

SUMÁRIO

| | |
|---|----------|
| Integrando tecnologias e potencializando ações em direção à um ambiente lúdico de aprendizagem voltado ao reforço escolar de crianças e adolescentes em tratamento oncológico..... | 2 |
| PROPOSTA DE UM MODELO DE DADOS PARA UM SISTEMA DE CONSULTA AO ESTOQUE UTILIZANDO A TECNOLOGIA RFID | 3 |
| PROPOSTA DE CARTILHA DE BOAS PRÁTICAS PARA EQUIPES DE SERVIÇOS..... | 4 |
| ESTUDO DE CASO DA AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO PROCESSO DE ATUALIZAÇÃO DE DADOS ENTRE OS SISTEMAS AFV E ERP | 5 |
| Museo Virtual Interactivo De La Historia De La Informática, Basado En Realidad Aumentada | 6 |
| GloAR, Herramienta para la creación y etiquetado de objetos de aprendizaje basados en técnicas de realidad aumentada..... | 7 |

Integrando tecnologias e potencializando ações em direção à um ambiente lúdico de aprendizagem voltado ao reforço escolar de crianças e adolescentes em tratamento oncológico

Carlos Roberto Gonçalves¹; Debora Nice Ferrari Barbosa²

Integrando tecnologias no auxílio ao reforço escolar de crianças e adolescentes em tratamento oncológico Pacientes em oncologia passam por tratamentos longos e complexos, tendo que, por muitas vezes, passar por períodos de internação para tratamento. Quando isso ocorre, são privados das suas atividades normais do dia-a-dia. Como no caso dos pacientes que são estudantes, que por sua vez, deixam de estar em sala de aula para se dedicar ao tratamento da doença. Muitas vezes tendo que refazer determinado ano letivo ou mesmo abandonar a escola. Como auxiliar esses alunos a vencer esses obstáculos sem que isto implique em complicações durante o tratamento? Neste viés a tecnologia se faz presente trazendo algumas possibilidades de aplicação, dentre estas os dispositivos móveis (tablets) assim como ambientes para o desenvolvimento destas tarefas (internet). A partir de uma articulação com a Associação AMO Criança de Novo Hamburgo estamos avaliando como as tecnologias móveis (*tablet*) podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, mais especificamente no reforço escolar dos pacientes atendidos pela AMO. A pesquisa contempla a seleção de aplicativos móveis que possam ser usados no reforço escolar, conforme o programa e metodologia já estabelecido pela AMO. Com isso, durante os períodos em que os sujeitos ficam afastados para tratamento no hospital ou em casa, eles podem se utilizar dos dispositivos como acesso ao ambiente virtual (que concentra as atividades a distância) e aos aplicativos. Resultados previstos: (1) Criação de um ambiente virtual; (2) Disponibilização de acesso aos conteúdos; (3) Realização de oficinas; (4) Avaliação dos resultados obtidos. O projeto tem prosperado em seus objetivos, a partir do desenvolvimento das seguintes atividades: a) criação do ambiente virtual; b) seleção de aplicativos e jogos educativos gratuitos do site da Google Play; c) realização de oficinas para reforço escolar; d) utilização do leitor de telas NVDA. Unindo novas tecnologias como os tablets, a internet e suas ferramentas, o projeto tem propiciado a esses sujeitos um crescimento educacional e um equilíbrio maior em suas vidas, facilitando seu aprendizado e aumentando assim as suas expectativas para um futuro melhor. Os autores agradecem ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – CNPq pelo financiamento da pesquisa. (Feevale)

Palavras-chave: Aprendizagem com Mobilidade. Tablets na educação. Reforço escolar

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (carlosrg@feevale.br e deboranice@feevale.br)

PROPOSTA DE UM MODELO DE DADOS PARA UM SISTEMA DE CONSULTA AO ESTOQUE UTILIZANDO A TECNOLOGIA RFID

Gabriel Leonardo Nienow¹; Roberto Affonso Schilling²

A mudança de comportamento da sociedade, especialmente dos consumidores calçadistas, juntamente com a oportunidade de compras online, traz um problema para as lojas varejistas físicas. Em uma era digital, os clientes estão trocando a oferta das lojas físicas por sites de compras. É necessário que os varejistas recorram ao uso da tecnologia para aperfeiçoar e aumentar as vendas, reduzir custos e reconquistar o cliente. Este trabalho objetiva modelar uma ferramenta para a área do varejo calçadista utilizando tecnologia de rádio frequência (RFID). O objetivo geral é propor uma ferramenta de coleta de dados automática, onde o próprio cliente vai interagir, podendo ajudar a melhorar o atendimento recebido na loja. Além disso, o setor varejista ainda será beneficiado com a agilidade em oferecer mais produtos da loja a cada consumidor. O trabalho também busca contribuir com estudos da tecnologia da informação para o segmento varejista, que ainda não é muito explorado academicamente.

Palavras-chave: RFID. Cliente. Tecnologia. Vendas. Varejo.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (gabriel_nienow@hotmail.com e robertoas@feevale.br)

PROPOSTA DE CARTILHA DE BOAS PRÁTICAS PARA EQUIPES DE SERVIÇOS

Anderson Kreimeier¹; Adriana Neves dos Reis²

O ambiente de TI (Tecnologia da Informação) está em constante crescimento e tem gerado grandes mudanças nas empresas. O papel da TI não se restringe mais apenas a suportes tradicionais como instalação de computadores e impressoras, e trocas de periféricos, sendo que a TI evolui de suporte administrativo para desempenhar função estratégica dentro das empresas estando diretamente envolvida com a entrega de serviços. As equipes de serviços de TI têm relação direta com a qualidade dos serviços entregues para clientes internos e externos de sua empresa, isso mostra a importância dessas equipes dentro das organizações. A gestão das equipes de desenvolvimento de software é estruturada, se preocupa com os níveis de conhecimento de seus profissionais, pois sabe que esses são fator direto para o sucesso de seus projetos. Nas equipes de serviços existe carência de informações sobre a sua gestão, na literatura não são descritas técnicas de criação dessas equipes, não se tem análise sobre a quantidade de integrantes adequada, programas de treinamentos e qualificação necessária aos profissionais. Visualizando essa carência e a importância das equipes de serviços para as empresas, a proposta desse trabalho é apresentar uma cartilha de boas práticas para gestão de equipes de serviços, a partir da análise dos modelos de melhoria de serviços e lições já aprendidas em equipes de desenvolvimento de software. Os modelos de melhorias de serviços utilizados como base para esse estudo são o MPS.BR e o CMMI para serviços. A aplicação de um questionário com a intenção de buscar informações sobre a gestão das equipes é realizada com profissionais de serviços de TI. O questionário é dividido em três partes, a primeira parte é formada por perguntas referentes à empresa. A segunda parte são perguntas buscando informações das equipes de serviços e na terceira e última parte, as perguntas são direcionadas a informações sobre os profissionais das equipes. A partir das respostas obtidas e dos estudos realizados o objetivo é propor uma cartilha de boas práticas para gestão de equipes de serviços.

Palavras-chave: Gestão. Equipes de Serviços. Modelos de Melhoria. MPSBR. CMMI.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (ander_vandamme@yahoo.com.br e 0121060@feevale.br)

ESTUDO DE CASO DA AVALIAÇÃO DO DESEMPENHO DO PROCESSO DE ATUALIZAÇÃO DE DADOS ENTRE OS SISTEMAS AFV E ERP

Alessandro Luiz Schons¹; Adriana Neves dos Reis²

Este trabalho tem por objetivo avaliar o desempenho de um estudo de caso da empresa Paquetá S.A., que considera o processo de sincronização de dados feita entre o sistema de automação da força de vendas (AFV) e o seu Sistema de Gestão (ERP). Esta sincronização ocorre em duas vias, é feita uma troca de informações entre o AFV e o ERP enviando dados de criação de pedidos e cadastro de cliente, e do ERP para o AFV enviando atualizações referente pedidos, notas, produtos, cotas, cadastros, valores e meta. Estes dois sistemas utilizam bancos de dados diferentes, o AFV utiliza um banco de dados SQL Server e o ERP utiliza um banco de dados Oracle. Neste caso específico, o processo de atualização entre as duas bases, leva aproximadamente sete horas, o que permite que esta sincronização seja efetuada apenas uma vez ao dia, sendo este o principal problema, pois as informações são dinamicamente atualizadas dentro da empresa e levam 24 horas para chegar aos seus representantes. Sendo assim, este trabalho tem como objetivo analisar o desempenho deste processo de sincronização visando encontrar uma solução possível para melhorar o tempo de execução do mesmo. Para fazer o estudo de avaliação do desempenho do processo, foi criado um ambiente de simulação, tendo um banco de dados Oracle e outro Microsoft SQL Server. Com a finalidade de melhorar o processo, os dados foram distribuídos em grupos e, em um primeiro momento os dados analisados são referente à volumes de produtos e pedidos. Com o estudo dos resultados, definiu-se um modelo matemático com o intuito de identificar se o processo esta coerente ou se é possível obter melhorias.

Palavras-chave: Desempenho. Sincronização. Tempo de Execução.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (alessandroschons@gmail.com e 0121060@feevale.br)

Museo Virtual Interactivo De La Historia De La Informática, Basado En Realidad Aumentada

Ricardo Uribe Gonzalez¹; Néstor Darío Duque M.²

TEMA: Museo Virtual Interactivo De La Historia De La Informática, Basado En Realidad Aumentada (RA) **JUSTIFICACIÓN:** Los museos interactivos se convierten en una alternativa para potenciar diferentes estrategias educativas y son escenarios para la construcción de aprendizajes dentro de un paradigma de exploración y descubrimiento. Además, con los avances de las TICs, aparecen los museos virtuales, que son colecciones de recursos digitales en diversos formatos. **OBJETIVOS:** Crear un Museo Virtual de la Historia de la Informática, buscando además de preservar la memoria relacionada con dispositivos de hardware de vieja generación, convertirse en una herramienta pedagógica como apoyo a varias asignaturas, ofreciendo materiales 3D como Objetos de Aprendizaje. **METODOLOGÍA:** Se capturan las imágenes de los componentes físicos y se generan escenas 3D para ser utilizadas en aplicaciones de RA, las cuales estarán disponibles en Web y con acceso público, usando los dispositivos de hardware de un museo físico, para convertirlos en material educativo y llevarlo a la plataforma de visualización de RA, con su información complementaria (metadatos). Las actividades ejecutadas son: 1. Selección de las piezas a digitalizar. 2. Digitalización como imágenes 3D usando los equipos vivid 9 y Sense. 3. Edición y procesamiento de imágenes 3D utilizando las herramientas de meshlab y Sense. 4. Creación de aplicación de RA. Se trabajó con FlashBuidler y se incorporaron las librerías de RA que proporciona el proyecto FlashManagemer. 5. Publicación de los objetos de RA con piezas del museo. **RESULTADOS PARCIALES:** Se hicieron presentaciones preliminares para que los estudiantes interactuaran con las piezas de hardware virtuales y se indagó sobre la percepción de los participantes, obteniéndose muy buenos cometarios y despertando su interés. **CONSIDERACIONES FINALES:** El museo además de permitir la memoria digital histórica del hardware de generaciones pasadas, se convierte en fuente de actividades pedagógicas y es un buen acercamiento para que los estudiantes vean los progresos que se han logrado en este campo. Además es una oportunidad para tener acceso a dispositivos únicos en forma sencilla sin el riesgo de daño, pérdida, deterioro de los mismos.

Palavras-chave: Museo interactivo. Aprendizaje Activo. Realidad Aumentada.

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (riuribego@unal.edu.c e ndduqueme@unal.edu.co)

GloAR, Herramienta para la creación y etiquetado de objetos de aprendizaje basados en técnicas de realidad aumentada

Luis Eduardo Escobar¹; Valentina Tabares¹; Néstor Darío Duque M.²

La realidad aumentada es un paradigma tecnológico que ha generado gran interés en la comunidad académica, dados sus aportes en el entorno educativo, conceptualmente la realidad aumentada es el proceso de abstraer el mundo real y superponer en éste, objetos y rutinas virtuales. En este sentido podemos explotar las propiedades mismas de esta tecnología en función de la creación de material educativo que contribuya a cumplir con los objetivos pedagógicos y académicos de un curso, el diseño didáctico de las clases y el proceso de enseñanza aprendizaje. Ergo, nuestra propuesta consiste en el desarrollo de una herramienta que facilite la creación de objetos de aprendizaje basados en técnicas de realidad aumentada y como valor agregado la posibilidad de etiquetar los objetos con el estándar LOM, para almacenarlos en el repositorio de objetos de aprendizaje ROAp y la Federación de repositorios de objetos de aprendizaje Colombia FROAC con el fin de dar mejor visibilidad y disponibilidad al materialGloAR, Herramienta para la creación y etiquetado de objetos de aprendizaje basados en técnicas de realidad aumentada

Palavras-chave: Realidad aumentada, objetos de aprendizaje, estilos de aprendizaje

¹Autor(es) ²Orientador(es)

Email (leescobarg@unal.edu.co e ndduqueme@unal.edu.co)