



Livia Martins,
Coordenadora do curso de
Sistemas de Informação e
Redes de Computadores



Orientado pela professora Joseane Pinheiro, o trabalho do grupo foi baseado na realidade aumentada. Durante a abertura do evento, a docente fez uma demonstração do recurso tecnológico

Entre o real e o virtual

Imagine você usar o parabrisa do carro como GPS? Abrir a geladeira e ela informar a quantidade de leite que tem disponível ou a validade dos produtos? Essas ideias não são impossíveis. A realidade aumentada aproxima os mundos digital e físico de modo que estes se encontrem em uma única tecnologia, como o ARToolKit. Essa ferramenta foi o objeto de análise do trabalho "Interação Virtual Usando o ARToolKit", produzido pelos alunos Danilo de Sousa e Dora Bortone, sob orientação da professora Joseane Pinheiro Alves.

A pesquisa, que durou mais de dois meses, foi estruturada em quatro etapas: familiarização com o assunto; instalação e uso da ferramenta

ARToolKit e Kinect; desenvolvimento de coreografia, cenário e fala dos personagens; e testes e ensaios. A partir da análise, chegou-se a conclusões como a busca pelo desenvolvimento de aplicações computacionais altamente motivadoras, o domínio das técnicas de realidade aumentada, o entendimento do conjunto de bibliotecas do ARToolKit e o desenvolvimento de aplicações de realidade aumentada para serem usadas no ambiente.

"A Realidade Aumentada é tendência de uma nova geração que já nasceu na conexão entre estes dois mundos, o físico e o digital. Tomar conhecimento, refletir e experimentar, a partir de casos de sucesso na publicidade, na

educação, na indústria, entretenimento e serviços e ainda uma visão de futuro sobre o universo de tecnologias e possibilidades que resultam da colisão do real com o virtual vai mudar nosso futuro", comentam os autores do trabalho.

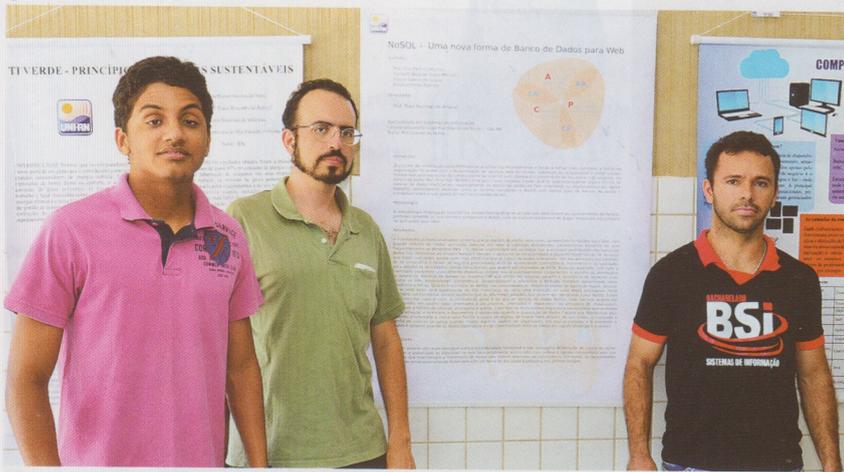
ARToolKit é uma biblioteca open source (código aberto), que viabiliza o desenvolvimento de interfaces para realidade aumentada. Esta ferramenta emprega métodos de visão computacional para detectar tags na imagem capturada por uma câmera. Kinect é um sensor de movimentos, que criou uma nova tecnologia capaz de permitir aos jogadores interagir com os jogos eletrônicos sem a necessidade de ter em mãos um controle.

Meeting

Durante o Conic, também foi realizado o 1º Network Professionals Meeting (Encontro de Profissionais de Rede), evento paralelo que integrou a programação oficial do congresso. A proposta foi difundir a tecnologia e ampliar o conteúdo aplicado em sala de aula durante todo o período letivo, promovendo o debate com pro-

fissionais conceituados. O encontro reuniu profissionais da área de Tecnologia da Informação (TI) de instituições de ensino, órgãos públicos e de empresas privadas. Um dos temas tratados foi o de Segurança em VoIP (tecnologia que permite a realização de chamadas telefônicas através da Internet).





O grupo de alunos fez comparações com diversos tipos de banco de dados

ARMAZENAMENTO WEB

A internet transformou-se em um emaranhado de informações. Para facilitar o acesso de dados dos internautas, foram criados bancos online para o armazenamento desse tipo de informação. Mas os bancos de dados Not Only SQL (NoSQL) superam os bancos de dados tradicionais. Atentos a esse aspecto, os estudantes Maurício Pereira Martins, Herbert Wagner Viana Morais, Flávio Soares de Sousa e Kleyton Peres Batista, com orientação do professor Ytalo Rosendo do Amaral, resolveram comparar essa

ferramenta a outros tipos de bancos de dados e comentar sobre a sua aceitação nas comunidades de Banco de Dados.

“A constatação geral é de que os bancos de dados NoSQL mais comuns podem ser distinguidos em quatro tipos: orientados a documentos, orientados a chave-valor (ou armazéns de chave-valor), orientado a família de colunas, orientados a grafos. Cada tipo se desenvolveu segundo a necessidade apresentada pelos serviços”, concluíram os alunos.



MONITORAMENTO

A pesquisa de Emerson Moura de Alencar, sob a orientação do professor Rômulo Fagundes Cantanhede, apresentou a tecnologia utilizada para monitoramento de ambiente utilizando o microcontrolador Arduino, que proporciona elaboração de projetos com baixo custo, facilidade para desenvolvimento e simplicidade na montagem dos componentes.



REDES SOCIAIS

Caio Flávio de Morais demonstrou como as APIs fornecidas por redes sociais, como Facebook e Twitter, repassam dados dos usuários. É possível obter postagens, fotos e até preferências. Assim, as APIs podem ter diversas utilidades, desde recrutamento até pesquisas de marketing. A pesquisa foi orientada pelo professor Patrick Reinecke de Alverga.



Categoria: Comunicação Livre

1º lugar: Mural Eletrônico: Benefícios da TI Verde Aplicada a um Sistema de Informação. **Autora:** Lays Dantas de Souza. **Orientadores:** Rômulo Fagundes Cantanhede e Ytalo Rosendo do Amaral.

2º lugar: Implantação de um Software de Coleta de Leituras e Impressão de Faturas. **Autor:** Ivaldo dos Santos Nascimento. **Orientador:** Alexandre Luiz Galvão Damasceno.

3º lugar: Clínicas Mobile: Otimizando o Gerenciamento de Consultas no Projeto das Clínicas Integradas do UNI-RN. **Autor:** Leandro Silva Monteiro de Oliveira. **Orientador:** Rômulo Fagundes Cantanhede.

Categoria: Pôster

1º lugar: Zabbix: Monitoramento de Redes Heterogêneas com Suporte Visual e Alertas por E-Mail. **Autores:** Thalles Roberto Fernandes Carer, José Francisco dos Santos Neto, Leandro Bezerra Diniz, Joab Soares dos Santos, Denilton Falcão Soares.

Orientadores: Soraya Christiane Silva de Sousa e Werneck Bezerra Costa.

2º lugar: Interação Virtual Usando o ARToolKit. **Autores:** Dora Bortone Justino Lopes; Danilo de Sousa Cortez. **Orientadora:** Joseane Alves Pinheiro.

3º lugar: TI Verde - Princípios e Práticas Sustentáveis. **Autor:** Jefferson Gomes da Silva.

Orientador: Ytalo Rosendo do Amaral.