoas trocam totalmente a vida real por uma vida virtual e ficam totalmente dependente da internet para seus atos, desde relacionamentos com amigos até compras. A vida informatizada é uma realidade e será cada vez mais comum. Não se pode permitir que a substituição da vida real pela vida virtual. As TIC- Tecnologias de Informação e Comunicação é uma realidade premente, mas é necessário que os pais estejam cientes e acompanhem as inovações tecnológicas junto com seus filhos de uma forma educativa e salutar evitando a utilização demasiada destas ferramentas no dia a dia minimizando possíveis riscos causados pela realidade virtual.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PLANO DE NEGÓCIOS HTECH - SISTEMA DE GESTÃO EDUCACIONAL.

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

VICENTE, HENRIQUE ALONSO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

A HTech é um projeto de empresa que nasceu de projeto acadêmico de ensino de um aluno do Curso de Sistemas de Informação da Fipp/Unoeste, durante a disciplina de Empreendedorismo que está sendo cursada neste ano de 2010. Após fazer uma pesquisa e estudo de mercado, foi possível verificar o quão carente é o setor de educação pública em termos de tecnologia. O projeto da HTech irá trazer uma grande mudança que permitirá aliar a tecnologia da informação com a educação. O sistema proposto tem como objetivo informatizar todas as escolas, e integrá-las umas as outras, e aos departamentos responsáveis pela educação como Delegacias de Ensino, Secretarias de Ensino e Ministério da Educação - MEC. O sistema alia tecnologias de ponta para conseguir, através de E-Learning, Workflow, Ged, entre outras. A HTech poderá contribuir com o Sistema de Educação Brasileira, tornando-o mais enriquecido e sendo referência em Educação Pública. A HTech tem como objetivo desenvolver um sistema de gestão educacional e implantá-lo na rede de ensino, melhorando processos e o seu funcionamento. Em longo prazo, a meta da HTech é atingir todo o estado de São Paulo, onde existem 5532 escolas públicas (dado referente ao ano de 2007, obtido através da Secretaria da Educação do Estado de São Paulo). Para a pesquisa de mercado realizada para elaboração do plano de negócios, a Secretaria da Educação do Estado de São Paulo informou que no estado, até 12/2007, existiam 5532 escolas estaduais, o que demonstra um grande mercado potencial para se explorar e oferecer sistemas de gestão. Com isso, o sucesso do sistema se torna eminente, devido a área ser muito carente deste tipo de tecnologia que a HTech está oferecendo. Considerando os resultados obtidos, é possível perceber o quão sucesso que o sistema terá, e a magnitude dos benefícios trará para a Educação do Brasil. A HTech pretende colaborar com melhorias e organização da Educação Pública em nível estadual e, futuramente, do Brasil.

ENAENS 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ESTUDO DE VIABILIDADE DA IMPLANTAÇÃO DA EMPRESA WEB OPTIMIZATION.

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

HIRI, BRUNO HENRIQUE VALETIM (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

GONÇALVES, HENRIQUE FERNANDES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PICCIULLA, RENATO MONTARO KAWAGUCHI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

O mercado de TI da nossa região tem carências em serviços de otimização de sites e o estudo de viabilidade poderá contribuir com uma proposta para solucionar esse problema. Apresentar os estudos e análise de viabilidade de criação de uma empresa de serviços para web. A proposta terá como foco a criação de soluções para otimização de sites, um serviço inovador, que se diferencia dos serviços atuais através de um preço competitivo. Foram realizadas pesquisas com base em fontes secundárias (principalmente através da internet) e em pesquisas com o consumidor final. Entre as oportunidades identificadas nesta área, destacam-se: o aumento contínuo de visitantes de qualidade, o aumento da quantidade de buscas na internet, a necessidade de visibilidade das empresas na web, mensuração de resultados, liderança no mercado na internet, o que demonstra um mercado bastante atraente. Além de identificar o grau de conhecimento e utilização do serviço; saber se as empresas estão dispostas a fazer um teste do nosso serviço; e traçar o perfil do cliente, suas opiniões e sugestões. Os resultados da pesquisa mostraram um ambiente altamente favorável à implantação da empresa, já que foi possível identificar inovações e melhorias no serviço que permitirão a sua diferenciação com relação a concorrência.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

ESTUDO DE VIABILIDADE DE DIB & MADEIRAL CELULARES

MADEIRAL DELFIM, FERNANDA (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

AGUIAR, BRUNA DIB DE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

O mercado de TI, na região, tem carências em empresas desenvolvedoras de aplicativos para dispositivos móveis. A empresa estudada, desenvolverá seus próprios aplicativos para venda e também aplicativos sob encomenda. Os aplicativos serão desenvolvidos com a utilização de novas tecnologias devido à modernidade e a aceleração do mundo atual. O estudo de viabilidade poderá contribuir motivando pessoas empreendedoras que queiram ter o conhecimento de como é abrir uma empresa com o mesmo objetivo. Com isso, poderão surgir novas ideias e consequentemente ajudará no crescimento e no desenvolvimento da região, na área de desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, atraindo pessoas de fora com conhecimento e/ou interesse na área. Este estudo de viabilidade teve como objetivo o levantamento de dados do mercado potencial, da concorrência, da segmentação da clientela, dos fornecedores, das parcerias, dos pontos fortes e fracos, do produto a ser oferecido, do preço, da distribuição e promoção do mesmo. A análise de mercado auxiliou na determinação do setor em que a empresa irá atuar, na análise dos pontos fortes e fracos, das oportunidades e ameaças, na segmentação da clientela e na determinação da concorrência e dos fornecedores da empresa. Com o estudo de viabilidade e com a análise dos resultados obtidos, nos moldes do plano financeiro da empresa, concluiu-se que esta necessitará de 12 meses para recuperar o investimento inicial de aproximadamente R$ 30.000,00. Considerando os dois primeiros anos de atividade: a Taxa Interna de Retorno será 13,46%; o Valor Presente Líquido será de R$ 75.913,40; e uma margem de segurança de 20%. As possibilidades de divulgação dos produtos, definidas no plano de marketing, precisam ser analisadas na prática e não somente com base nas suposições.

ENAENS 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ESTUDO DE VIABILIDADE PARA PRESTAÇÃO DE SERVIÇOS TECNOLÓGICOS NA ÁREA DA TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO - TI E COMÉRCIO DE EQUIPAMENTO DE INFORMÁTICA E TELECOMUNICAÇÕES PELA 3RT.

SECO, RICARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

GONCALVES, RICARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MARCONDES DE SÁ, THIAGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TELES VITAL, RAFAEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

Este estudo de viabilidade da 3RT Consultoria e Comércio de Soluções Tecnológicas foi desenvolvido durante as aulas de Empreendedorismo I e II pelos alunos do curso de Sistemas de Informação da Fipp/Unoeste, nos anos de 2009 e 2010. Os avanços tecnológicos na área de T.I. e a necessidade do mercado em obter e oferecer soluções rápidas e confiáveis para seus cliente têm aberto um vasto campo para atuação de empreendedores e pequenas empresas prestadoras de serviços e comércio de equipamentos. Como a estrutura das pequenas empresas é mais ágil, torna-se mais fácil operacionalizar e atender de maneira mais eficaz as demandas de mercado por soluções em TI e equipamentos de informática e telecomunicações. Neste contexto, a 3RT propõe a criação de uma empresa para atuar no segmento de consultoria para pequenas empresas e comércio de equipamentos de informática e telecomunicações voltado para pequenas, médias e grandes empresas de Presidente Prudente e região. Este estudo tem como objetivo apersentar a análise de viabilidade para a criação de uma pequena empresa de consultoria e de comércio de equipamento de informática e telecomunicaçõe. Após consulta realizada com contadores e profissionais de mercado, verificou-se a necessidade da abertura de dois tipos de empresa: uma de prestação de serviço e outra para comercialização de equipamentos. A 3RT Consultoria atenderá projetos de gestão da tecnologia da informação para pequenas empresas, e 3RT Comércio de Soluções Tecnológicas atenderá de pequenas até grandes empresas e, caso necessite, trabalhará com fornecedores terceirizados de equipamentos para atender as demandas de mercado.A previsão de vendas de ambas as empreas foi estimada conforme o tamanho do mercado de Presidente Prudente e região. Acredita-se em um cenário favorável para a entrada da 3RT para o ano de 2011, com perspectivas de atender cerca de 03 a 05 clientes ao mês, tanto em consultoria quanto em comércio de equipamentos. De acordo com a pesquisa de mercado, existe potencial de aceitabilidade dos produtos e serviços da 3RT, além de haver poucos concorrentes atuando em dois segumentos (consultoria e comércio), o que pode ser um atrativo para conquitar a clientela. No plano financeiro foi projetada uma média de vendas mensais em torno de R$ 70 mil, estima-se que essa projeção represente 25% do mercado da área de TI da região de Presidente Prudente. O Ponto de Equilíbrio foi calculado em 04 unidades mensais,o que representa um faturamento médio de R$ 12 mil e o tempo do retorno do investimento será de aproximadamente doze meses. A 3RT concluiu que as empresas concorrentes repassam ao cliente um alto custo dos equipamentos de telecomunicação,além de haver muitos profissionais despreparados para oferecer soluções na área de telecomunicações e consultoria.Neste cenário,a 3RT pretende trabalhar com preço mais atrativas aliadas a qualidade da prestação do serviço. O estudo mostrou a viabilidade para a abertura da 3RT na cidade de Presidente Prudente.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

MELHORIA DA QUALIDADE DE SOFTWARE POR INTERMÉDIO DA REALIZAÇÃO DE TESTES AUTOMATIZADOS

MARCONDES DE SÁ, THIAGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FREITAS, VINICIUS HENRIQUE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MACHADO CAMARA, RODRIGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MARACCI, FRANCISCO VIRGINIO (Docente - UNOESTE)

Atualmente, com a grande competitividade de mercado é necessário que as empresas ofereçam diferenciais para seus clientes. Um destes diferenciais é a garantia de que seu produto possui qualidade. O teste de software é composto por atividades que examinam o comportamento de um produto de software para encontrar erros e corrigir o produto antes da entrega ao cliente melhorando a qualidade do mesmo. O objetivo do trabalho de ensino, desenvolvido na disciplina de Engenharia de Software IV do curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente da Unoeste, foi analisar os sistemas para Internet desenvolvidos pelos discentes. Atualmente os alunos realizam “testes” de forma não padronizada nos sistemas por intermédio da inserção de dados e verificação dos resultados finais. O intuito do trabalho é formalizar testes e demonstrar que a execução dos mesmos possibilita uma melhor analise do produto e conseqüentemente um ganho em qualidade. Os testes realizados são testes funcionais com a aplicação da ferramenta BadBoy. A ferramenta realiza testes funcionais em sistemas para Internet e produz relatórios demonstrando as falhas encontradas. As falhas encontradas são discriminadas nos relatórios informando sua localização. Contudo, para melhor analisar e visualizar a eficiência dos testes formalizados, também foram realizados testes sem formalização no software para comparar o número de falhas encontradas utilizando os dois métodos. A utilização de testes funcionais formalizados e automatizados permite verificar o comportamento do software e as falhas encontradas durante sua execução. Portanto, é observado que a ferramenta de automação de teste facilitou as atividades de teste e permitiu uma maior identificação de falhas no produto. Concluí-se que, a aplicação de teste formalizado e automatizado, por intermédio de técnicas de teste e seus critérios, permite uma melhor identificação de falhas nos produtos e conseqüentemente uma melhor garantia da qualidade. Outra conclusão observada, é que com a aplicação de teste com o apoio de uma ferramenta permitiu um melhor entendimento da necessidade de se estudar técnicas de teste, desenvolver ferramentas para automação de testes, e principalmente, a grande importância em se realizar os testes nos produtos de software para melhorar a qualidade dos mesmos.

ENAENS 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PLANO DE NEGÓCIO - AERO COMP. TECNOLOGIAS LTDA.

SILVA PELLOSI, MURILO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

DAMASCENO AOKI, ANDRÉ (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

LOMBA, GUILHERME STELUTTI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ARANDA JUNIOR, WALTER (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

A Aero Comp. Tecnologias é uma empresa que nasceu de projeto acadêmico de ensino do curso de Ciência da Computação da Universidade do Oeste Paulista - Unoeste, durante a disciplina Empreendedorismo I que foi cursada pelos sócios no segundo semestre de 2009. Com as intensas atividades agrícolas do Brasil, crescendo gradativamente, é possível observar a necessidade de ter um controle e monitoramento das extensas áreas rurais. Com isso, a Aero Comp. Tecnologia apresenta um produto que é um Aero Modelo Computadorizado ligado a um computador com um software desenvolvido para o controle, sobrevoando, coletando e enviando dados de tempos em tempos, de determinadas áreas. A missão da Aero Comp. Tecnologias é oferecer serviços para agricultores, atendendo a necessidade de estudar áreas de difícil acesso. O objetivo do Aero Modelo é fornecer dados de forma econômica e viável aos agricultores que necessitam percorrer grandes áreas e, para posteriormente, aplicar as devidas atividades no local. Alguns serviços e soluções oferecidos pela empresa são: delimitação e mapeamento de grandes áreas territoriais, controle e visualização de pragas em lavouras, monitoramento de áreas. A ideia é que a empresa possa atender as necessidades do agricultor, utilizando aero modelos computadorizados e, assim, oferecer soluções mais ágeis e com menor custo. O plano de negócios da Aero Comp. Tecnologias propõe aero modelos equipados com câmeras que são controlados por computadores com a finalidade de atender as diversas necessidades da área de agricultura. Todas as pesquisas necessárias para o desenvolvimento da ideia foram realizadas durante as aulas de Empreendedorismo. Foi realizada uma pesquisa para conhecer o mercado, além de estudos para verificar a necessidade de investimento e o retorno do investimento do projeto. Aero Comp. Tecnologia atende diversas necessidades da área de agricultura. O público-alvo da empresa e do aero modelo são agricultores que necessitam de agilidade para tomada de decisões sobre suas áreas rurais. O Plano de Negócios da Aero Comp. Tecnologias tem como objetivo apresentar os estudos e análise de viabilidade da criação da empresa de serviços para analise de áreas agrícolas, a Aero Comp. LTDA, que terá seu foco em oferecer serviços para grandes áreas territoriais, um serviço inovador, que se diferencia dos meios tradicionais através do conteúdo, facilidades e portabilidade devido o uso de equipamentos mais ágeis.

ENAENS 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PLANO DE NEGÓCIOS - ITV TECH

HUNGARO, ANDRE PAES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PALÁCIO SOARES, JOÃO LUCAS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SAAB, FELIPE NISRALLAH (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

A iTV Tech é um projeto de empresa que surgiu de um projeto acadêmico de ensino de alunos do Curso de Ciência da Computação da FIPP/Unoeste. O projeto foi desenvolvido durante as aulas da Disciplina de Empreendedorismo I, cursada pelos sócios em 2009 e 2010. Como o mercado de TI tem carência de empresas que desenvolvam aplicativos para o Sistema Brasileiro de Televisão Digital, o SBTVD, este plano de negócios poderá contribuir com mehhor visibilidade da região de Presidente Prudente com a entrada de uma empresa que desenvolve aplicativos para o SBTVD. Como primeiro produto, a iTV Tech oferecerá o Torcida Tech, um aplicativo que simula um estádio virtual, onde o espectador se senta em algum lugar do estádio e pode interagir com as pessoas que estão perto dele. O principal objetivo da iTV Tech, dentro de três anos, é conquistar 20% do mercado de desenvolvimento de aplicações para televisão digital na região de Presidente Prudente e cidades ao redor (Presidente Epitácio, Presidente Bernardes, Presidente Venceslau, Pirapozinho, entre outras). Em longo prazo, a iTV Tech pretende abrir filiais em outras cidades e tentar conquistar outros mercados. Caso seja detectada a necessidade de oferecer outros produtos, tais como cursos de capacitação na área, desenvolvimentos de outros softwares (jogos, sites, outros), esses também são uma futura possibilidade de expansão do nicho de mercado da iTV Tech. O setor no qual a iTV Tech pretende ingressar é bem novo em âmbito nacional. A qualidade gráfica e a usabilidade dos produtos são fatores críticos para o sucesso. O setor de TV digital possui apenas quatro anos de existência e está em fase de rápida expansão, tendo em vista a ampla divulgação dessa nova tecnologia no Brasil. O padrão brasileiro de TV digital é uma referência mundial, pois foi criado a partir de várias análises de mercado, ou seja, padrões existentes foram observados e somente os aspectos positivos foram considerados para a criação do padrão brasileiro:o Ginga.A iTV Tech pretende se situar na área de desenvolvimento de aplicações para o padrão brasileiro de TV digital, visando desenvolver qualquer tipo de aplicação, para públicos de todas as idades. A pesquisa de mercado realizada constatou que a concorrência não fornece muitos detalhes dos produtos, sendo assim, acredita-se que os clientes ficam com receio de procurar detalhes e acabam não adquirindo o produto, o que pode ser um cenário benéfico para atuação da iTV Tech. A iTV Tech adotará como estratégia de promoção um sistema online que simule o funcionamento do produto, em que o cliente poderá ver como o produto realmente funciona e decidir se atende as suas necessidades ou não. Através do feedback dos clientes, recebido em uma seção específica do website, a iTV Tech pretende manter um canal sempre aberto para reclamações e sugestões. O investimento financeiro para uma empresa desse ramo e de pequeno porte chega a R$11.500,00 com despesas fixas de R$4.340,00 e despesas variáveis de R$12.100,00.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

PLANO DE NEGÓCIOS - LIGUE++

MATOS, BENEDITO DONIZETI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

IKEDA, PABLO DE SALES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SOUZA, ELTON RICARDO DE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

O Plano de Negócios da Ligue++ surgiu de um projeto acadêmico de ensino de alunos do Curso de Sistemas de Informação da Fipp/Unoeste, durante as aulas de Empreendedorismo cursadas pelos sócios em 2009 e 2010. Devido a grande insatisfação dos clientes com as operadoras de telefonia, o alto custo cobrado por esses serviços e ao péssimo atendimento, notou-se uma demanda por serviços de telefonia de qualidade, alta disponibilidade e custos acessíveis. A Ligue ++ tem como principal produto um plano de telefonia, em que o cliente terá um serviço mais acessível e com a mesma qualidade que as operadoras convencionais. O plano negócios tem como objetivos apresentar e analisar a viabilidade da criação de uma empresa operadora VOIP para atender clientes com alta demanda de ligação interurbanas e/ou internacionais com baixos com baixo custo e ótima qualidade. A missão da Ligue ++ é levar até o cliente, a satisfação e qualidade nas suas comunicações por voz com amigos, parentes, clientes, fornecedores e parceiros. Foi utilizada uma ferramenta de apoio de desenvolvimento do plano de negócio, o software Make Money 2.0 com licença universitária. Além disso, foram pesquisas realizadas na internet e jornais estaduais e regionais sobre o mercado de telecomunicações que a Ligue ++ pretende ingressar. Por intermédio de consultores especializados, que visitavam as empresas de grande e médio porte, foi possível identificar os perfil do público-alvo, atuação da concorrência no mercado, bem como possíveis fornecedores de materiais para funcionamento do projeto da Ligue ++. A Ligue ++ pretende ingressar em um mercado emergente, pois existe muita insatisfação com as operadoras convencionais, devido ao atendimentio e alto preço cobrado por seus serviços.O que pode ser tornar uma ameaça para a Ligue ++ é a melhoria dos serviços dessas operadoras, bem como a redução de suas tarifas. Por outro lado, a própria insatisfação do consumidor torna-se uma oportunidade para que a Ligue++ ofereça produtos e serviços de ótima qualidade.O principal produto será o plano de telefonia, na qual o cliente terá um serviço mais barato e com a mesma qualidade que uma operadora PSTN convencional. Com o amadurecimento do negócio, será solicitada junto a ANATEL, uma licença STFC para se tornar uma operadora PSTN convencional e com isso poder gerar seus próprios números de retorno. Paralelamente com isso, a Ligue++ irá trabalhar com a interligação de matriz/filial através de canal de voz (VoIP) utilizando a internet e ainda poderá substituir as centrais telefônicas analógicas ultrapassadas, que os clientes possuem e implantar novas centrais digitais baseadas na tecnologia asterisk. Foi constatada, através de pesquisas com possíveis clientes, a grande insatisfação com os serviços atuais, portanto, o plano de negócio Ligue++ se torna viável a medida que encontra demanda potencial para seus produtos e serviços, representativo percentual de aceitação com um prazo de retorno do investimento de poucos meses.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

PLANO DE NEGÓCIOS - PROTECTA - UM ESTUDO DE VIABILIDADE DE CRIAÇÃO DE UM PRODUTO PARA GERENCIAMENTO DE REDES DE COMPUTADORES DENTRO DAS EMPRESAS

SAITO, LUCIANO SHIMODA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FREITAS, VINICIUS HENRIQUE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

O plano de negócios da Protecta surgiu de um projeto acadêmico de ensino de alunos do curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste, durante as aulas da disciplina de Empreendedorismo, cursadas nos anos de 2009 e 2010. O mercado em que a Protecta pretende atuar inicialmente é o de empresas que possuam entre 5 a 50 computadores interligados em rede. O produto inicial é o Protecta RVF-1100 (Router, VoIP e Firewall), equipamento que agrega o gerenciamento da rede de computadores e telefonia digital, podendo realizar o controle de acesso à internet da empresa cliente. O objetivo é oferecer um produto de qualidade, simples, seguro e garantir a comunicação via rede. A missão da Protecta é fornecer segurança aliada a facilidade e economia na administração de redes. A Protecta pretende ampliar seus negócios, inserindo-se no mercado de treinamento, revenda e terceirização de seus produtos e serviços. O grande objetivo da Protecta é ocupar uma brecha que existe no mercado de gerenciamento de redes, que ainda não possui produtos como o da Protecta. O produto Protecta RVF 1100 vai proporcionar as empresas clientes mais segurança e comodidade, oferecendo um aparelho com várias funções, e que o próprio cliente pode montá-lo da maneira que melhor atenda as suas necessidades. Na região de Presidente Prudente existem inúmeras pequenas e medias empresas, acredita-se que é um mercado bastante promissor para a Protecta. As pesquisas de setor e mercado realizadas para elaboração do plano de negócios da Protecta demonstraram que há um nicho de mercado proeminente, pois foram identificadas várias empresas que necessitam e utilizam vários aparelhos de redes, e que tem problema em configurá-los, organizá-los e administrá-los corretamente. O objetivo é oferecer um produto que descomplique a rede dentro das organizações, aliando um custo acessível e proporcionando um melhor desempenho e proteção para a rede e para as empresas. A estratégia para atrair mais clientes está em visitas pessoais e potenciais, apresentando o portfólio e o que a empresa tem a oferecer para o cliente. Acredita-se que essa proximidade é o caminho para conquistar a clientela na região em que atua. Além disso, propaganda nos meios de comunicação local e panfletagem serão utilizados periodicamente para a divulgação, tanto da marca como do produto. O planejamento financeiro realizado para a Protecta e seus produtos também demonstraram a viabilidade econômica e financeiro do projeto, com investimentos que podem ser retornados em pouco tempo e com uma lucratividade bastante interessante para uma empresa nascente.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

PLANO DE NEGÓCIOS - SUSINFO

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)
GOMES, ANDERSON ROBERTO MENDES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
OGIHARA, CLEBER YOSHIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
MACHADO CAMARA, RODRIGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
DIAS, JOSÉ GUILHERME GONÇALVES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

A SUSinfo é uma empresa que surgiu de projeto acadêmico de ensino de alunos do Curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste, durante a disciplina de Empreendedorismo que foi cursada pelos sócios nos anos de 2009 e 2010. O mercado de TI tem carência em prestação de serviços, o que é um cenário benéfico para a entrada da SUSinfo, mas que também é bastante competitivo, no caso o mercado de suporte, onde a empresa concentrará as suas atividades. O foco da SUSinfo será as micro e pequenas empresas. O preço e a qualidade são os fatores críticos de sucesso. Esse mercado, no qual concorrem em grande quantidade é alvo de críticas principalmente das micro empresas, quanto a prestação de serviço pós venda. A empresa vê nessas restrições o seu nicho de mercado já que pretendem associar a imagem do seu produto a uma garantia de qualidade do serviço, adequando as empresas para melhorar ainda mais a qualidade e gerenciamento dos produtos. O estudo de viabilidade também poderá contribuir com a capacitação do egresso com a proposta de abertura de uma empresa no mercado com grande possibilidade de sucesso. A missão da SUSinfo é produzir e fornecer serviço de instalação e manutenção na área de Tecnologia da Informação. O público-alvo são micro, pequenas e médias empresas da região de Presidente Prudente. A SUSinfo além de atender ao mercado local e regional do oeste paulista, tem o intuito de abranger as grandes empresas e empresas de outras regiões do estado. De acordo com a pesquisa de mercado realizada, foi detectado que a empresa terá um grande desafio pela frente, já que é um mercado com grande competitividade. Inicialmente foi projetado um lucro bruto de R$ 8.000,00 mensal, e dentro de três anos espera-se atender clientes de pequeno e grande porte, com uma expectativa de mercado de 15% na região. Foram realizadas pesquisas para detectar informações dos serviços prestados pelos concorrentes e das necessidades dos clientes para definir estratégias de atuação da SUSinfo no mercado. Além disso, foram colhidas informações na internet e em visitas aos clientes em potencial para elaborar estratégias de marketing para os produtos e serviços da SUSinfo. O segmento que a SUSinfo pretende ingressar é bastante competitivo, com muitas empresas concorrentes e clientes exigentes, em que a boa prestação de serviços e contato com clientes são ingredientes essenciais para o sucesso do negócio. Os clientes de pequeno e médio porte tem receio em investir em TI no seu negócio, e é um fator crítico para sucesso da SUSinfo. Com o plano financeiro tem-se uma expectativa boa para a abertura da empresa, tendo em vista, resultados da pesquisa de mercado na área de prestação de serviço, onde a SUSinfo irá gastar pouco para a abertura da empresa e compra de materiais iniciais e um periodo curto para o retorno do investimento.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

PLANO DE NEGÓCIOS DA MEF SOLUTIONS LTDA.

GOMES ANHOLETO, EVANDRO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FLAVIO CRUZ VICENTE DA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

BELLOTO, MARCELO FERNANDES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TSUJIGUCHI, FERNANDA YUMI (Docente - UNOESTE)

Este Plano de Negócios surgiu de um projeto acadêmico de ensino de alunos do Curso de Sistemas de Informação da FIPP/Unoeste, durante as aulas de Empreendedorismo cursadas em 2009 e 2010. O mercado de Tecnologia da Informação - TI tem uma grande carência no setor de e-commerce, e este plano de negócios, que é um estudo de viabilidade, poderá contribuir com a MEF Solutions Ltda, auxiliando a ingressar nesse novo e promissor campo de atuação para os empreendedores de forma planejada. O objetivo da MEF Solutions Ltda é fornecer uma nova solução para o comércio eletrônico, que atenda as necessidades e expectativas dos empresários exigentes, interessados com o crescimento dos negócios na Internet. Foram realizadas pesquisas em fontes secundárias (principalmente através da Internet) para se conhecer o setor de atuação da MEF, evoluções e tendências de mercado. Além disso, foram realizadas pesquisas com o consumidor final, a fim de descobrir o perfil do público-alvo que adquire produtos e serviços pelo comércio eletrônico. Como os negócios on-line são relativamente recentes, o conhecimento na área ainda é restrito a poucos e a Internet apresenta inúmeros nichos de mercado que podem se transformar em negócios bem-sucedidos se devidamente explorados. A MEF Solutions Ltda vê nessas condições o seu nicho de mercado já que pretende associar a imagem do seu produto adequada as necessidades dos clientes, propiciando principalmente a comodidade. Como as pessoas estão comprando cada vez mais pela Internet, isso significa uma excelente oportunidade para quem quer vender seu produto ou serviço e tem conhecimento e competência para fazê-lo. Os resultados da pesquisa mostram ser um mercado favorável, por ser o único setor no Brasil que cresce a uma taxa média de 40% ao ano desde 2001. Em 2008 o varejo on-line faturou R$ 8,2 bilhões de reais, apenas no segmento de bens duráveis, em 2009 faturou R$ 10,6 bilhões, tendo um crescimento de 30%. Para 2010 a previsão é de que o comércio eletrônico movimente R$ 13,6 bilhões e mantenha seu crescimento em 30%, o que demonstra que a MEF Solutions tem um amplo mercado para ocupar e atender com suas soluções de comércio eletrônico. Por fim, de acordo com as projeções financeiras, o investimento será pequeno para abertura da MEF Solutions e o tempo de retorno do investimento ocorrerá em poucos meses, o que se torna um empreendimento viável para se investir.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

PROGRAMA DE MONITORIA DE ENSINO DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRESIDENTE PRUDENTE - FIPP/UNOESTE

SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)

A Monitoria é um Programa de Ensino que visa inserir o aluno no processo de formação profissional e na melhoria da qualidade do ensino, onde os alunos monitores têm como objetivo dar suporte às atividades acadêmicas, auxiliando os demais alunos em suas dúvidas sobre conteúdos das diversas disciplinas dos cursos da Faculdade de Informática de Presidente Prudente, criando condições para o aprofundamento teórico e prático de seus conhecimentos. O programa busca a melhoria do processo ensino-aprendizagem e é um importante instrumento de apoio ao docente. O programa tem como objetivo propiciar ao aluno monitor a possibilidade de otimizar o seu potencial acadêmico e despertar o interesse pela carreira docente. Nesta perspectiva, valoriza a participação do mesmo em atividades teóricas e práticas desenvolvidas junto aos estudantes para esclarecimentos quanto ao conteúdo da(s) disciplina(s) e resolução de problemas por essa(s) propostos. Já na perspectiva do aluno monitorado, o programa visa atendê-lo da melhor maneira possível, no auxílio na resolução de problemas, o que produz melhoria no aprendizado através do estabelecimento de práticas e experiências que permitam a interação dos alunos do programa com o corpo docente e discente da instituição. A Seleção dos monitores é feita através da publicação de Edital e análise do histórico escolar com a participação dos professores. Todo o processo de orientação e acompanhamento dos trabalhos durante o semestre é realizado sob a supervisão da coordenação do Programa. O programa disponibiliza atendimentos em diversos horários durante os semestres, exceto no período das avaliações, pois os monitores estarão estudando para suas respectivas avaliações. No período letivo de 2009, o programa alcançou aproximadamente 310 atendimentos representados da seguinte forma: 48% aos alunos do curso de Ciência da Computação, 31% aos alunos do curso de Sistemas de Informação e 21% aos alunos dos cursos de Tecnologia em Desenvolvimento Web, Sistemas para Internet, Gestão da TI e Redes de Computadores. Ao longo da história do programa de monitoria tem aumentado a conscientização da comunidade acadêmica em relação à atividade exercida. Os professores incentivam e acompanham o aluno, que compreende a importância de ser um monitor ou ser atendido por um aluno que participa do programa. Para o aluno monitor, a experiência valoriza e enriquece muito seu currículo e aprimora os seus conhecimentos, pois os professores apresentam tarefas específicas para o alunado, sendo de fundamental importância no andamento e resolução das mesmas a presença de um monitor, uma vez que os ingressantes geralmente necessitam de um acompanhamento extraclasse, por não se encontrarem completamente familiarizados com os conceitos e teorias da disciplina em destaque. Já para o aluno monitorado o programa se destaca por ser um recurso diferenciado que auxiliam na resolução de dúvidas de problemas encontrados em diversas disciplinas na sua trajetória acadêmica.

ENAENS 2010

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

POSTER

REALIZAÇÃO DE ATIVIDADES DE TESTE NO SISTEMA DE AUTOMAÇÃO PARA OFICINA MECÂNICA.

GOMES ANHOLETO, EVANDRO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FLAVIO CRUZ VICENTE DA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

BELLOTO, MARCELO FERNANDES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MARACCI, FRANCISCO VIRGINIO (Docente - UNOESTE)

Atualmente para tornar-se competitiva no mercado as empresas de desenvolvimento de software necessitam garantir que seu produto possua qualidade. O teste de software é composto por atividades que examinam o comportamento de um produto de software para encontrar erros e corrigir o produto antes da entrega ao cliente. O teste funcional analisa o produto por intermédio de sua especificação analisando apenas suas entradas e saídas. No teste estrutural existe uma preocupação em analisar toda a estrutura do produto. O teste baseado em erros é realizado baseando-se nos erros mais comuns produzidos durante o desenvolvimento de um produto. O objetivo do trabalho de ensino, desenvolvido na disciplina de Engenharia de Software IV e sendo apresentado neste trabalho, foi analisar o sistema produzido durante a disciplina de Estágio Supervisionado pelos alunos do último ano do curso de Sistemas de Informação da Faculdade de Informática de Presidente Prudente da Unoeste. O intuito do trabalho é formalizar testes e demonstrar que a execução dos mesmos possibilita uma melhor análise do produto e consequentemente um ganho em qualidade. Estão sendo realizados no sistema desenvolvido por intermédio de testes funcionais com critério de particionamento em classes de equivalência e análise de valores limites. A análise por classes de equivalência e valores limites consiste em separar o conjunto dos dados de entrada do sistema em subconjuntos por critério de semelhança e fronteiras, partindo da hipótese que um elemento de uma classe representaria toda a classe. Os resultados dos testes são documentados em relatórios que descrevem as falhas encontradas nas partes do produto testadas para que correções sejam realizadas. A utilização de testes formais permite verificar o comportamento do software analisado por intermédio de suas entradas e saídas. Portanto, é observado como resultado obtido das atividades de teste, desenvolvidas e em desenvolvimento, uma maior identificação de falhas no produto em desenvolvimento. A realização de teste não formalizado não garante que todas as falhas foram identificadas por não garantir que o sistema foi realmente exaustivamente analisado por todas as possíveis classes de entradas de dados. O teste formal realizado em conjunto com os testes não formalizados permite observar a diferença na identificação das falhas e, também, a grande importância em se realizar atividades de teste formalizadas no produto para melhorar a garantia da qualidade. Concluí-se que a aplicação de teste formalizado, por intermédio de técnicas de teste e seus critérios, permite uma melhor identificação de falhas nos produtos e consequentemente uma melhor garantia da qualidade. Outra conclusão observada, é que com a aplicação de teste formalizado permite um melhor entendimento da necessidade de testes nos produtos de software.

ENAENS 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

USO DE TECNOLOGIA MÓVEL PARA APOIO A TOMADAS DE DECISÃO.

GOMES ANHOLETO, EVANDRO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
SILVA, FLAVIO CRUZ VICENTE DA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
BELLOTO, MARCELO FERNANDES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
FERRARI, DIONE JONATHAN (Docente - UNOESTE)

Está se tornando cada vez mais necessário a utilização de ferramentas que auxiliem nas tomadas de decisões de empresas e cargos desse tipo. Ter as informações necessárias para essas tomadas no menor tempo possível é extremamente importante e algumas vezes uma simples espera pela presença física de algum diretor na empresa pode ocasionar prejuízo. É comum também os envolvidos utilizarem aparelhos celulares para ligações e manterem um contato com a empresa em caso de problemas. Neste contexto, justifica-se este trabalho que pretende utilizar a tecnologia e dispositivos móveis para disponibilizar as informações para sistemas de tomada de decisão o mais rápido possível para os envolvidos. Este trabalho tem como objetivo propor uma estrutura que utilize as tecnologias móveis, como 3G, wi-fi, celulares e smartphones, para interagir com sistemas de tomadas de decisões de forma a permitir o acesso a informações por parte dos usuários dos dispositivos através de serviços web. Com essa estrutura será possível auxiliar a diretoria nas decisões. Este projeto resultou em uma estrutura que possibilita a divulgação das informações de sistemas de tomadas de decisão através de aplicativos móveis (executam em dispositivos móveis) que recebem SMS de um WebService contendo os principais indicadores para as decisões. A necessidade de ter os principais indicadores da empresa, para auxílio nas tomadas decisões resultou na busca de uma solução que disponibiliza esses indicadores de forma rápida, sem necessidade de visualizar relatórios, de estar presente na empresa ou de esperar a localização dos membros da diretoria. Esses indicadores ajudarão a gerência identificar os fatores que levaram a perda de produtividade caso ocorra. O uso de dispositivos móveis para visualizar indicadores proporciona uma melhor gestão da empresa, pois o envio dessas informações ocorre assim que o processo que gera a informação é finalizado proporcionando assim, uma rápida tomada de decisão.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

6ª MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRESIDENTE PRUDENTE - UNOESTE

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
RIZO, EDUARDO HENRIQUE (Docente - UNOESTE)
ALMEIDA, LEANDRO LUIZ DE (Docente - UNOESTE)
CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)
PAZOTI, MÁRIO AUGUSTO (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)
ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

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 no máximo quatro 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 34 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. Para o próximo ano, continuaremos a utilizar um sistema automatizado para correção dos problemas (BOCA) e consequentemente oferecer o evento a um número maior de equipes, servindo assim, como preparatória e seletiva de equipes/talentos para a Maratona de Programação da Sociedade Brasileira de Computação. 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.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

7ª PARTICIPAÇÃO DA FIPP NA MARATONA DE PROGRAMAÇÃO DA SOCIEDADE BRASILEIRA DE COMPUTAÇÃO

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
ALMEIDA, LEANDRO LUIZ DE (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)

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 2009/2010, mais de 22000 estudantes representando 1931 universidades de 82 países competiram em regionais em todo o mundo, e apenas 100 participaram da Final Mundial do evento, em Harbin, China. Sete times brasileiros estiveram presentes nas finais mundiais. Desde 2003 a FIPP vem participando 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 para as próximas edições. Nos anos de 2007 e 2009 o time FIPP/UNOESTE, composto por alunos de Ciência da Computação e Sistemas de Informação conquistaram a 1ª colocação em uma das sedes regionais classificando-se para a Final Nacional dentre os 50 melhores times do país.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

AÇÃO EXTENSIVA: ATENDIMENTO E CAPACITAÇÃO EM INFORMÁTICA BÁSICA PARA COMUNIDADE DA NÚCLEO TTERE DE TRABALHO E REALIZAÇÃO.

OLIVEIRA MARTINS DE LIMA, GUSTAVO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)

Nos bairros e comunidades, nos grupos de auto-ajuda e nos clubes, nas igrejas, nas associações culturais e esportivas, nas instituições sociais e nas empresas, um número imenso de pessoas ajudam umas às outras e ajudam a quem está em situação mais difícil. Ao doarem sua energia e sua generosidade, os voluntários estão respondendo a um impulso humano básico: o desejo de ajudar, de colaborar, de compartilhar alegrias, de aliviar sofrimentos, de melhorar a qualidade da vida em comum. Compaixão e solidariedade, altruísmo e responsabilidade são sentimentos profundamente humanos e são também virtudes cívicas. Ao nos preocuparmos com a sorte dos outros, ao nos mobilizarmos por causas de interesse social e comunitário, estabelecemos laços de solidariedade e confiança mútua que nos protegem em tempos de crise, que tornam a sociedade mais unida e fazem de cada um de nós um ser humano melhor. Pelos benefícios que traz para o próprio voluntário, para as pessoas com quem o voluntário se relaciona, para a comunidade e a sociedade como um todo, é que o voluntariado merece ser valorizado, apoiado, divulgado e fortalecido. O apoio e orientação às pessoas portadoras de necessidades especiais através de palestras e aulas de informática básica proporciona ao voluntário grande satisfação, e mais ainda para essas pessoas. Capacitação dos atendidos através de cursos de informática básica, assistidos por acadêmicos dos cursos da Faculdade de Informática de Pres. Prudente da Unoeste, com propósitos de propiciar a inclusão social e digital dos participantes, motivando-os e aumentando sua auto-estima. Atividades práticas no laboratório do Núcleo Ttere, para apresentação de conceitos básicos de informática. Dicas/orientação na navegação (internet) , com o objetivo de inserção de interessados na cultura digital. Conteúdo: cuidados básicos, conhecendo e interagindo com o ambiente Windows, introdução as ferramentas Word, Excel e introdução à internet. O público atendido é muito especial. Isso faz com que tenhamos que ter estratégias diferentes de trabalho com cada uma delas, tendo em vista que cada indivíduo possui sua necessidade, em especial o público do Núcleo Ttere. Falta de equipamentos e softwares atualizados e internet de qualidade foram dificuldades encontradas. Incentivar os alunos a participarem de atividades relacionadas com ação social e voluntariado vem sendo altamente valorizado no mercado de trabalho podendo ser um diferencial no currículo. Satisfação dos assistidos com relação as aulas de informática básica, do simples ato de ligar o equipamento. A participação do voluntário na entidade gerava entre os assistidos uma euforia, onde a permanência do voluntário provocava mudança no dia a dia da instituição. A atividade desenvolvida no Núcleo Ttere proporcionou ao voluntário uma nova forma de perceber que pessoas com algumas limitações podem mais do que se imaginava.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

AÇÃO EXTENSIVA: ATENDIMENTO E CAPACITAÇÃO EM INFORMÁTICA BÁSICA PARA COMUNIDADE DA PARÓQUIA NOSSA SENHORA MÃE DA IGREJA.

CRUZ, ELISANGELO ANTUNES DA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

GONCALVES, RICARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)

Nos bairros e comunidades, nos grupos de auto-ajuda e nos clubes, nas igrejas, nas associações culturais e esportivas, nas instituições sociais e nas empresas, um número imenso de pessoas ajudam umas às outras e ajudam a quem está em situação mais difícil. Ao doarem sua energia e sua generosidade, os voluntários estão respondendo a um impulso humano básico: o desejo de ajudar, de colaborar, de compartilhar alegrias, de aliviar sofrimentos, de melhorar a qualidade da vida em comum. Compaixão e solidariedade, altruísmo e responsabilidade são sentimentos profundamente humanos e são também virtudes cívicas. Ao nos preocuparmos com a sorte dos outros, ao nos mobilizarmos por causas de interesse social e comunitário, estabelecemos laços de solidariedade e confiança mútua que nos protegem em tempos de crise, que tornam a sociedade mais unida e fazem de cada um de nós um ser humano melhor. Pelos benefícios que traz para o próprio voluntário, para as pessoas com quem o voluntário se relaciona, para a comunidade e a sociedade como um todo, é que o voluntariado merece ser valorizado, apoiado, divulgado e fortalecido. . Capacitação dos atendidos através de cursos de informática básica, assistidos por acadêmicos dos cursos da Faculdade de Informática de Pres. Prudente da Unoeste, com propósitos de propiciar a inclusão social e digital dos participantes, motivando-os e aumentando sua auto-estima. Atividades práticas no laboratório da Paróquia, para apresentação de conceitos básicos de informática. Dicas/orientação e suporte técnico para iniciantes em navegação (internet) , com o objetivo de inserção de interessados na cultura digital. Conteúdo: conhecer melhor o computador, cuidados básicos, conhecendo e interagindo com o ambiente Windows, introdução as ferramentas Word, Power Point, Excel e introdução à internet. Apostilas da própria entidade e alguns periféricos do voluntário para efeito de demonstração e conhecimento dos mesmos. O público atendido é muito especial. Isso faz com que tenhamos que ter estratégias diferentes de trabalho com cada uma delas. Falta de equipamentos e softwares atualizados. Turmas pequenas, sendo possível que cada participante utilizasse um equipamento, tendo como benefício, um resultado satisfatório no ensino proposto. O crescente uso e a rápida evolução da informática, uma das áreas do conhecimento mais promissoras da atualidade, é uma realidade irreversível. Faz-se necessária a divulgação para a comunidade em geral das constantes inovações tecnológicas inerentes à área, principalmente para entidades com pouco acesso a informação. Incentivo para participações em atividades voluntárias e de inclusão social como contribuição na formação geral e humana do alunado. .

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

HISTÓRICO DO QUADRO DE DISCENTES DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DE PRES. PRUDENTE

MASUTANI, VICTOR HUGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

Há mais de vinte e três anos, a Faculdade de Informática de Presidente Prudente - FIPP/Unoeste tem se firmado como referência de qualidade no que diz respeito a ensino, pesquisa e extensão. Com uma excelente infraestrutura e um qualificado corpo docente, a FIPP oferece seus tradicionais cursos: Ciência da Computação, Sistemas de Informação. Mas uma faculdade ligada diretamente à tecnologia não poderia estagnar no tempo e, assim, no ano de 2009 disponibilizou os Cursos de Tecnologia em Sistemas para Internet, Redes de Computadores e Gestão da Tecnologia da Informação. Todos os semestres, o resultado dos investimentos é visível através da excelente colocação dos egressos no mercado de trabalho, que ocupam posição de destaque na área de informática. Acompanhar o quadro de discentes (ingressantes e veteranos) da FIPP/Unoeste e por curso, antes e após os investimentos em infraestrutura (novos laboratórios, troca de equipamentos, climatização de salas de aula, etc), criação de novos cursos de tecnologias, de acordo com demanda do mercado regional e principalmente, através dos resultados das avaliações no ENADE 2005 e 2008 (Exame Nacional de Desempenho de Estudantes) dos cursos de Ciência da Computação e de Sistemas de Informação. Em 2005, houve o primeiro ENADE, e os cursos de Sistemas de Informação e Ciência da Computação foram avaliados de forma muito positiva. Tanto o curso de Ciência da Computação como o de Sistemas de Informação já haviam obtido Conceito Enade 4 e Conceito IDD 5 (Indicador de Diferença entre o Desempenho Observado e o Esperado) estando, naquela ocasião, em posição de destaque nacional.No ENADE de 2008, o curso de Sistemas de Informação obteve nota 5 no Enade, Conceito IDD 5 e Conceito Preliminar de Curso - CPC 4. Já Ciência da Computação foi classificada com nota 4 no Enade, Conceito IDD 5 e CPC 4. A pontuação máxima para todos os conceitos é 5. Com implantação de novos cursos de tecnologias, além da procura dos alunos do Ensino Médio, houve também uma procura significativa de alunos desistentes e/ou trancados dos cursos de bacharelados. O MEC disponibiliza dados que apontam quais universidades oferecem melhor organização didático-pedagógica, corpo docente/discente e técnico administrativo e ainda instalações físicas. São fatores que os estudantes levam em conta na escolha pela instituição na qual pretendem se formar. Além do aumento significativo em 2010 em relação ao ano de 2009 de ingressantes pelo vestibular, a transferência de alunos de outras instituições tem sido bastante freqüente. Além de transferência de cursos similares de Prudente e região, os cursos da FIPP/Unoeste têm recebido também, alunos oriundos de outros estados. Apesar de estar longe da sua cidade de origem, estes alunos são motivados pela transferência principalmente através de indicação de amigos, pesquisas no site do MEC, que disponibiliza publicamente o desempenho das notas do ENADE, infraestrutura, organização e qualificado corpo docente.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

INFOESTE 2010

SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
SITOLINO, CLAUDIO LUIS (Docente - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)
CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
RIZO, EDUARDO HENRIQUE (Docente - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)
ALMEIDA, LEANDRO LUIZ DE (Docente - UNOESTE)

A Faculdade de Informática de Pres. Prudente (FIPP), da Unoeste, realiza anualmente a Semana de Computação e Informática da FIPP/Unoeste - INFOESTE, que na sua vigésima segunda edição, agrega cursos, palestras, o 4 º Workshop sobre Educação em Computação e Informática da FIPP/Unoeste (WEI-FIPP), o 5º Webdesign FIPP Festival (WebFiF), a 6 ª Maratona de Programação da FIPP/Unoeste, a 6ª Festa Linux da FIPP/Unoeste e o 17º Encontro de Alunos e Ex-alunos da FIPP/Unoeste. O evento, que é 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, Tecnologia em Desenvolvimento Web, 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 a complementação e aprimoramento do conhecimento de docentes, discentes e demais profissionais da área. Promover palestras, workshops e oficinas visando a atualização de profissionais da área e alunos dos Cursos de Ciência da Computação, Sistemas de Informação, Tecnologia em Desenvolvimento Web, 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. . No evento de 2010, foram realizados 47 minicursos com duração média de 4 horas cada curso, totalizando 209 horas com total de vagas de 1575, 11 palestras com duração de 2 horas, além dos eventos integrados: 4o. Workshop sobre Educação em Computação e Informática da FIPP/UNOESTE (WEI-FIPP): duração de 12 horas, 6a. Festa de Instalação Linux da FIPP: duração de 10 horas, 6a. Maratona de Programação da FIPP: duração de 08 horas, 5o. WebFIF – Webdesign FIPP Festival e 17º Encontro de Alunos e Ex-alunos da FIPP/Unoeste: duração de 4 horas. 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.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MUSEU DE INFORMÁTICA – EDIÇÃO 2010

RIZO, EDUARDO HENRIQUE (Docente - UNOESTE)
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)
ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)

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. Dentre os resultados deste ano destacam-se a exposição realizada durante 22ª Infoeste - Semana de Computação e Informática da FIPP e o entendimento de que este projeto passa agora a ser um espaço destinado à pesquisa, resgate histórico e evolução dos equipamentos e tecnologias empregadas na informática. Neste mesmo ano, o museu foi inscrito no programa de Convênios do Ministério de Ciência e Tecnologia, com um projeto de reestruturação para tornar-se um ponto de visitação e resgate da história da computação e informática de Presidente Prudente. 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, 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.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MUTIRÃO DO LIXO ELETRÔNICO - 3A. EDIÇÃO

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
SITOLINO, CLAUDIO LUIS (Docente - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINÍCIUS CRERES (Docente – UNOESTE)
SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

A constante evolução da tecnologia, em especial dos equipamentos eletrônicos de uso pessoal, tem levado muitos consumidores a adquirir, com certa freqüência, modelos sempre que possível mais novos, mais modernos, com mais funcionalidades, seja movidos pela necessidade do acesso a estas novas tecnologias ou pelo consumismo desenfreado. Consumidores conscientes de seu papel, mormente no momento do descarte de produtos que consumiram, acabam por acumular estes equipamentos em suas residências ou pequenas empresas, sem que lhes sejam dada oportunidade de um descarte ambientalmente correto. Neste cenário, a Faculdade de Informática de Pres. Prudente da Unoeste em parceria com a Secretaria Municipal da Tecnologia da Informação da Prefeitura de Pres. Prudente tiveram a iniciativa de promover um mutirão para receber equipamentos eletrônicos em poder da população em geral para que possam receber destinação e tratamento adequados. Recolhimento do chamado lixo eletrônico, evitando a disposição inadequada de computadores, impressoras, celulares, baterias, pilhas, televisores, rádios, micro-ondas, DVDs, CDs, lâmpadas fluorescentes, entre outros produtos. Conscientizar a população com intuito de frear os danos provocados ao meio ambiente e à saúde pública. Foram arrecadados mais de 30 mil quilos de lixo eletrônico destinados à Ong e-lixo, da cidade de Londrina/PR, uma entidade sem fins lucrativos especialmente criada para o manuseio e tratamento do lixo eletrônico. 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. Experiência enriquecedora e gratificante para os acadêmicos, dedicando um dia para o desenvolvimento de ações sociais, cidadania e responsabilidade social. Elaboração de um projeto para 2010 que visa recuperar computadores usados e doá-los a população carente do município. . O evento ocorreu no dia 26 de junho de 2010, das 8:00 as 17:00 horas, no Centro de Informação Turística, no Parque do Povo de nossa cidade. Vários aparelhos de vídeo-cassete, televisores, rádios, DVDs, celulares antigos e sem uso, pilhas e baterias, monitores e computadores velhos, mouses, impressoras, fios, cabos de alimentação, dentre outros, foram entregues pela população, inclusive da região, que não tinha onde depositar seus aparelhos antigos e sem uso. Todo o material arrecadado foi encaminhado para empresas especializadas em reciclagem e em neutralização de agentes tóxicos que serão usados na fabricação desses produtos. Fica ainda a sugestão para a realização do mutirão semestralmente e inclusão no calendário acadêmico da Unoeste como ação regular da FIPP/Unoeste.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PRUDENTE TECH DAY 2010

SIQUEIRA, ANA LUCIA FARÃO CARNEIRO DE (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)
DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)
DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)

A Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP), da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), realizou neste segundo semestre de 2010, o primeiro Prudente Tech Day. Esta atividade apresentou como justificativa, atividades extensivas em estabelecer condições sociais de fruição de bens naturais e de bens científicos, tecnológicos e culturais produzidos pela Universidade, para melhoria da qualidade de vida e integração social. O evento foi aberto a toda a comunidade regional e de outros centros, que procurou congregar estudantes de graduação e pós-graduação, professores, pesquisadores, profissionais e demais interessados em informática, palestras com ênfase em produtos e serviços Microsoft. Além disso, a organização do Tech Day, empresas parceiras e a FIPP/UNOESTE engajadas em ações sociais na cidade, solicitaram aos participantes que, no dia evento, trouxessem 1 kg de alimento não perecível. O objetivo foi apresentar aos universitários e profissionais do mercado palestras sobre inúmeros recursos técnicos, produtos e serviços Microsoft. Durante o evento, além de se atualizar tecnologicamente, viver novas experiências e ampliar seu networking trocando experiências com os profissionais que fazem a tecnologia acontecer na região, o alunado dos cursos da FIPP/Unoeste e os demais participantes do Prudente Tech Day 2010 conheceram e conversaram pessoalmente com um time seleto de palestrantes incluindo os melhores especialistas das tecnologias abordadas, profissionais MVPs (Microsoft Most Valuable Professionals), engenheiros do time de suporte premier da Microsoft e funcionários Microsoft. Durante o evento ocorreram a apresentação de 14 palestras técnicas, com duração de 50 a 60 minutos para cada apresentação, distribuídos em três em ambientes simultâneos: Teatro Universitário César Cava, Sala de Áudio do Bloco B e Sala de Vídeo do Bloco H. No final do evento foram contabilizados 843 participantes. E por ter sido considerado um sucesso, foi confirmado a versão 2011 para a FIPP/UNOESTE. Como resultados, destacam-se: · A participação em massa dos alunos dos cursos de graduação da FIPP/Unoeste; · Participação de caravanas de estudantes e profissionais de outras cidades, tais como: Araçatuba, Marilia, Presidente Venceslau, Presidente Epitácio, Rancharia, Goiânia, Tupã, Teodoro Sampaio; · Participação expressiva de egressos da FIPP/Unoeste; · Arrecadação de 650 kg de alimentos, sendo que, 450 kg foram arrecadados pelos participantes e 150 kg foram arrecadados pelos parceiros. Os alimentos foram encaminhados para Asilo São Rafael de Pres. Prudente; · A experiência enriquecedora e gratificante para os acadêmicos, no contexto das Inovações tecnológicas e relacionamento com principais profissionais da área. .

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SAAC – UM SISTEMA PARA A AVALIAÇÃO E ACOMPANHAMENTO DE ALUNOS DA REDE PÚBLICA DE ENSINO

SECO, RICARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

O Centro de Avaliação e Acompanhamento (CAA) é uma instituição ligada à Prefeitura Municipal de Presidente Prudente responsável pelo acompanhamento de alunos da primeira a quarta série da rede publica minicipal. O centro tem a missão de diagnosticar problemas de aprendizagem e comportamento desses alunos. Os alunos são direcionados ao CAA geralmente por iniciativa de professores e diretoras das escolas. As informações coletadas junto ao encaminhamento e acompanhamento dos alunos até então não eram armazenadas em meio digital ocasionado a lentidão e imprecisão na geração de dados estatísticos vitais ao bom funcionamento da entidade. O sistema SAAC é uma ferramenta desenvolvida especialmente para o CAA e visa auxiliar os profissionais de diversas áreas que atuam na entidade para o acompanhamento das ações junto às crianças, atuando desde o armazenamento de informações cadastrais, avaliações e diagnósticos até a emissão de relatórios estatísticos. O sistema foi desenvolvido na disciplina de estágio supervisionado e utilizou as técnicas e métodos assimilados em diversas disciplinas no curso de bacharelado em sistemas de informação, como programação, banco de dados e engenharia de software. A programação foi na linguagem object pascal em ambiente Delphi e utilizou a interface gráfica no ambiente windows. Para o armazenamento dos dados foi utilizado o banco de dados firebird. Além da gerência de dados, foram implementadas técnicas de segurança e distribuição de dados com gerenciamento de senhas e usuários. Um módulo de gerência de documentos também foi implementado. O sistema foi implantado no final de maio de 2010 e atualmente está sendo utilizados pelos diversos profissionais que integram o CAA. Com o uso da ferramenta o processo de avaliação e acompanhamento de alunos se tornou muito mais rápido e seguro, pois foram criados padrões e regras para a alimentação das informações e segurança e precisão na recuperação das mesmas. Foi possível a geração de relatórios estatísticos quantitativos e analíticos em tempo real. Os documentos antes gerados de forma legada, agora são gerenciados pelo sistema. Embora desenvolvido para o CAA, o sistema pode atender diversas instituições que possuem atuações similares.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

VISITA ACADÊMICA: DIVULGAÇÃO DOS CURSOS DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DA UNOESTE À COMUNIDADE ESTUDANTIL

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)]

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)

O crescente uso e a rápida evolução da informática, uma das áreas do conhecimento mais promissoras da atualidade, é uma realidade irreversível. Faz-se necessária a divulgação das constantes inovações tecnológicas aos estudantes do ensino médio. Proporcionar à comunidade estudantil de Presidente Prudente e região a oportunidade de conhecer as profissões da área de Computação e Informática bem como os cursos de Bacharelado em Ciência da Computação, Bacharelado em Sistemas de Informação, Tecnologia em Gestão da TI, Tecnologia em Redes de Computadores e Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática de Presidente Prudente – FIPP/Unoeste. A atividade visa divulgar as novas tecnologias, aplicações e as diversas atuações dos profissionais da área de Computação e Informática. São realizadas visitas, palestras e encontros entre coordenadores de ensino e professores da Faculdade de Informática da Unoeste e alunos do Ensino Médio nas próprias escolas. Nos encontros são utilizados recursos computacionais e equipamentos multimídia. Como resultados, espera-se despertar o interesse do alunado pela Computação e Informática, área promissora e em grande evidência, bem como levar alunos ao ingresso em cursos ofertados pela Faculdade de Informática de Presidente Prudente – FIPP/Unoeste. Esta ação desenvolvida é de suma importância para a Faculdade de Informática, pois aumenta a probabilidade de alunos do ensino médio ingressarem nos cursos ofertados pela FIPP/Unoeste. Importante também para os alunos, pois a maioria deles não têm oportunidade de conhecer mais sobre cada curso da área de computação e informática, o que leva, muitas vezes, a escolhas erradas no processo seletivo e como conseqüência, leva a desistência/abandono do curso.

ENAEXT 2010

POSTER

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

WEBFIF 2010: CONCURSO DE DESIGN DE WEBSITES.

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

RIZO, EDUARDO HENRIQUE (Docente - UNOESTE)

O WebFIF é um evento anual que visa valorizar a criatividade do design e da usabilidade na criação de interfaces Web por meio de um concurso. O concurso denominado de festival é lançado durante a INFOESTE, evento promovido e realizado pela FIPP -Faculdade de Informática de Pres. 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. Na quinta edição do WebFIF, houve a participação de 13 equipes com até três integrantes cada uma. O tema escolhido para este ano foi a reconstrução de um site já existente: o site da Rede Criança de Presidente Prudente. O tema foi lançado uma semana antes do início da INFOESTE, havendo assim, prazo hábil para que as equipes pudessem visitar o local para coleta de materiais e reconhecimento do contexto do tema. A equipe vencedora foi contratada para implantar o design no site oficial da Rede Criança de Presidente Prudente e a desenvolver todos os outros módulos deste site . O processo de avaliação dos trabalhos envolve duas fases: a avaliação técnica, com peso 1, onde os avaliadores (professores da área de Interfaces Web) verificam problemas de compatibilidade, navegabilidade e adequação correta dos recursos multimídia. E a avaliação de conteúdo, com peso 2, mais subjetiva, realizada por convidados com experiência na área de desenvolvimento de web sites, nesta avaliação, o design é o principal elemento a ser verificado. No WebFIF podemos destacar principalmente três 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; as equipes que tiveram chances de experimentar, trocar experiências, divulgar seus trabalhos e enriquecer o portfólio de cada participante; e as instituições tema do concurso que ganham de presente um produto de qualidade e aprovado com um comissão técnica avaliadora.

RESUMOS DE PROJETOS

ALEKANDER DE ALMEIDA FERREIRA, RENATO 110
ALESSI, HAROLDO CESAR 113
ALESSI, ROGERIO MARCUS 105
ALESSI, ROGERIO MARCUS 107
ALESSI, ROGERIO MARCUS 108
ALESSI, ROGERIO MARCUS 111
ALESSI, ROGERIO MARCUS 113
ALMEIDA, JOÃO CARLOS 119
ALTAFINI, GABRIEL 104
ALVES, DAYANE CANDIDA 103
AP. LOPES BONFIM, DANIEL 117
ARAUJO FILHO, JAIR TAVARES DE 111
ARAUJO, PAULO VICTOR 97
ARTERO, ALMIR OLIVETTE 95
ARTERO, ALMIR OLIVETTE 97
BARLETTA, RODRIGO 101
BARROCAL, MURILO MOREIRA 103
BLEGGI MACEDO, CARLOS EDUARDO 120
CAMARGO, KEIDI 103
CARRO, SILVIO ANTONIO 99
CARRO, SILVIO ANTONIO 97
CARRO, SILVIO ANTONIO 99
COSTA TUMITAN, DIEGO 98
CUNHA, CLEBER LUIZ DA 95
CUZZATI, MAURICIO 121
DA SILVA, ANDRE LUIZ 125
DAMASCENO AOKI, ANDRÉ 100
DEL TREJO, MOACIR 113
DELGADO, JONATHAN RODELLA 97
DÓRIA, EMERSON SILAS 113
DUMONT, GIANCARLO FERNANDO 102
EVANGELISTA, CARLOS MANOEL 105
FERNANDES, DOUGLAS 101

FERNANDES, DOUGLAS 102
FERNANDES, DOUGLAS 103
FERRARI, DIONE JONATHAN 96
FERRARI, DIONE JONATHAN 98
FERRARI, DIONE JONATHAN 104
FERRARI, DIONE JONATHAN 87
FREIRE, CIDONIO 126
JUNQUEIRA, PAULO ANTONIO 123
JUSTINO, CAIO CÉSAR VANCELI 96
LAUTON MARTIN, MARCELO 119
LOMBA, GUILHERME STELUTTI 98
LUIZ BONIFACIO, SERGIO 125
LUIZ DE OLIVEIRA, MARCELO 102
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 94
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 110
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 112
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 113
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 114
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 123
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 125
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 126
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER 96
MASUTANI, VICTOR HUGO 98
MENDES JÚNIOR, JOSÉ CARLOS 121
MOTTA, RENATO 99
NARDI, RICARDO 112
NASCIMENTO, ROMULO DAS DORES 114
NESPOLI CAMARGO, MURIEL 101
OCHOA LOPES, LEONARDO 101
OLIVEIRA, RODRIGO CESAR DE 88
OLIVO JUNIOR, JULMAR APARECIDO 87
PAES, ANTONIO CARLOS PAES NASCIMENTO 103
PEREIRA ZAUPA, AGLAÊ 98
PEROSSO AZENHA, KAUÊ CEZAR 103
PUPO DE OLIVEIRA MACHADO, THAIS 95

ROCHA MIRANDA, RAFAEL ARTHUR....101
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....100
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....113
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....115
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....117
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....119
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....120
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....121
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES....89
SAAB, FELIPE NISRALLAH....99
SAITO, LUCIANO SHIMODA....94
SANTOS MARTINS, ALINE DOS....101
SANTOS, BRUNO HEMRIQUE DOS....126
SANTOS, CARLOS MAGNO COSTA....114
SANTOS, LUCAS TEIXEIRA DOS....102
SANTOS, VERIDIANE TORRES DOS....107
SARAIVA DOS SANTOS, GLAUCIA ROGERIA....108
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA....99
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA....100
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA....88
SILVA, FRANCISCO ASSIS DA....89
SILVA, JACSON POMPEO DA....112
STANGARLIN, LUIS FELIPE EUGENIO....89
TAKATA, WELLINGTON SHINMI....102
TEIXEIRA LIMA, RODOLFO....96
TIMOTEO DOS SANTOS, MARCOS VINICIUS....102
TOLIM DELAZARI, AUGUSTINHO BRUNO....101
TSUJIGUCHI, LEANDRO SENNI....115
VERON DA MOTA, MARCIO....123
VILLA, ALLAN CARLOS CLAUDINO....101
YAMADA, ELTON....102

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ARQUITETURA DE DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA MELHORA DA LOGÍSTICA DE TRANSPORTE

OLIVO JUNIOR, JULMAR APARECIDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FERRARI, DIONE JONATHAN (Docente - UNOESTE)

Atualmente uma área de atividade que vem realçando uma deficiência muito forte é o transporte de cargas. O Brasil hoje depende muito de atravessadores para que uma carga possa ser transportada para o seu destino, isso porque, na maioria das vezes, não existe comunicação direta entre as empresas e os transportadores e quando existe é muito limitada. Muitos transportadores ficam dias procurando cargas para determinadas regiões ou proximidades, e muitas cargas que necessitam de transporte rápido ficam aguardando o transportador. Diante disso, vê-se a necessidade de facilitar a aproximação entre os embarcadores de cargas e os profissionais que transportam essas cargas. Nesse contexto podemos destacar as contribuições que o uso de novas tecnologias móveis (GPS, SMS, celulares, etc.) pode trazer para essa aproximação. Este trabalho pretende utilizar essas tecnologias móveis para conseguir um estreitamento do relacionamento entre os embarcadores e os transportadores de cargas através de meios rodoviários (Caminhoneiros autônomos, empresas de transporte, associações, etc). Tem-se como objetivo principal o desenvolvimento de um modelo arquitetural que utilize essas tecnologias móveis juntamente com serviços web e que possibilitem a localização das cargas oferecidas próximas de uma coordenada dada pelo GPS (posição do caminhão). O modelo deverá incorporar uma estrutura que, quando implementada, possibilite os transportadores localizarem cargas ofertadas pelos embarcadores próximas as suas posições atuais (GPS/dispositivos móveis/3G), ou seja, facilite a localização de cargas onde quer que esteja, desta maneira diminua o tempo que o caminhoneiro espera uma carga e também o tempo que uma carga demora para ser transporta, melhorando desta maneira a logística de transporte no Brasil, que é um país de dimensões continentais o que demanda muito tempo para entrega de cargas em alguns lugares.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA DE ACESSO À INTERNET PARA DEFICIENTES VISUAIS

OLIVEIRA, RODRIGO CESAR DE (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

A informática representa ao usuário não só o direito de acessar a rede de informações, mas também o direito de eliminar barreiras geográficas, de disponibilidade de comunicação, de conteúdo e apresentação da informação em formatos alternativos. A acessibilidade representa para os deficientes visuais a forma que elas conseguem interagir como o mundo que não vêem. Acreditando-se na importância do papel que a internet desempenha na vida das pessoas, idealizou-se esse trabalho com o intuito de criar um recurso computacional para permitir as pessoas que não enxergam fazer parte da globalização e inclusão digital. O objetivo do trabalho é desenvolver uma aplicação que permita ao usuário deficiente visual navegar e ouvir o conteúdo das páginas da internet baseadas na tecnologia RSS. A aplicação desenvolvida funcionará como um navegador, que por padrão, receberá como entrada um endereço de uma página (URL). Ainda, para facilitar o uso da aplicação, o navegador receberá comandos de voz, na qual facilitará o manuseio na navegação. Acredita-se que aplicação quebrará uma barreira enfrentada pelos deficientes visuais em relação ao acesso à internet. Deste modo, eles poderão ouvir o conteúdo de notícias, esportes, entretenimento, entre outros. Sem dependência total de outra pessoa para auxiliá-los. Neste trabalho serão abordados os principais conceitos relacionados, como a tecnologia JSAPI (Java Speech API), exploração da área Web Semântica (é uma extensão da Web atual, que permite aos computadores e humanos trabalharem em cooperação), e desenvolver um recurso que supra as necessidades de deficientes visuais.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UMA FERRAMENTA PARA CONSTRUIR DINAMICAMENTE RELATÓRIOS NO CRYSTAL REPORTS

STANGARLIN, LUIS FELIPE EUGENIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

Nos dias de hoje as ferramentas CASE cuidam praticamente de todos os aspectos da entrada (as vezes referenciada como CRUD Create, Read, Update e Delete) de informações em um sistema de informação. A proposta é incentivada pela necessidade de simplificar o desenvolvimento de aplicativos e para remover a dependência de um profissional de alto nível para a confecção de relatórios, bem como atender uma área que a maioria dos geradores CASE não abordam, pois costumam tratar a entrada dos dados, enquanto a saída fica negligenciada. O objetivo do projeto é desenvolver uma ferramenta para gerar a definição dos relatórios a partir das tabelas escolhidas pelo programador. O programador deverá especificar quais tabelas pertencem ao relatório, e a ferramenta irá compor o layout, escolher quais relacionamentos serão necessários entre as tabelas, e definir os campos no relatório. Essas informações serão fornecidas ao gerador de relatórios, que fará o seu trabalho, que é a montagem gráfica do relatório para o usuário. A definição simples do relatório poderá ser salva para uso posterior, bem como a definição final do relatório utilizada pelo gerador de relatório também poderá ser salva. A interface da ferramenta deverá ser tão simples, que até um usuário avançado não desenvolvedor poderá gerar seus próprios relatórios, se ele possuir o conhecimento mínimo do que significa cada tabela do banco de dados.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ESTUDO DE CASO: APLICAÇÃO DE "BUSINESS INTELLIGENCE" EM EMPRESAS DE PEQUENO E MÉDIO PORTE.

JUSTINO, CAIO CÉSAR VANCELI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

Business intelligence (BI) é um termo de gerenciamento de negócios que se refere as aplicações e tecnologias empregadas para coletar, fornecer acesso e analisar dados e informações sobre as operações das empresas. Os sistemas de BI permitem que as empresas obtenham um conhecimento mais abrangente sobre os fatores que afetam os seus negócios, tais como métricas de vendas, produção, operações internas e eles podem contribuir para uma melhor tomada de decisões de negócios. O Business Intelligence é composto por quatro componentes: um data warehouse (DW) com seus dados-fontes a análise de negócios, uma coleção de ferramentas para manipular e analisar os dados no data warehouse, incluindo um data mining; business performance management (BPM) para monitoria e analise de desempenho e uma interface de usuário. Os benefícios trazidos pelo BI são: Geração de relatórios mais rápida e preciso, melhor tomada de decisão, economia de tempo, versão única da verdade, melhores estratégias e planos, processos mais eficientes e economia de custos. Utilizando BI, empresas podem, por exemplo, verificar excessos e diminuir custos de produção, estimar com mais precisão volumes de vendas para comprar quantidade suficiente de matéria prima e contratar e treinar mão-de-obra para evitar surpresas, adequar os serviços oferecidos ao perfil dos clientes, diminuir o tempo de produção dos produtos, etc. Resumindo, utilizando BI as empresas podem chegar mais próximo dos objetivos definidos, ou mesmo auxiliar a definir esses objetivos, equalizando custo, tempo de produção, qualidade e lucro, para obter uma vantagem competitiva. Atualmente, um modulo de “Business Intelligence” é um conjunto de ferramentas necessárias para diretores e administradores, pois BI fornece relatórios flexíveis, analises de planejamento para apoiá-los na avaliação e interpretação dos dados, facilitando a tomada de decisões bem fundamentadas e orientadas para determinar as atividades-alvo. Com o projeto de reengenharia de um software para empresas de pequeno ou médio porte, pretende-se verificar a dificuldade e a viabilidade do BI para empresas desse porte e divulgar as experiências positivas e negativas desse processo. As informações geradas deverão ser de fácil compreensão. O objetivo deste trabalho é realizar a reengenharia de um software de uma empresa de pequeno ou médio porte, propor modificações para que o software forneça informações que facilitem as tomadas de decisões. A reengenharia será feita baseada nos recursos de uma empresa de pequeno porte. Nesse sentido será desenvolvido um modulo de BI compacto mantendo as principais características desse tipo de software descrito anteriormente, com isso facilitando o acesso, devido à redução de custos e tempo de implementação. Analise e implementação de um modulo de “Business Intelligence” tem como meta transformar dados armazenados e fornece-los como informações qualitativas sendo importantes na tomada de decisões inteligentes nas companhias.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROCESSAMENTO DE AUDIO DIGITAL UTILIZANDO A PLATAFORMA GOOGLE ANDROID.

DELGADO, JONATHAN RODELLA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

O Android é a plataforma open-source criada pelo Google para o desenvolvimento de aplicações para dispositivos móveis. É uma tecnologia nova e que inspira muito interesse na área de desenvolvimento de aplicativos. A tecnologia inclui um sistema operacional baseado no Linux e diversas aplicações, com uma rica interface gráfica, um navegador web, integração com o Google Maps, suporte a multimídia, GPS, banco de dados integrado e jogos em 3D. A proposta deste projeto é um estudo preliminar dos recursos fornecidos pela tecnologia Android para a manipulação do áudio digital. Com o conhecimento adquirido na realização da pesquisa deve ser proposto a implementação de um aplicativo que explora os recursos descobertos. O trabalho ainda deve envolver uma pesquisa bibliográfica, onde serão estudados os conceitos do som e as tecnologias e padrões utilizados na digitalização do áudio. Durante as pesquisas deverão ser implementados alguns protótipo para a validação dos conceitos estudados e das soluções propostas. Os protótipos deverão ser documentados e apresentados na forma de tutoriais. O projeto será desenvolvido na Faculdade de Informática de Presidente Prudente e utilizará sua infra-estrutura.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROCESSAMENTO DE CONSULTAS EM UMA BASE DE DADOS INTEGRADA A PARTIR DE ESQUEMAS RELACIONAIS E XML

COSTA TUMITAN, DIEGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MASUTANI, VICTOR HUGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PEREIRA ZAUPA, AGLAÊ (Docente - UNOESTE)

A modelagem de uma estrutura de dados é feita de acordo com as regras de negócio da realidade que está sendo representada. Organizações que possuem o mesmo negócio, nem sempre terão a mesma estrutura de dados, por terem sido modelados por pessoas diferentes e também para atender a necessidades diferentes. Portando há a necessidade da integração de esquemas, que é um problema antigo na área de Banco de Dados. No entanto, para se fazer uma integração deve-se fazer primeiramente um casamento entre esses esquemas, cujo processo se torna trabalhoso quando feito manualmente, então é possível utilizar ferramentas que façam de forma semi-automática essas verificações de casamento para que haja uma redução no tempo de verificação. Após a execução do processo de integração entre os esquemas, é fundamental que o acesso aos dados das bases integradas seja realizado de forma transparente aos usuários. Este projeto tem como objetivo desenvolver uma ferramenta que permita o processamento de consultas em uma base de dados integrada a partir de dois esquemas, relacionais e XML. Esquemas heterogêneos são integrados para que se forme um único esquema com as informações que são similares entre eles. A partir daí poderão ser feitas essas consultas, retornando as informações levando em consideração os dados existentes nas duas bases de dados. O projeto será desenvolvido na Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP), onde serão utilizados os laboratórios contendo a infraestrutura necessária para ao desenvolvimento do projeto proposto. Serão utilizados livros disponíveis na biblioteca da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste) e material da Internet. Inicialmente será realizada uma revisão bibliográfica. O próximo passo será implementar uma ferramenta que permita a realização das consultas nas bases de dados integradas. Para a implementação do projeto, o software, escrito em Java, será submetido a uma bateria de testes utilizando estudos de caso sobre sistemas do mundo real. As bases de dados serão povoadas e integradas e, posteriormente, serão executadas as consultas.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROPOSTA DE UMA INTERFACE ADAPTATIVA DE CAPTURA DE IMAGENS PARA O SISTEMA RECOLIBRAS

MOTTA, RENATO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

A forma mais comum para o homem se comunicar com o computador é através de teclado e mouse, enquanto entre os seres humanos é mais utilizado a voz e os gestos. Seria ideal se o homem conseguisse comunicar com o computador da mesma forma que se comunica com outras pessoas. Baseado nesta ideia, o projeto RecoLibras propõe o desenvolvimento de um sistema para capturar e interpretar as imagens baseadas nas linguagens de sinais utilizadas por surdos-mudos. RecoLibras é um sistema desenvolvido na modalidade OpenSource e atualmente ainda não possui um ajuste automático para a captura da imagem, ou seja, o usuário deve preparar um ambiente para o posicionamento da mão e realizar testes até que o sistema consiga reconhecer os gestos com precisão. A proposta é utilizar a tecnologia de processamento digital de imagens e vídeos para realizar o ajuste automático do sistema de captura. A maior contibuição do projeto é a criação de uma ferramenta facilitadora da inserção de indivíduos portadores de surdez ao mundo digital. Para a implementação do projeto é necessária a realização de pesquisas para compreender e testar diferentes algoritmos inerentes ao processamento digital de imagens e vídeos e apresentar uma proposta de melhoria para o módulo de captura de gestos do sistema RecoLibras. O projeto de pesquisa proposto trará benefícios para os portadores de surdez que através de melhorias em um aplicativo poderá se comunicar com outras pessoas que não conheçam a linguagem e como meio de treinamento para que qualquer indivíduo possa entender a forma de comunicação dirigida aos portadores de surdez. O projeto será desenvolvido nos laboratórios da Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP), que disponibiliza a infra-estrutura necessária para ao desenvolvimento do projeto proposto. Serão utilizados livros disponíveis na biblioteca da Universidade do Oeste Paulista (Unoeste), e material recuperado da Internet. Após a análise de alguns algoritmos para transformação digital de imagens, será decidido qual método ou combinação deles serão utilizados. Terminada a implementação da nova proposta, o software deverá ser testado com portadores de deficiência auditiva, a fim de testar e avaliar o sucesso do algoritmo desenvolvido.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SIDEVIEW: UMA NOTAÇÃO GRÁFICA PARA ORDENAÇÃO DE REGRAS DE FIREWALLS

SAITO, LUCIANO SHIMODA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

A notação gráfica SPML (Security Policy Modeling Language) tem como idéia principal padronizar as configurações de firewalls utilizando elementos gráficos, que poderão ser traduzidos para configurações nativas de firewalls. No estágio atual, a SPML suporta modelagem de filtragem de pacotes e NAT. Utilizando uma notação para modelagem de firewalls, juntamente com um software para automatizar a criação do modelo, o administrador de rede pode modelar e configurar graficamente os firewalls sem se preocupar com as particularidades de configuração dos mesmos. Tendo em mãos um modelo gráfico ao invés de um arquivo texto contendo as configurações, o administrador de redes terá uma melhor visualização da política de segurança implementada, e uma menor exigência quanto ao conhecimento técnico para configuração do firewall. O SOH é um software em desenvolvimento que permite a criação das regras de firewalls utilizando a SPML, porém, ele ainda não permite ordenar tais regras de forma visual. Esse software também não permite a persistência de dados, impossibilitando o armazenamento dos modelos para recuperação e edição posterior. Ambas as funcionalidades são essenciais para a utilização plena do software, em ambiente de produção. O objetivo deste trabalho é desenvolver um módulo para ordenação visual das regras de firewalls. Tal módulo implementará um diagrama, conhecido como Sideview (visão lateral), já definido na SPML, permitindo que o usuário possa visualizar e alterar graficamente a ordem das regras de um firewall. Utilizando o SOH, com essa funcionalidade implmentada, também será possível depurar as regras definidas, a partir de parâmetros fornecidos pelo usuário, destacando, por exemplo, as regras que condizem com esses parâmetros. Outro objetivo deste trabalho é desenvolver um módulo de persistência de dados, para permitir o armazenamento dos modelos SPML desenvolvidos. Desta forma, será possível a recuperação e edição posterior desses modelos.Tanto a ordenação das regras como a persistência de dados são essenciais para que o SOH seja utilizado em ambiente de produção. O desenvolvimento de ambos os módulos permitirá que o usuário do software possa utilizá-lo plenamente para definir as políticas de segurança, relacionadas a firewalls, de uma determinada rede.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

USO DE MICROCONTROLADOR PARA ACESSO DE MEMÓRIA DE MASSA

PUPO DE OLIVEIRA MACHADO, THAIS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ARTERO, ALMIR OLIVETTE (Docente - UNOESTE)

CUNHA, CLEBER LUIZ DA (Docente - UNOESTE)

Os microcontroladores são circuitos integrados que possuem internamente os principais componentes de um computador completo. Deste modo, têm sido usados para substituir o computador em aplicações em que é necessário algum processamento mais avançado, sem a necessidade de usar um computador de fato (bem maior). Entretanto, a memória interna dos microcontroladores é bem limitada, inviabilizando o seu uso em aplicações que necessitam manipular grandes quantidades de dados, como por exemplo a construção de diversos dispositivos de hardware, capazes de manipular grandes conjuntos de dados, entre eles, sinais de áudio e vídeo. Assim, este trabalho tem por objetivo implementar uma interface entre um microcontrolador e um dispositivo de memória de massa, como um pendrive, um cartão SD ou MMC, etc. Para o desenvolvimento do projeto, está sendo realizada uma revisão bibiográfica na área, para levantar os microcontroladores que podem ser usados no projeto. Em seguida, após a definição dos dispositivos, será realizada a implementação dos circuitos propostos e, posteriormente, será iniciada a etapa de testes.

ENAPI 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

UTILIZAÇÃO DE DISPOSITIVOS MÓVEIS PARA OTIMIZAÇÃO DE ATENDIMENTO E ACOMPANHAMENTO MÉDICO

TEIXEIRA LIMA, RODOLFO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FERRARI, DIONE JONATHAN (Docente - UNOESTE)

Está se tornando cada vez mais comum o uso de dispositivos móveis como celulares, smartphones e palms para conseguir obter uma maior produtividade em empresas e também uma maior facilidade de acesso as informações para os usuários. Um celular ou smartphone conectado a internet, por wi-fi ou 3G, permite acesso a qualquer informação que esteja disponível e até acessos a sistemas de controle de empresas ou centros. Esse acesso globalizado disponível na “palma da mão” tem despertado o interesse de profissionais da área médica, que frequentemente atendem pacientes em locais diferentes como consultórios, clínicas, hospitais e precisam ter acesso às informações dos pacientes ou documentar procedimentos realizados nos mesmos. Nesse contexto, justifica-se o uso das tecnologias móveis e sistemas computacionais que podem permitir a disponibilidade dessas informações médicas (prontuários, exames, histórico, etc) em qualquer local que o médico esteja e o mesmo pode registrar procedimentos realizados nos pacientes de forma rápida e on-line. . Para que a solução possa ser implantada é preciso um modelo que especifique como as informações médicas estarão disponíveis nos sistemas computacionais (servidores, banco de dados, aplicativos, etc), como essas informações poderão ser acessadas (forma de acesso) e como os dispositivos móveis poderão ser conectados a esses serviços (3G, wi-fi, etc). Esse modelo deve especificar também requisitos para a implantação do mesmo. O objetivo desse trabalho é criar um modelo que dê suporte a todos esses requisitos e que seja geral o suficiente para permitir implementações independentes de plataformas de quaisquer tecnologias utilizadas como, por exemplo: J2ME ou Android no caso dos dispositivos móveis ou J2EE, ASP, .NET para os servidores. O trabalho prevê, para desenvolvimento, a utilização de um microcomputador com sistema operacional Windows. Para demonstração do projeto em funcionamento será necessário um aparelho celular com acesso 3G ou Wi-fi.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

AMBIENTE DE PROJETO PARA REDES NEURAIS

ARAUJO, PAULO VICTOR (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ARTERO, ALMIR OLIVETTE (Docente - UNOESTE)

As redes neurais tem sido usadas em várias áreas da pesquisa para resolver diversos problemas, geralmetne, relacionados a classificação de padrões, entretanto, a sua implementação sempre envolve a necessidade de conhecimentos de programação, que nem sempre os pesquisadores possuem. A implementação deste sisema proporciona ao aluno o contato com diversas áreas da computação como a inteligencia artificial e também a computação gráfica, além disso, o produto final é de grande importância para auxiliar pesquisadores de diversas áreas. O objetivo deste projeto é implementar um sistema para possibilitar a implementação de redes neurais usando um ambiente que dispensa a necessidade de conhecimentos de programação, pois o usuário realiza o projeto selecionando blocos e fazendo suas conexões. O projeto será desenvolvido na Faculdade de Informática de Presidente Prudente (FIPP) que disponibiliza a infra-estrutura necessária para o desenvolvimento do projeto proposto. Serão utilizados livros disponíveis na biblioteca e materiais disponíveis na Internet. O projeto será iniciado por uma revisão bibliográfica para selecionar e estudar as redes que serão implementadas. Em seguida, serão implementadas as técnicas selecionadas. Os resultados obtidos e os detalhes de implementação serão registrados em um artigo científico a ser submetido posteriormente.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ARQUITETURA PARA DIVULGAÇÃO DE INFORMAÇÕES ACADÊMICAS UTILIZANDO TECNOLOGIAS MÓVEIS 3G OU WI-FI

LOMBA, GUILHERME STELUTTI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FERRARI, DIONE JONATHAN (Docente - UNOESTE)

A intensificação no uso de dispositivos móveis e as expectativas cada vez maiores por parte dos usuários em relação a estes aparelhos têm atraído a atenção de muitos fabricantes que estão investindo em novas tecnologias. Grande parte dos dispositivos móveis sejam celulares, smartphones ou palms, possuem tecnologias Wi-fi, Bluetooth ou GPS, entre outras, e podem ser adquiridos por preços acessíveis pela grande maioria da população. Essas tecnologias presentes nesses aparelhos freqüentemente são utilizadas pela nova geração de estudantes, que inclui os universitários, e podem ser utilizadas para auxiliar no relacionamento desses alunos com a instituição educacional de várias maneiras. A justificativa do projeto é a carência no uso dessas tecnologias “nas mãos” desse público e a necessidade de facilitar o acesso a informações acadêmicas que são utilizadas diariamente por alunos e professores de uma instituição acadêmica, facilitando consultas de notas, horários de aula, freqüências entre outras. O objetivo do projeto é propor uma arquitetura (estrutural e lógica) de divulgação de informações acadêmicas utilizando tecnologias móveis que possibilitará um aplicativo móvel instalado no aparelho celular, por exemplo, acessar as informações acadêmicas particulares de forma rápida e segura. A arquitetura proposta deverá ser geral o suficiente a ponto de possibilitar a implementação para várias plataformas móveis disponíveis hoje no mercado entre elas, Symbian, Android e Windows Mobile. Este projeto prevê a utilização de dispositivos móveis específicos para a realização de implementações e testes de soluções que possam validar a arquitetura proposta.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

BUSCA, RECUPERAÇÃO E VISUALIZAÇÃO DE RECURSOS ACADÊMICOS DISTRIBUÍDOS

SAAB, FELIPE NISRALLAH (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CARRO, SILVIO ANTONIO (Docente - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

As universidades são referência quando o assunto é pesquisa e inovação. Tanta pesquisa gera muito material correlato (artigos, vídeos, slides, entre outros) e na maioria das vezes esse material não é compartilhado com a comunidade (seja qual for a natureza: acadêmica, científica, pública ou outra) por falta de um meio que seja de fácil acesso e utilização. Vale lembrar que não só as pesquisas geram recursos acadêmicos, o ambiente de uma universidade oferece por si só um grande leque de atividades que geram recursos acadêmicos: aulas, iniciações científicas, simpósios, congressos, entre outros. O maior problema deste cenário é que tamanha riqueza de recursos não tem valor algum caso fiquem guardados. Por um outro lado, o intenso avanço da Web, em âmbito mundial, torna-a o meio ideal para o compartilhamento de recursos. E como toda universidade dispõe de uma boa infra-estrutura em TI, a hospedagem e disponibilização de tais recursos na Internet é algo trivial, o problema é que deve-se conhecer onde os recursos estão para poder chegar até eles. É nesse contexto que este projeto pretende desenrolar-se, permitir a busca e recuperação destes recursos de um modo transparente ao usuário final. . O objetivo deste projeto é desenvolver uma ferramenta que possibilite a busca, recuperação (de um modo transparente) e visualização de recursos acadêmicos distribuídos entre várias universidades e/ou centros de pesquisa interligados através da Web. O projeto será desenvolvido na FIPP que proporciona toda a infra-estrutura necessária para o desenvolvimento e testes do projeto tal como livros, microcomputadores em rede, servidores e acesso à Internet.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DESENVOLVIMENTO DE UM SIMULADOR DE DIÁLOGO UTILIZANDO A LINGUAGEM AIML COM BANCO DE DADOS

DAMASCENO AOKI, ANDRÉ (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

SILVA, FRANCISCO ASSIS DA (Docente - UNOESTE)

Nos dias de hoje, instituições detentoras de informação procuram oferecer diversos meios de interação e comunicação para atender solicitações do público externo. Devido ao grande volume de informações pertencentes a estas instituições e a variedade de solicitações deste público nos canais de comunicação existentes, o serviço das centrais de atendimentos sobrecarregam dificultando a obtenção das informações desejadas. Acredita-se que um sistema computacional que consiga interpretar a linguagem de escrita do ser humano possa servir de instrumento para melhorar o serviço de atendimento. O objetivo é desenvolver uma aplicação que atue como simulador de diálogo (chatterbot) para prover respostas à perguntas feitas pelas pessoas. As respostas seriam caracterizadas em dois tipos, baseadas em respostas fixas, assim como acontece com o uso da linguagem AIML (Artificial Intelligence Markup Language), onde os interpretadores dessa linguagem procuram respostas na base de conhecimento referente ao assunto. As perguntas e respostas da AIML padrão são armazenadas em um arquivo padrão XML. Outro tipo de resposta seria baseada não apenas em respostas fixas, mas na consulta à um banco de dados. Esse é o grande foco deste trabalho, ou seja, transformar a linguagem AIML para que seja aplicada a uma fonte de conhecimento maior (banco de dados) e que possa tratar as perguntas que não foram encontradas respostas. As respostas não fixas seria baseadas em testos e consultas SQL no banco de dados de aplicação.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LEVANTAMENTO DOS INDICADORES DE GESTÃO DE ESTOQUES DISPONÍVEIS EM SOFTWARE DESENVOLVIDOS POR EMPRESAS INSTALADAS NO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE PRUDENTE-SP.

FERNANDES, DOUGLAS (Docente - UNOESTE)
ROCHA MIRANDA, RAFAEL ARTHUR (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
NESPOLI CAMARGO, MURIEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
VILLA, ALLAN CARLOS CLAUDINO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
OCHOA LOPES, LEONARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
TOLIM DELAZARI, AUGUSTINHO BRUNO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
SANTOS MARTINS, ALINE DOS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
BARLETTA, RODRIGO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

A estabilidade econômica alcançada pelo Brasil após o Plano Real, associado ao aumentado da concorrência de produtos estrangeiros, exigiu das empresas um melhor gerenciamento de estoques. Os estoques impactam não somente no custo da não disponibilidade, mensurado pelo indicador de nível de serviço oferecido, mas também no aspecto financeiro, uma vez que envolvem capital de giro para mantê-lo. Neste contexto, o uso de softwares para gerenciamento de estoques permite uma melhor gestão, refletindo positivamente no resultado econômico-financeiro. Tal realidade gerou oportunidade de negócios às empresas de desenvolvimento de software, que associando conceitos relacionados a sistemas de informação com técnicas de apuração e indicadores de gestão de estoques, permite disponibilizar aos gestores, relatórios de apoio para tomada de decisão. O conhecimento de conceitos relacionados ao gerenciamento de estoques é necessário para adequação do sistema ao conceito de SAD – Sistema de Apoio a Decisão, o que exige dos analistas responsáveis pelo software o domínio deste conceito. O objetivo deste trabalho é colocar os alunos do curso de Sistemas de Informação da FIPP/Unoeste em contato com a realidade de softwares desenvolvidos por empresas de Presidente Prudente-SP que possuem módulo de gestão de estoques ,analisando como é possível aplicar o conceito de Sistema de Apoio a Decisão em softwares. O trabalho se enquadra como de caráter exploratório, sendo utilizado questionário a ser aplicado as empresas de desenvolvimento de software de Presidente Prudente-SP, para posterior tabulação, análise e conclusão.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LEVANTAMENTO DOS RECURSOS DE B.I. DE SOFTWARES UTILIZADOS POR EMPRESAS DE SETOR DE VAREJO DE AUTOPEÇAS EM PRESIDENTE PRUDENTE-SP.

FERNANDES, DOUGLAS (Docente - UNOESTE)

DUMONT, GIANCARLO FERNANDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TIMOTEO DOS SANTOS, MARCOS VINICIUS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

YAMADA, ELTON (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SANTOS, LUCAS TEIXEIRA DOS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

LUIZ DE OLIVEIRA, MARCELO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

TAKATA, WELLINGTON SHINMI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

O setor de autopeças na cidade de Presidente Prudente se caracteriza pela presença de um número significativo de empresas de portes e características diferentes, que necessitam de informações gerenciais para tomada de decisão, em meio a um ambiente empresarial e econômico cada vez mais dinâmico, que exige planejamento e direcionamento estratégico, de forma a garantir o nível de competitividade exigido. A análise dessa informação permite aos gestores tomar decisões operacionais, definir estratégias, classificar, segmentar, estimar e simular cenários, otimizar oportunidades e minimizar riscos. Neste contexto, surge o conceito de B.I.- Business Intelligence, que segundo Howard Dresner trata de um conjunto de conceitos e métodos para melhorar a capacidade de tomada de decisões, utilizando sistemas baseados em factos de negócio. A contribuição desta pesquisa para a comunidade se dá por meio da apresentação dos recursos atualmente utilizados pelas empresas do setor varejista de autopeças de Presidente Prudente para tomada de decisão, contribuindo para a disponibilização de novos recursos adequados a realidade do público pesquisado. . O presente trabalho possui por objetivo conhecer os recursos de Business Intelligence disponíveis em softwares utilizados por empresas do setor varejista de autopeças na cidade de Presidente Prudente. A presente pesquisa caracteriza-se como do tipo exploratória, sendo enquadrada como estudo de campo. Serão aplicados questionários junto as empresas do setor varejista de autopeças do município de Presidente Prudente-SP, sendo as questões tabuladas e analisadas.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LEVANTAMENTO DOS RELATÓRIOS GERENCIAIS DISPONIBILIZADOS EM LOJAS DE CONVENIÊNCIA NO MUNICÍPIO DE PRESIDENTE PRUDENTE-SP.

FERNANDES, DOUGLAS (Docente - UNOESTE)

PAES, ANTONIO CARLOS PAES NASCIMENTO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALVES, DAYANE CANDIDA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

PEROSSO AZENHA, KAUÊ CEZAR (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CAMARGO, KEIDI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

BARROCAL, MURILO MOREIRA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

O modelo de loja de conveniência surgiu nos EUA nos anos 50. No Brasil a primeira loja de conveniência foi fundada em 1987, por meio de parceria entre a Shell e o Grupo Pão de Açúcar. Segundo a ABRAS, as características comerciais básicas são: funcionamento vinte e quatro horas, trezentos e sessenta e cinco dias por ano, máximo de três check-outs e comercializam entre 750 e 1,5 mil itens. Busca atender três categorias de compras: por conveniência, impulso e necessidade. Todas estas características exigem dos gestores acompanhamento constante dos indicadores de desempenho do negócio, Dentre estes indicadores destacam-se os relacionados com gestão de estoques, lucratividade, rentabilidade e desempenho financeiro. No município de Presidente Prudente-SP, existem atualmente 79 lojas de conveniência, sendo a grande maioria instalada em postos de combustível. O conhecimento dos relatórios gerenciais disponibilizados pelos sistemas implantados nas empresas de conveniência da cidade permite apontar melhorias nos softwares, contribuindo para uma melhor gestão do empreendimento. O trabalho possui como objetivo colocar os acadêmicos do curso de Sistemas de Informação da FIPP/UNOESTE em contato com a realidade dos software oferecidos no mercado, de forma a observar as melhorais possíveis de se alcançar à partir da aplicação do conceito de Sistema de Apoio a Decisão. Neste trabalho será utilizada o método exploratório, abordando o tema de forma investigativa, que envolverá pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo através da aplicação de questionário em empresas do ramo de Conveniências. Inicialmente, será levantado o número total de empresas neste ramo presentes na cidade Presidente Prudente. Numa segunda etapa, será definida uma amostragem ideal para aplicação de um questionário, que será elaborado e testado antes de ser enviado às empresa. Finalmente, os resultados serão tabulados, analisados e as conclusões serão apresentadas.

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

TÉCNICA PARA REDUÇÃO DO FLUXO DE DADOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS

ALTAFINI, GABRIEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

FERRARI, DIONE JONATHAN (Docente - UNOESTE)

Está se tornando cada vez mais comum a utilização de dispositivos móveis, como celulares e smartphones, para acesso a informações disponibilizadas por sites e webservices. O tráfego desse tipo de informações está aumentando cada vez mais com o passar do tempo e, com isso, aumentando o tráfego de dados dos usuários que utilizam esse serviço. Como as operadoras de telefonia celular cobram dos seus usuários pela quantidade de dados trafegados na rede, a utilização desses dispositivos para esses tipos de acessos podem aumentar os custos e inviabilizar financeiramente esses serviços. Dessa forma, torna-se justificável uma pesquisa para tentar reduzir o volume de informações trafegadas por esses usuários e, com isso, diminuir os gastos com contas de operadoras. Este trabalho tem como objetivo realizar um estudo desses tráfegos de informações e propor uma forma de reduzir os dados trafegados pela rede de telefonia celular ou wireless. Em muitas situações, as informações acessadas pelas aplicações dos dispositivos móveis não são utilizadas, como por exemplo, o acesso de e-mails pelo celular, onde o usuário acessa (trafega pela rede) todos os e-mails da caixa de entrada e somente realiza a leitura dos não lidos. Espera-se com esse trabalho conseguir uma redução significativa das informações não utilizadas por aplicativos móveis e, conseqüentemente, um aumento da relação custo/benefício no uso desses serviços.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

A APLICAÇÃO DAS MELHORES PRATICAS DA ITIL NO GERENCIAMENTO DA INFRA-ESTRUTURA, DOS SERVIÇOS E DA SEGURANÇA DA INFORMAÇÃO DE UMA DISTRIBUIDORA DE AUTOPEÇAS.

EVANGELISTA, CARLOS MANOEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

Para serem eficientes e eficazes, as organizações precisam ter controle da sua infra-estrutura de TI, dos serviços que prestam, da segurança da informação e dos fornecedores. Baseado nas melhores práticas reconhecidas mundialmente definidas pela ITIL (Information Technology Infrastructure Library) será feito um trabalho de pesquisa, descrição e registro da infra-estrutura, segurança da informação, gerenciamento de contratos e serviços prestados pelo departamento de TI da empresa. Inicialmente será feito o organograma do departamento de TI para identificar os responsáveis por cada área. Após a identificação das responsabilidades será descrito toda a infra-estrutura de TI, descrição e forma de gerenciamento da rede, descrição e forma de gerenciamento da Internet, descrição da segurança da informação e descrição do gerenciamento de contratos da empresa. Através dos dados obtidos a empresa poderá ter um controle maior na sua área de TI e ter condições de projetar a necessidade da demanda conforme o alinhamento estratégico com o negócio. . O objetivo é fornecer informações completas, precisas e atualizadas das configurações dos ativos de TI, serviços, segurança da informação e contratos com fornecedores. Verificar se no ambiente de TI possui somente componentes autorizados e identificar os relacionamentos entre os itens de configuração. No final, será gerado um documento impresso e proposto à criação de um banco de dados com todas as informações adquiridas, tendo como base o conhecimento adquirido no Curso de Gestão da Tecnologia da Informação e as melhores práticas da ITIL. Na área de segurança da informação as questões abordadas serão a confidencialidade, que garante que a informação será comunicada somente a quem tem o direito de acesso, a integridade, que garante que a informação é completa, precisa e protegida e a disponibilidade que garante que a informação está disponível e utilizável quando necessário, bem como a segurança dos componentes de hardware e software . Para a realização do trabalho serão utilizados questionários, pesquisas dos equipamentos e serviços, anotações em entrevistas e acompanhamento dos processos com as pessoas envolvidas na áre. Após a conclusão do estudo será elaborado um documento gravado em CD.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ANÁLISE DOS PROCESSOS DE NEGÓCIOS DO DEPARTAMENTO DE VENDAS DA TRANSIT TELECOM, FILIAL PRESIDENTE PRUDENTE/SP

OCANHA, PRISCILA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

Estudos preliminares revelam que podem existir processos não otimizados, com eventuais falhas e ainda não confiáveis na empresa, objeto de estudo deste projeto. A melhoria nos processos desta organização, filial de Presidente Prudente, deve contribuir para melhoria na eficiência da empresa e minimizar os problemas hoje existentes e já apontados de falhas na emissão de novos contratos, demora injustificada no processamento de algumas vendas, e tarefas repetidas. . O objetivo deste projeto é realizar um estudo detalhado nos processos de negócios(BPM Business Process Management) na empresa Transit do Brasil, em especial no setor de vendas e de novos contratos, o estudo do ambiente escolhido, das pessoas que ali trabalham, suas atribuições, qualificações e outras informações relevantes, instalações físicas, inclusive de equipamentos de segurança e das entidades que se relacionam, para elaborar todo o mapeamento/desenho dos processos pelo diagnóstico das ações e regras existentes, apontar necessidades organizacionais identificadas e, ao final, implementar ou recomendar soluções ou melhorias ou o uso de alguma tecnologia, visando a otimização dos recursos, a reestruturação da infraestrutura de TI e o redesenho dos processos existentes, catalogando as maiores dificuldades, criando um protocolo de ações. Embora o foco seja o BPM, outras áreas e tecnologias também poderão ser abordadas para melhor desempenho do projeto. Desta forma, as habilidades e competências adquiridas e em processo de aquisição pelo discente poderão se solidificar e resultar em outras, integrando os ambientes empresa-escola, fortalecendo o processo de aprendizagem, contextualizando o conteúdo de diversas disciplinas, inaugurar a prática profissional ainda durante a graduação e contribuir responsavelmente para a melhoria da sociedade . Através da observação, coleta de registros, pesquisas, entrevistas e acesso a documentos serão mapeados os processos e relacionados os recursos disponíveis, bem como identificadas as necessidades. Ao final, o aluno deverá concluir um relatório pormenorizado de suas ações, bem como um relato da situação encontrada e um relatório conclusivo com sugestões de melhorias ou recomendações, sempre justificadas. .

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ANÁLISE DOS PROCESSOS E RECURSOS DISPONÍVEIS COM PROPOSTAS DE MELHORIAS EM SECRETARIA DE ESCOLA ESTADUAL: UM ESTUDO DE CASO

SANTOS, VERIDIANE TORRES DOS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

Este projeto, que integra o conteúdo da disciplina Projeto integrador de Tecnologias, presente no quarto termo do curso superior de Tecnologia em Gestão da TI, da FIPP – Faculdade de Informática de Presidente Prudente, na Unoeste, propõe a integração entre a teoria e a prática, de fundamental importância para o aprimoramento acadêmico e a boa formação de um futuro profissional da área de Gestão da T.I. O foco será a observação, entrevistas, estudos e propostas para melhorias nos processos envolvidos e na estrutura de T.I de uma secretaria de escola estadual da cidade de Presidente Prudente/SP. O desenvolvimento do projeto certamente contribuirá para uma visão mais ampla dos conteúdos já estudados, além de um motivador desafio para atuar frente aos problemas do mundo real, empreendendo ações com reflexo sociais. . O Projeto tem por objetivo possibilitar o estudo do ambiente escolhido, das pessoas que ali trabalham, dos recursos disponíveis (principalmente tecnológicos), das entidades que se relacionam e dos processos existentes, para elaborar todo o mapeamento/desenho dos processos pelo diagnóstico das ações e regras existentes e, ao final, implementar e/ou recomendar soluções ou melhorias, o uso de alguma tecnologia, produzir um relatório de sugestões e providencias entendidas como necessárias, visando a otimização dos recursos, a reestruturação da infraestrutura de TI e o redesenho dos processos existentes, catalogando as maiores dificuldades, criando um protocolo de ações. Desta forma, as habilidades e competências adquiridas e em processo de aquisição pelo discente poderão se solidificar e resultar em outras, integrando os ambientes empresa-escola, fortalecendo o processo de aprendizagem, contextualizando o conteúdo de diversas disciplinas, inaugurar a prática profissional ainda durante a graduação e contribuir responsavelmente para a melhoria da sociedade. . A observação, registros, pesquisas, entrevistas, coleta de imagens e acesso a documentos serão utilizados para mapear os processos existentes, idenficar as pessoas e relacionar os recursos disponíveis. Ao final, será apresentado um relatório pormenorizado destas ações, bem como um descritivo da situação encontrada e um relatório conclusivo com sugestões de melhorias ou recomendações, sempre justificadas. .

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ANÁLISE DOS PROCESSOS, RECURSOS DISPONÍVEIS E CULTURA ORGANIZACIONAL DE UMA PEQUENA EMPRESA, COM FOCO EM MELHORIAS.

SARAIVA DOS SANTOS, GLAUCIA ROGERIA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

Este projeto, que integra o conteúdo da disciplina de Projeto integrador de Tecnologias no quarto termo do curso superior de Tecnologia em Gestão da TI, da FIPP – Faculdade de Informática de Presidente Prudente, na Unoeste, propõe a integração entre a teoria e a prática, de fundamental importância para o aprimoramento acadêmico e a boa formação de um futuro profissional da área de Gestão da T.I. O foco será a observação, entrevistas, estudos e propostas para melhorias nos processos envolvidos e na estrutura de T.I da empresa Padaria Alvorada, na cidade d eSanto Anastácio/SP. O desenvolvimento do projeto certamente contribuirá para uma visão mais ampla dos conteúdos já estudados, além de um motivador desafio para atuar frente aos problemas do mundo real, empreendendo ações com reflexo sociais. O Projeto tem por objetivo possibilitar o estudo do ambiente escolhido, das pessoas que ali trabalham, suas atribuições, qualificações e outras informações relevantes, da elaboração das planilhas de custo, da adequação às exigências de órgãos de fiscalização, instalações inclusive equipamentos de segurança, das condições de higiene e limpeza, das entidades que se relacionam e dos processos existentes, para elaborar todo o mapeamento/desenho dos processos pelo diagnóstico das ações e regras existentes, efetuar levantamento dos recursos disponíveis e necessidades organizacionais identificadas e, ao final, implementar ou recomendar soluções ou melhorias, o uso de alguma tecnologia, produzir um relatório de sugestões e providencias entendidas como necessárias, visando a otimização dos recursos, a reestruturação da infraestrutura de TI e o redesenho dos processos existentes, catalogando as maiores dificuldades, criando um protocolo de ações. Desta forma, as habilidades e competências adquiridas e em processo de aquisição pelo discente poderão se solidificar e resultar em outras, integrando os ambientes empresa-escola, fortalecendo o processo de aprendizagem, contextualizando o conteúdo de diversas disciplinas, inaugurar a prática profissional ainda durante a graduação e contribuir responsavelmente para a melhoria da sociedade . A observação, registros, pesquisas, entrevistas, coleta de imagens e acesso a documentos serão utilizados para mapear os processos e relacionar os recursos disponíveis, bem como identificar as necessidades. Ao final, o aluno deverá concluir um relatório pormenorizado de suas ações, bem como um relato da situação encontrada e um relatório conclusivo com sugestões de melhorias ou recomendações, sempre justificadas .

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ANÁLISE DOS RECURSOS DE TI COM PROPOSTAS DE MELHORIAS NA ADMINISTRAÇÃO PÚBLICA MUNICIPAL DE SANDOVALINA/SP

ARRUDA, PAULO MORALES BRAVIN (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
FRANCO MIRANDA, JIAN (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

A Prefeitura Municipal de Sandovalina/SP, utiliza a Tecnologia da Informação (TI) como recurso indispensável na gestão financeira dos recursos públicos, especialmente nas áreas de arrecadação tributária (mobiliária e imobiliária), contabilidade pública, departamento de pessoal (folha de pagamento e derivados) e como apoio nas rotinas administrativas. Identificar aspectos que necessitam de maior atenção, propondo uma reestruturação no ambiente tecnológico que proporcione uma estrutura confiável e padronizada, conscientizar os funcionários e redimensionar o parque tecnológico certamente deve garantir maior eficiência no uso dos recursos de TI e possibilitar uma gestão mais efetiva para a Administração. Após os estudos e levantamentos realizados, o projeto deverá propor as melhorias necessárias na infraestrutura de TI, especialmente em um datacenter local, servidor de banco de dados, servidor de internet, link de internet, interligação dos computadores em rede, compartilhamento de recursos de impressão e armazenamento de dados, segurança dos dados, rotinas de cópia de segurança (backups) e servidor de e-mails. Serão consideradas ainda a eventual necessidade de treinamento dos usuários dos recursos de TI, de telefonia fixa e dos equipamentos de segurança. Levantamento do cenário atual através de anotações, fotos, coleta de dados e documentos, entrevistas e observação direta dos procedimentos internos, divisão das tarefas, utilização dos equipamentos, juntamente com pessoas ligadas diretamente aos setores que utilizam os recursos. Finalmente, a elaboração de um documento final deste projeto que recomende as mudanças necessárias.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

DISPONIBILIZAÇÃO DE ACESSO A INTERNET E IMPLANTAÇÃO DE SERVIÇOS DE REDE LOCAL NA UNIÃO DE PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS - UNIPODE

ALEKANDER DE ALMEIDA FERREIRA, RENATO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

A instituição UNIPODE - União das Pessoas com Deficiências atende portadores de deficiência, acima de 18 anos, que podem se locomover pelo seu próprio esforço. Atualmente ela conta uma estrutura de prédios totalmente dispersa e necessita de uma rede de computadores para que os trabalhos administrativos sejam realizados com maior praticidade e agilidade. Atualmente a entidade possui 04 computadores, 01 notebook e 03 impressoras e esses equipamentos não estão interligados por uma rede de computadores. A Internet funciona por linha discada e está disponível somente para um único 01 computador. O único meio de acesso a Internet banda larga disponível no local é contratar o serviço de Internet via Rádio de um provedor de acesso local. Alguns desses provedores alegam que o local onde a instituição está localizada não possibilita visada direta, impossibilitando o acesso a rede do provedor, e consequentemente a Internet. No entanto, um dos provedores de acesso consegue ter visada direta com um dos pontos de presença do mesmo. As instalações de informática da instituição estão espalhadas pelo terreno dificultando a construção de uma rede cabeada e há várias árvores desfavorecendo a construção de uma rede sem fio. Verificou-se também que o compartilhamento de arquivos é feito utilizando um pendrive, que facilita a disseminação de vírus de computadores. O único computador existente na sala de informática não está iniciando; no momento da inicialização ele emite sinais sonoros de erro. O objetivo deste trabalho é disponibilizar acesso a Internet banda larga para os computadores da instituição, bem como o compartilhamento de arquivos e impressoras. Outro objetivo do trabalho é implantar o cabeamento de rede do local, seguindo as normas ANSI/EIA/TIA, e implantar também uma rede sem fio para permitir que dispositivos móveis como computadores portáteis possam integra-se a rede local e obter acesso a Internet. O presente trabalho contribuirá com a melhoria da qualidade dos serviços prestados pelos funcionários, permitindo que os mesmos possam concentrar-se no trabalho com as pessoas atendidas pela instituição ao invés de se preocupar com problemas técnicos nos computadores. Nesse sentido, pretende-se levar um enlace de rádio até a sala da administração. Todos os serviços de rede serão centralizados nessa sala, como por exemplo, o compartilhamento de arquivos e Internet. Também será implantado um enlace sem fio entre a sala de informática e a sala onde a psicóloga da instituição realiza atendimentos.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

ESTUDO DOS IMPACTOS APÓS A IMPLEMENTAÇÃO DE PROCESSOS DE GERENCIAMENTO DE SERVIÇOS DE TI SEGUNDO AS PRÁTICAS DA ITIL® NA PREFEITURA MUNICIPAL DE PRESIDENTE PRUDENTE/SP

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

ARAUJO FILHO, JAIR TAVARES DE (Docente - UNOESTE)

Com a evolução do papel da TI nas organizações, que deixou de ser um mero provedor de tecnologia para se tornar um parceiro estratégico dos negócios, uma nova preocupação tem sugido: sua gestão eficiente. Na mesma realidade das empresas privadas, os órgãos públicos também tem uma grande necessidade de mitigação de custos, dos riscos e a geração de indicadores para medir a eficiência dos serviços prestados aos usuários internos de TI e a população em geral, pois somente através de uma gestão efetiva da TI com metas e indicadores bem definidos poderá ser comprovada a gestão efetiva e o retorno sobre o investimento de recursos públicos em TI. Muitas pesquisas exploram os resultados e objetivos alcançados após a implementação das Melhores Práticas do Gerenciamento de Serviços de TI. Não existem, porém, informações abundantes e confiáveis da adoção destas melhores práticas na Administração Pública, em especial nas prefeituras. Embora livre da concorrência tradicional, da exigência mercadológica de maior eficiência operacional, da busca pela fidelização de seus clientes e a conquista de novos nichos, o Poder Público também encontra limites e pressões externas que interferem na sua gestão, que não é tão independente quanto pode parecer. O cumprimento do preceito constitucional da eficiência (art. 37, caput, CF/88) já parece ser o bastante para exigir dos administradores públicos a busca da excelência. O interesse em abordar esse assunto é um esforço da Prefeitura Municipal de Presidente Prudente, em gerenciar os serviços de TI prestados aos usuários internos e à população, com objetivo de alcançar e medir benefícios tangíveis e intangíveis. A motivação para a realização deste estudo veio da observação dos benefícios gerados as organizações que adotam as melhores práticas de Gerenciamento de Serviços de TI e também de uma possibilidade de uma gestão mais efetiva de pessoas e investimentos em TI na Prefeitura de Presidente Prudente. Este trabalho tem como objetivo conhecer os impactos decorrentes da adoção das práticas de Gerenciamento de Serviços de TI na Prefeitura Municipal de Presidente Prudente/SP. O método de pesquisa que se mostra mais adequado ao problema e aos objetivos propostos é o qualitativo. Segundo Chizzotti (2000), a pesquisa qualitativa tem como objetivo esclarecer uma situação para uma tomada de consciência. O autor diz ainda que os pesquisadores que adotam essa orientação se dedicam à análise dos significados que os indivíduos dão às suas ações e constroem suas vidas e relações no ambiente em que vivem. Richardson (1999, p.79) diz que “a abordagem qualitativa de um problema, além de ser uma opção do investigador, justifica-se, sobretudo, por ser uma forma adequada para entender a natureza de um fenômeno social. Isto está compreendido no que se pretende com este trabalho ao fazer esta análise a respeito da percepção de valores dos funcionários e cooperados.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

IMPLANTAÇÃO DO CENTRO DE CONTROLE DE IMPRESSÃO DA SEDE ADMINISTRATIVA DO CORPO DE BOMBEIROS DE PRESIDENTE PRUDENTE

SILVA, JACSON POMPEO DA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

NARDI, RICARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

O Corpo de Bombeiros de Presidente Prudente tem buscado constantemente implantar novas tecnologias para melhorar a eficiência das atividades administrativas, procurando trabalhar com ferramentas de software livre, que não tem custo de aquisição. No entanto, tais ferramentas precisam de pessoas especializadas para implantá-las. Atualmente a instituição conta com aproximadamente 33 estações de trabalho, 2 servidores e 7 impressoras, sendo uma laser. Atualmente, não existe controle dos documentos impressos nessa instituição, o que torna impossível implantar um controle do consumo dos recursos utilizados nas impressões. Nesse sentido, pretende-se utilizar o sistema operacional Linux para implantação de um centro de controle de impressão, permitindo controlar gastos com papel, tonner e cartuchos de impressão. Desta forma, pretende-se racionalizar o uso de papel e suprimentos de impressão de forma a contribuir com a questão ambiental. Esse sistema será responsável pelo gerenciamento das impressões realizadas pelos usuários da rede, os quais estarão previamente cadastrados em seus devidos grupos e com suas políticas definidas.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

INTERDISCIPLINARIDADE NOS CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DA UNOESTE: PIT - PROJETO INTEGRADOR DE TECNOLOGIAS

DÓRIA, EMERSON SILAS (Docente - UNOESTE)

ALESSI, HAROLDO CESAR (Docente - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

DEL TREJO, MOACIR (Docente - UNOESTE)

ALESSI, ROGERIO MARCUS (Docente - UNOESTE)

A principal vocação de um curso de tecnologia é estar focada numa formação rápida e específica, voltada para o mundo do trabalho, e criado para atender a um nicho específico, que exige profissionais com um conjunto de habilidades e competências cuja aquisição é facilitada pelo desenvolvimento de um Projeto Integrador de Tecnologias, PIT, disciplina presente na matriz curricular no quarto semestre dos três cursos superiores de tecnologia da FIPP, Faculdade de Informática de Presidente Prudente, na Unoeste: Gestão da TI, Sistemas para Internet e Redes de Computadores. Trata-se de um projeto real, que deverá atender a um destinatário certo, escolhido pelos alunos e aprovado pelo professor da disciplina, com foco num problema identificado ou em uma necessidade, cuja solução exija o desempenho das competências já adquiridas e em processo de aquisição. Todas as orientações sobre o desenvolvimento do projeto serão fornecidas pelo professor desta disciplina, que disponibiliza seu horário para possibilitar a integração entre os alunos do grupo e o desenvolvimento do projeto propriamente dito (trabalho em equipe). Este professor também mediará o contato dos alunos com outro professor ou profissional cuja especialidade seja necessária para a conclusão do projeto. Dividido em três etapas, na primeira os grupos devem encontrar uma organização que será beneficiada com sua atuação. Como o projeto tem caráter de extensão comunitária, os grupos deverão dar preferência às instituições filantrópicas, da sociedade civil organizada, organizações sem fins lucrativos, entidades religiosas, clubes de serviços ou ainda entidades carentes, de prestação de serviços de interesse público, terceiro setor, grupos de voluntários ou mesmo do poder público que demonstrarem interesse e necessidade, quando estas oferecerem condições satisfatórias para o desenvolvimento. Esta iniciativa também pretende aproximar o aluno da comunidade local, possibilitando ao mesmo tempo conhecer sua realidade e necessidades, e também oferecer a estas entidades a contra partida social, papel fundamental das IES. Feita a escolha do beneficiário e tendo sido aprovada pelo professor da disciplina, os grupos são orientados a identificar suas necessidades de TI que podem ser supridas por este projeto, e colher as informações necessárias para o desenvolvimento da solução, definindo seu escopo. Os grupos iniciam então a execução do projeto propriamente dito. Nesta etapa os alunos podem contar com uma equipe multidisciplinar de docentes, de diversas especialidades, para orientá-los e sugerir caminhos, mas toda iniciativa, direção e organização do projeto fica a cargo do próprio grupo. Na última etapa, ao final, os projetos já implementados são apresentados a uma banca examinadora composta por professores e profissionais preferencialmente atuantes no mesmo segmento do projeto para avaliação.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

LEVANTAMENTO DA SITUAÇÃO ATUAL DA INFRAESTRUTURA DE REDES DE COMPUTADORES DAS ESCOLAS MUNICIPAIS DE PRESIDENTE PRUDENTE

NASCIMENTO, ROMULO DAS DORES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SANTOS, CARLOS MAGNO COSTA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

Atualmente a necessidade de inclusão digital é muito comentada. Nesse sentido, os governos têm realizado várias iniciativas em prol da inclusão digital, principalmente nas escolas municipais. Em vários municípios do estado de São Paulo já existem iniciativas das prefeituras, bem como de instituições não governamentais, para tornar a inclusão digital uma realidade na vida da população. Visando essa melhoria em nosso ensino municipal, as secretarias de Educação e de Tecnologia de Presidente Prudente trabalham juntas para que alunos e professores das escolas administradas pela prefeitura tenham acesso a Internet, e consequentemente a toda informação disponibilizada por essa rede. Nesse sentido, o parque de maquinas das escolas municipais tem sido modernizado aos poucos e alguns laboratórios de informática já foram disponibilizados nas escolas. Em uma cidade como Presidente Prudente, que possui cerca de 50 escolas municipais, existe um parque de maquinas e equipamentos considerável. Além de manter todo esse parque tecnológico é muito importante que novas necessidades sejam detectadas e atendidas, de modo que que alunos e professores tenham acesso a uma infraestrutura de tecnologia da informação de qualidade. Este trabalho tem como objetivo realizar um levantamento que descreverá as condições dos equipamentos de informática, situação da rede e acesso a Internet das escolas municipais de Presidente Prudente. Tal levantamento será utilizado com o objetivo de propor modificações de modo a melhorar as condições da infraestrutura de TI dessas escolas. Em um segundo momento tais modificações serão implantadas em algumas escolas. As modificações, poderão ser, por exemplo, implantação de redes sem fio para professores e/ou alunos nas escolas em que for detectado uma quantidade de pessoas que possuam computadores portáteis. A intenção que esses levantamentos tornem-se uma rotina periódica de modo a manter as redes das escolas sempre em boas condições de uso e adequadas as necessidades. Considerando que as redes instaladas nas instituições de ensino são redes de pequeno porte, com no máximo 15 a 20 computadores, os equipamentos básicos utilizados nessas redes são modems, switches, cabos UTP, conectores, canaletas, placas de rede, placas de rede sem fio, pontos de acesso para redes sem fio e impressoras locais e impressoras em rede. Os equipamentos necessários para a realização deste trabalho serão fornecidos pela Secretaria Municipal de Tecnologia da Informação de Presidente Prudente. É importante ressaltar que tais equipamentos serão disponibilizados somente na fase de implantação das modificações, já descrita anteriormente.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMA: DINDOM - TENHA O DOMÍNIO SOBRE A SUA EMPRESA

TSUJIGUCHI, LEANDRO SENNI (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

Vendo a necessidade de pequenas e médias empresas substituir seus métodos tradicionais por recursos tecnológicos, desenvolvi um controlador financeiro a fim de resultar em diminuição de gastos para os empreendedores. Este sistema de computador poderá imprimir um relatório com todas as movimentações por período. O usuário realizará o cadastro de uma despesa, receita ou transferência, para controlar o fluxo de caixa, controle bancário e gasto em geral da empresa, de uma única vez. Desenvolver um sistema em ambiente web para realizar controle financeiro de pequenas e médias empresas. O usuário também poderá adaptar este sistema para uso pessoal. Este sistema possui um controle de fluxo de caixa, transações financeiras, controle bancário, orçamento de gastos e relatórios. Para que não haja problemas com a segurança, será usada uma tabela de senha para cada usuário, teclado virtual randômico e controle de atividades. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade–Empresa–Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementará. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA O GERENCIAMENTO DE ESTOQUE E REPOSIÇÃO DE MATERIAIS DAS ESCOLAS PARA A SECRETARIA DE EDUCAÇÃO DA PREFEITURA MUNICIPAL DE PRESIDENTE PRUDENTE

CHANQUINI, LUCAS CORDOVÊS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

O Projeto SGERM (Sistema para Gerenciamento de Estoque Reposição de Materiais) visa agilizar o manuseio de pedidos de reposição das escolas municipais gerenciadas pela SEDUC (Secretaria de Educação) via sistema a ser disponibilizado no portal da SEDUC, onde atualmente, os pedidos são feitos de forma manual, este sistema será responsável por gerar automaticamente os pedidos dos produtos com estoque abaixo do mínimo. Controlará também controlar o estoque das escolas gerenciadas, entrada de produtos nas escolas, baixa de produtos usados e consumo médio por aluno. O objetivo principal deste projeto consiste em aperfeiçoar o controle de solicitações de materiais de consumo das escolas municipais. Os pedidos realizados via portal da SEDUC pela escola, formam uma base histórica que permitirá no futuro a determinação de consumos médios por aluno e períodos sazonais das escolas em relação a pedidos de materiais de consumo. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade–Empresa–Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementará. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA O GERENCIAMENTO DE ORDEM DE SERVIÇOS PARA EMPRESA ORION INFORMÁTICA E PARA ÓRGÃOS PÚBLICOS

AP. LOPES BONFIM, DANIEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

O Projeto Orion-S.G.O.S (Orion Sistema para Gerenciamento de Ordem de Serviços) visa agilizar o abertura de ordem de serviços on-line na (web), esta opção de disponibilizar a Ordem de Serviços on-line visa atender uma inovação na área de tecnologia da empresa Orion Informática, dando a empresa mais ferramentas para atender seus clientes com maior rapidez e aproximando-os mais da empresa que vai utilizar o Sistema Orion-OS. Este sistema será de código aberto, podendo ser utilizado por Prefeituras, Assistências técnicas ou qualquer órgão que necessite de acompanhamento de ordem de serviços. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade-Empresa-Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementara. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA PARA POSSIBILITAR O MARKETING NA INTERNET DE EMPRESA QUE ATUA NO RAMO DE CENTRO AUTOMOTIVO DE PRESIDENTE PRUDENTE

CORRÊA, CÉSAR EDUARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
SILVA, EDVALDO JOSÉ DA (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

O Projeto Portal Web - Sistema para disponibilizar e divulgar na Internet tudo sobre a empresa, desde fotos e dados sobre a empresa, até divulgar tudo o que a empresa disponibiliza para a sociedade com seus produtos e serviço oferecido para o ramo automotivo. Visa poder mostrar através da Internet toda a variedade de peças e serviços que a empresa oferece, disponibilizando fotos, busca rápida, informações detalhadas do serviço ou produtos e oferece um canal de comunicação com a empresa para o cliente cadastrado solicitar um orçamento. A intenção não é divulgar o preço dos produtos, a não ser em ocasiões especiais como promoções. O propósito do site será proporcionar um novo canal de comunicação com seus clientes, possibilitando divulgar por completo tudo que a empresa oferece nos seus mínimos detalhes. Como são muitos itens e serviços oferecidos pela empresa, em pesquisas efetuadas pela empresa foi constatado que muitos de seus já clientes ainda não conhecem tudo o que a empresa oferece. Por esse motivo querem investir em divulgar esse novo canal de comunicação por acreditarem que é uma ótima oportunidade do cliente saber realmente se ela oferece o que ele precisa. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade-Empresa-Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementara. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DE UM SITE PARA A ASSOCIAÇÃO BETESDA BOLA NO PÉ BÍBLIA NA MÃO DE PRESIDENTE PRUDENTE

ALMEIDA, JOÃO CARLOS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

LAUTON MARTIN, MARCELO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

O Site www.betesdabrasil.org.br visa à facilidade do acesso ao sistema em qualquer computador conectado com a rede de internet. É de grande interesse da Associação em pode divulgar todas as atividades de modo a facilitar a todos os colaboradores a terem acesso às mesmas, principalmente financiadores, parceiros e apoiadores de outros países que são de grandes necessidades da Instituição. O objetivo principal deste projeto consiste em divulgar e controlar as tarefas realizadas na associação BETESDA, no que se referem a cadastros, movimentações, consultas e relatórios, facilitando assim a divulgação dos projetos, visando à captação de recursos no Brasil e no mundo para crianças e adolescentes, fazendo a assistência social e marketing social. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade-Empresa-Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementara. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DO SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE PROJETOS INTERDISCIPLINARES E TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO PARA OS CURSOS SUPERIORES DE TECNOLOGIA DA FACULDADE DE INFORMÁTICA DA UNOESTE

BLEGGI MACEDO, CARLOS EDUARDO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

A Faculdade de Informática de Presidente Prudente desenvolve desde 2009 atividades interdisciplinares em seus cursos Superiores de Tecnologia denominadas de PID - Projeto Integrador de Disciplinas e PIT - Projeto Integrador de Tecnologias. Diante do volume de materiais produzidos nestes projetos, vislumbrou-se a necessidade do desenvolvimento de uma solução de software que realizasse todo acompanhamento e armazenamento digital do PID e PIT, estendendo-se ao TCC - Trabalho de Conclusão de Curso, devido a sua generalidade. O objetivo geral consiste no desenvolvimento um sistema em ambiente web que permita a alunos, professores e coordenações de cursos realizarem o acompanhamento e armazenamento digital das atividades relacionadas ao PID, PIT e TCC dos cursos Superiores de Tecnologia em Gestão da TI, Redes de Computadores e Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. O projeto tem como objetivo específico, oferecer uma interface baseada no diagrama de Gantt, que é um gráfico usado para ilustrar o avanço das diferentes etapas de um projeto. Os intervalos de tempo representando o início e fins de cada fase aparecem como barras coloridas sobre o eixo horizontal do gráfico. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade–Empresa–Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementará. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E DESENVOLVIMENTO DO WEB IPTU - PROGRAMA GESTOR E EMISSOR DE GUIA DE IPTU VIA INTERNET NA PREFEITURA DE ÁLVARES MACHADO

MENDES JÚNIOR, JOSÉ CARLOS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

CUZZATI, MAURICIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

ROSA, MARCELO VINICIUS CRERES (Discente de programa de Pós-Graduação - UNOESTE)

O Web Iptu é um projeto que pretende adicionar um serviço no site da Prefeitura de Álvares Machado, para emissão da guia de IPTU pelo contribuinte, através de um cadastro efetuado previamente no site com os dados do contribuinte e imóvel, disponibilizando assim o acesso ao serviço. Visto que na região de Presidente Prudente, foi o único município que é disponibilizado o serviço ao contribuinte, havendo assim um grande potencial de mercado, e ainda um grande número de contribuintes sem o serviço, que traz muita agilidade e comodidade. O objetivo consiste em oferecer um serviço disponível através do site da Prefeitura, para que os contribuintes do município possam verificar débitos, parcelas abertas, vencimentos, valores e ainda a emissão do boleto para seu posterior pagamento na rede bancária do IPTU e ainda a geração de relatórios para gerenciamento e controle por parte da Prefeitura. Em nível gerencial o sistema emite relatórios (estatísticos e informativos) que possibilitam um melhor gerenciamento da Prefeitura. O projeto é desenvolvido em prol do processo de aquisição de competências e habilidades dos alunos por meio de uma atividade prática, fortalecendo o vínculo Universidade–Empresa–Aluno facilitando sua futura inserção no mercado de trabalho. Pelo caráter educacional, essa atividade não é remunerada, não gera vínculo empregatício e ainda permite que a empresa se beneficie com os resultados obtidos, estendendo gratuitamente o conhecimento universitário a sociedade. O projeto proposto é desenvolvido sob orientação na disciplina denominada Projeto Integrador de Tecnologias do quarto termo do curso Superior de Tecnologia em Sistemas para Internet da Faculdade de Informática da Unoeste. A metodologia aplicada é estabelecida por quatro fases interrelacionadas, iniciando no processo de análise e projeto do sistema pelo Processo Unificado, cujo em linhas gerais é estabelecido pelas seguintes fases: Especificação de Requisitos, Análise de Requisitos, Projeto de Software e Codificação. A especificação de requisitos inicia se com a adoção de uma técnica de levantamento de requisitos que deverá descrever todas as funcionalidades que o sistema implementará. A fase de analise desenvolve um projeto de arquitetura a ser implementada para o sistema que se consolida durante a fase de projeto para ser codificado. A segunda consiste na codificação do sistema, que utiliza uma linguagem para desenvolvimento de sistemas para Internet persistindo os dados em um banco de dados relacional. Na terceira fase o sistema é implantado e é desenvolvida a documentação para o usuário final, finalizando o sistema e a sua documentação são submetidos à avaliação de uma banca examinadora (quarta fase), composta pelos docentes das áreas envolvidas pelo projeto.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

PROJETO E IMPLANTAÇÃO DE UM SISTEMA DE TRANSMISSÃO DE ÁUDIO E VÍDEO AO VIVO PARA A PARÓQUIA DE SANTO ANASTÁCIO

ROCCO, VITOR (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

Devido ao aumento considerável da largura banda de Internet nos últimos anos para os usuários residenciais, a Internet tem sido utilizada, não somente como um meio de divulgação hipertextos, mas também para apresentação de conteúdos dinâmicos e interativos, incluíndo a transmissão ao vivo de áudio e vídeo. Além do aumento da largura de banda, o baixo custo para os usuários pode ser considerado como um dos fatores mais importantes para o sucesso de utilização desses tipos de serviços na Internet. O projeto a ser desenvolvido tem o objetivo de implantar um sistema para captura e transmissão de áudio e vídeo, ao vivo pela Internet, destinado a transmissão das missas e eventos da paróquia de Santo Anastácio. A paróquia já conta com um sistema de filmagem e transmissão por TV a cabo, mas tal conteúdo somente pode ser assistido por assinantes do serviço de TV a cabo disponível na cidade, que não é gratuíto. É importante ressaltar que o acesso a Internet é mais comum do que o acesso a Tvs por assinatura. O projeto conta com a aquisição de uma filmadora digital JVC função auto rec zoom óptico de 39x, uma Placa de Captura PixelView Vídeo play TV XCapture USB – PV-CX850U, 60 metros de cabo RCA. A contratação de um link de Internet para a paróquia também será necessário. Todos os equipamentos serão adquiridos através de doações de colaboradores. O portal será desenvolvido por uma equipe da disciplina de Projeto Integrador de Tecnologias, do curso de Sistemas para Internet e será hospedado no micro computador adquirido. Esse computador também será responsável por capturar e transmitir áudio e vídeo.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

REESTRUTURAÇÃO DA INFRAESTRUTURA DE REDE DA ASSOCIAÇÃO PRUDENTINA DE PREVENÇÃO A AIDS - APPA

VERON DA MOTA, MARCIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

JUNQUEIRA, PAULO ANTONIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

A Associação Prudentina de Prevenção a Aids (APPA) presta atendimento social, psicológico e preventivo a todos aqueles que possuem o vírus HIV/AIDS que são encaminhados pelos órgãos públicos da Saúde e não possuem condições financeiras de prover seu próprio sustento. A instituição realiza iniciativas de prevenção através de palestras informativas, educando e orientando a comunidade, com o intuito de sensibilizar e conscientizar a população sobre a doença, além de tentar amenizar a discriminação e preconceito. Atualmente a instituição conta com 4 computadores na secretaria, três deles com impressoras, e sala de informática com 12 computadores. Os computadores da secretaria são utilizados para fins admistrativos da entidade e a sala de informática é utilizada para ministrar cursos para crianças e pais portadores ou não do vírus HIV. É importante ressaltar que a intenção de permitir a convivência entre portadores e não portadores do vírus é diminuir o preconceito para com a doença, principalmente entre as crianças. Nesse sentido, as crianças podem trazer amigos ou familiares para participar dos cursos oferecidos de modo a sentir-se parte de uma sociedade sem preconceito em relação a doença. Apesar de a instituição contar com acesso a Internet, esse serviço somente é disponibilizado para os computadores da secretaria e em um computador da sala de informática, o que limita a dinâmica dos cursos e consequentemente diminui o interesse das crianças, haja vista que a Internet é um grande atrativo. Outra problema identificado é que parte da infraestrutura de rede tem problemas, como cabos passando ao ar livre e junto a rede de energia elétrica. Foram relatados também muitos problemas com vírus de computador, compartilhamentos que não funcionam corretamente. É importante ressaltar que também existe praticamente uma impressora para cada máquina ao invés de concentrar impressões e um único local. O objetivo deste trabalho é reestruturar a infraestrutura de rede da APPA. Desta forma, pretende-se configurar um Firewall/Proxy e para controlar o acesso a Internet, instalar um servidor de arquivos e impressão para concentrar os compartilhamentos de arquivos e recursos (ex: impressoras) e implantar uma política automatizada de cópias de segurança dos arquivos. O cabeamento será refeito, de acordo com as normas de cabeamento estruturado (ANSI/EIA/TIA 568) e será implantado um ponto de acesso para disponibilização de Internet sem fio. É importante ressaltar que a instituição em questão, obteve, a partir de doações, um roteador sem fio e doze (12) adaptadores de rede USB sem fio. Mesmo que a quantidade de adaptadores seja suficiente, ainda será avaliada a vialidade de implantação do cabeamento nessa sala. Nesse caso, existe a possibilidade de trocar os adaptadores USB por uma switch Fast Ethernet. Também é objetivo deste projeto, elaborar manuais para descrever os procedimentos de backup, cadastro de usuários e bloqueio de sites Web.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

REESTRUTURAÇÃO DA INFRAESTRUTURA DE REDE DA INSTITUIÇÃO CASA DA SOPA SÃO FRANCISCO DE ASSIS

OLIVO, AILISON MENEZES (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
MARTINS ALMEIDA, ANDRÉ (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

A instituição Casa da Sopa São Francisco de Assis, conhecida popularmente como Casa da Sopa, realiza atividades voltadas ao atendimento de pessoas menos favorecidas, na área de saúde e também assistencial e atua com propostas de incentivar, acompanhar e promover o desenvolvimento sócio-educacional das crianças e dos adolescentes e dedica atenção especial a família e aos idosos, por meio do desenvolvimento de projetos sociais. A entidade utiliza serviço de Internet via rádio para realizar serviços administrativos, bem como para ministrar aulas de informática para a população carente. A instituição possui 12 computadores; onde 10 deles estão na sala de informática e os outros 2 na sala da administração. A infraestrutura de rede da instituição possui um roteador, que interliga a rede sem fio da provedora de acesso com a rede interna. Os computadores da rede interna são interligados a um Hub de 16 portas. Apesar da instituição atuar ativamente, existem problemas de infraestrutura de rede que podem ser resolvidos. Existem, por exemplo, cabos UTP passados juntamente a fiação da rede de energia elétrica, salas que não contem pontos de acesso a rede local, inexistência de controle de acesso a Internet, não existe compartilhamento de recursos como pastas e impressoras e os usuários locais possuem acesso ao sistema operacional em nível de administrador. Tais problemas dificultam o trabalho dos funcionários e consequentemente, prejudicam a qualidade do atendimento da instituição. O objetivo deste trabalho é resolver tais problemas. Dessa forma, será implantado um servidor de Firewall/Proxy para controlar acessos a sites com conteúdo indevido e para bloquear acesso aos recursos administrativos (arquivos, impressoras, etc.) a partir dos computadores da sala de informática. Outra ação a ser realizada é a implantação de compartilhamentos de pastas e impressoras e a realização de mapeamento automático de volumes de rede. Também será implantado uma rede sem fio, segura, para permitir que os médicos e professores possam utilizar seus computadores portáteis pessoais para acessar os recursos disponíveis na rede da entidade. O ponto de acesso da rede sem fio será instalado no pátio da instituição, pois nesse espaço são realizadas ações com a população onde existe a necessidade de utilização de computadores para projeção de conteúdos, muitas vezes, disponíveis na Intenet. O cabeamento de rede da instituição também será refeito de acordo com as normas de cabeamento estruturado, bem como os dutos e canaletas.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

REESTRUTURAÇÃO FÍSICA E LÓGICA DA INFRAESTRUTURA DE REDE DE COMPUTADORES DA FUNDAÇÃO MIRIM DE PIRAPOZINHO

DA SILVA, ANDRE LUIZ (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

LUIZ BONIFACIO, SERGIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

A Fundação Mirim de Pirapozinho é uma entidade filantrópica sem fins lucrativos, que tem como finalidade promover o Desenvolvimento Social, Educacional e Profissional do Adolescente pirapoense. A fundação atua como agente de integração entre as empresas, profissionais liberais e o mercado de trabalho, proporcionando aos mirins, qualificação profissionalizante remunerada com registro em carteira de trabalho em nome da própria Fundação, garantindo assim, direitos previdenciários e trabalhistas aos que desempenham atividades nas empresas. A entidade dispoem de equipamentos utilizados para à adminitração da entidade e para os cursos profissionalizantes. Os equipamentos são 4 impressoras, 1 projetor, 3 Hubs, 18 microcomputadores, desses 1 para recepção, 1 para coordenadoria, 2 para sala técnica (Psicóloga e Assistente Social), 1 para sala de aula, 13 para o laboratorio de informática. Durante as entrevistas com a coordenadoria e visitas realizadas na entidade foram identificadas algumas dificuldades, como ambiente de informações descentralizadas, de desempenho reduzido devido à utilização de Hub's e fácil acesso a informações que precisam ser preservadas e/ou recuperadas, acesso a internet sem restrições, dificuldade com a impressão e cabeamento inadequado. O objetivo deste trabalho é solucionar as deficiências e/ou dificuldades mensuradas pelos usuários, como a interligação de todos os setores, que possibilitará melhorar a comunicação, com maior rapidez, flexibilidade, agilidade, segurança, disponibilidade e integridade das informações, de forma organizada, utilizando o máximo dos recursos disponíveis na entidade. O projeto propõe a adequação do cabeamento em todos os setores da entidade, aplicando as normas da ABNT. Uma parte da estrutura de cabeamento já existente na entidade será reaproveitada. Na sala da coordenadoria e no laboratório de Informática os Hubs serão substituídos por Switches. Ainda na coordenadoria serão implantados um servidor de arquivos e um firewall. É importante ressaltar que atualmente o servidor de arquivos também faz o NAT para compartilhar a Internet para toda a entidade.

ENAEXT 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

VIRTUALIZAÇÃO DE SERVIDORES NA SEDE ADMINISTRATIVA DO CORPO DE BOMBEIROS DE PRESIDENTE PRUDENTE

FREIRE, CIDONIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

SANTOS, BRUNO HEMRIQUE DOS (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

MANRIQUE TREVISANI, KLEBER (Docente - UNOESTE)

O Corpo de Bombeiros de Presidente Prudente, iniciou seus serviços nesta cidade em 10 de março de 1961, e desde então vem evoluindo e tentando acompanhar a constante evolução tecnológica. Atualmente a cidade de Presidente Prudente conta com 3 Postos de Bombeiro, sendo a Sede Administrativa responsável por gerenciar as informações operacionais resultantes das ocorrências atendidas diariamente no município, bem como, manter informações sobre o efetivo empregado (pessoas) no Corpo de Bombeiros, tanto em Presidente Prudente como nos outros Postos de Bombeiros da região, o que faz necessário o uso constante de ferramentas tecnológicas como computadores, intranet, Internet, e-mail, entre outras, para o desempenho dessas atividades. A Sede Administrativa atualmente conta com cerca de 33 estações de trabalho (Desktop), 7 impressoras, sendo uma Laser compartilhada para todas as estações, 2 computadores com a função de servidor, sendo um do tipo Desktop, utilizado como "servidor" de arquivos com sistema operacional Linux, com o serviço Samba ativo, responsável por armazenar os arquivos dos usuários de todas as Seções e um outro computador do tipo Desktop, com sistema operacional Windows, com a função de armazenar os registros das ligações do PABX. Foi verificado que não existe rotina de backup, apenas alguns backups em mídia óptica de anos anteriores e não existe nenhum serviço de gerenciamento disponível na rede. Dada a necessidade constante de evolução para aprimorar e expandir seus serviços e diante das necessidades atuais, para que os serviços existentes sejam melhorados e ampliados é necessário uma infraestrutura razoável para se implantar novos servidores, e com a tendência atual e ferramentas disponíveis no mercado, optou-se pela VIRTUALIZAÇÃO dos servidores existentes e para os novos que serão criados. Será virtualizado o atual servidor de arquivos, será criado um servidor de e-mail local com recursos de webmail substituindo o cliente de e-mail das estações, também será instalado um computador com um sistema de storage do tipo NAS (Network-Attached Storage) para armazenamento centralizado, juntamente com o backup deste, além da elaboração de documentação técnica que auxiliará o suporte e administração dos servidores implantados. Serão utilizados sistemas operacionais OpenSource para que não haja custos com licenças. Para que seja possível a implantação destes serviços será adquirido hardware específico para servidor, o que possibilitará desempenho, disponibilidade, segurança e gerenciamento das informações. A escolha pela virtualização levou em consideração fatores como redução de custos evitando a aquisição de servidores físicos para cada serviço, redução no consumo de energia, aproveitamento de espaço físico, aproveitamento de hardware, e compatibilidade de hardware nas máquinas virtuais.

RELATOS DE EXPERIÊNCIAS

ABRÃO GALINDO, RÔMULO HENRIQUE.....128
CRUZ SANTANA, GABRIEL.....128
GOHARA, ANDERSON AKIO.....128
GONÇALVES DE TOLEDO, FELIPE.....128
MATTOS, ÉDIMA DE SOUZA 128
TUDISCO PASSOS, JOÃO PEDRO 128

ENAENS 2010

COMUNICAÇÃO ORAL

UNIVERSIDADE DO OESTE PAULISTA - UNOESTE
CIÊNCIAS EXATAS E DA TERRA
CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

A CIDADANIA FAZ A DIFERENÇA

TUDISCO PASSOS, JOÃO PEDRO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
MATTOS, ÉDIMA DE SOUZA (Docente - UNOESTE)
ABRÃO GALINDO, RÔMULO HENRIQUE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
GOHARA, ANDERSON AKIO (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
GONÇALVES DE TOLEDO, FELIPE (Discente de curso de graduação - UNOESTE)
CRUZ SANTANA, GABRIEL (Discente de curso de graduação - UNOESTE)

A preocupação com a população idosa fomenta pesquisas sobre as condições de vida desta faixa etária, que cresce a cada dia, no Brasil. É premente a necessidade de desenvolver projetos que visem a inserir o jovem na realidade histórico-social do idoso em locais de acolhimento e voltar o olhar para esta faixa etária.O referido projeto está articulado com a disciplina Português Técnico,da FIPP- Faculdade de Informática/Unoeste,com a pesquisa na área social e, também, atende às necessidades sociais das instituições assistenciais ao idoso em Presidente Prudente/SP. Desenvolve o exercício da cidadania dos discentes envolvidos e incentiva essa prática cidadã na sociedade. A atividade tem como objetivos pesquisar e discutir o estatuto do idoso; conhecer a realidade social do idoso em um local de acolhimento, no município de Presidente Prudente; despertar a cidadania e estimular a participação social dos discentes por meio de arrecadação de alimentos e contato direto com o idoso; fornecer subsídios para a produção de reportagens, textos argumentativos e descritivos.Para realiza a atividade desenvolveu-se a seguinte metodologa: visita às instituições que acolhem idosos, elaboração e aplicação de questionário, tabulação de dados que demonstram o contexto histórico social dos idosos envolvidos; disponibilização dos dados colhidos para a sociedade e unidades de ensino que pretendam elaborar projetos que atendam aos idosos; produção de textos argumentativos e reportagem jornalística; arrecadação e doação de alimentos à entidade visitada. Houve total envolvimento e integração entre jovens e idosos, bem como sensibilização dos discentes quanto à realidade do idoso em locais de acolhimento. Os discentes demonstraram mais segurança na habilidade de produzir textos argumentativos, descritivos e reportagens jornalísticas. Os dados obtidos nos questionários aplicados formam um retrato vivo da realidade dos idosos fora dos seus lares. Os objetivos propostos foram alcançados. Uniram-se formação profissional e cidadania. Os discentes conheceram a realidade social dos idosos em um asilo e sensibilizaram-se ao certificarem de que a maioria dos idosos residentes no local foi esquecida pelas famílias. O projeto suscitou a prática da cidadania e a partir dos dados obtidos, por meio de questionários e conversa informal com os idosos, os discentes e ficaram mais sensiblizados com a questão do idoso, no Brasil e elaboraram outros projetos de voluntariado além de demonstrarem domínio da técnica de produção de textos. .