

ANAIS DA II JORNADA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA E TECNOLÓGICA 2017 – FATEC GARÇA



29/05/2017

Caderno de Resumos

A **II Jornada de Iniciação Científica e Tecnológica** da **FATEC Júlio Julinho Marcondes de Moura – Garça** visa demonstrar os trabalhos de pesquisa desenvolvidos na Unidade para a comunidade local.

Anais da II Jornada de Iniciação Científica e Tecnológica 2017 – FATEC Garça

CADERNO DE RESUMOS

Garça, 29 e 30 de maio de 2017

Caderno de Resumos

Organização

FATEC DEP. JÚLIO JULINHO MARCONDES DE MOURA – Garça

Prof. Dra. Fátima Ahmad Rabah Abido

Comissão Organizadora

Diretora

Prof. Dra. Fátima Ahmad Rabah Abido

Coordenadores

Prof. Dra. Cássia Regina Bassan de Moraes

Prof. Me. Maurício Duarte

Prof. Ma. Nancy Aparecida Guanaes Bonini

Organização Geral

Prof. Dra Andréia de Abreu

Prof. Dr. Edio Roberto Manfio

Prof. Me. João Baptista Cardia Neto

Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz

Colaborador

Cristine de Oliveira Bertoncini

Dados Internacionais de Catalogação Na Publicação (CIP)

C122

Cadernos de resumos – Anais da II Jornada de Iniciação Científica e Tecnológica.
Anais... Garça: FATEC, 2017.

34p.

1.Iniciação Científica. 2. Resumos. 3. Pesquisa. I. Autor. II. Título.

CDD 001.4

Resumos

Sumário

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS	6
SISTEMA DE RECONHECIMENTO BIOMÉTRICO PARA ESTÁDIOS DE FUTEBOL	
<i>Autores: Alexander Santos da Conceição, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto</i>	<i>6</i>
DESENVOLVIMENTO DE UM SITE NOS PADRÕES DA WEB PARA DEFICIENTES	
<i>Autores: Alexandre Athayde, Prof. Ma. Renata Aparecida de Carvalho Paschoal</i>	<i>7</i>
GERENCIAMENTO DE TESTES PARA A QUALIDADE DE SOFTWARE	
<i>Autores: Breno Benicio, Prof. Dr. Adriano Sunao Nakamura</i>	<i>8</i>
MONEY SIMPLE: GERENCIAMENTO DE FINANÇAS PESSOAIS UTILIZANDO APLICAÇÃO ANDROID	
<i>Autores: Bruna Cristina Cezario Morales, Prof. Me. Nelson Julio de Oliveira Miranda</i>	<i>9</i>
DESENVOLVIMENTO DE JOGO ANDROID INCLUSIVO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIA VISUAIS	
<i>Autores: Bruno Miranda Pondian, Prof. Dr. Edio Roberto Manfio.....</i>	<i>10</i>
DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE CONTROLE DE CONDOMÍNIOS	
<i>Autores: Caio Leonardo Pavan Viana, Prof. Esp. Danilo Dolci.....</i>	<i>11</i>
APLICATIVO PARA SOLICITAÇÃO DE MARMITEX	
<i>Autores: Cesar Augusto Ricardo, Prof. Ma. Regina Ferreira da Rocha</i>	<i>12</i>
GAMIFICANDO PARA CONQUISTAR	
<i>Autores: Douglas Leonardo Ruani Barbosa, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz</i>	<i>13</i>
BIOMETRIA FACIAL APLICADA A AUTOMAÇÃO DE FECHADURAS EM AMBIENTES CONTROLADOS	
<i>Autores: Fernando Aparecido dos Santos, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto</i>	<i>14</i>
FERRAMENTA PARA AVALIAÇÃO DE PROCESSOS LICITATÓRIOS	
<i>Autores: Gabriel Batista Vieira, Prof. Me. João Batista Cardia Neto.....</i>	<i>15</i>
SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA RESTAURANTES	
<i>Autores: Helbert da Silva Furlaneto, Prof. Me. Cristóvam Emílio Herculiani.....</i>	<i>16</i>
ESTACIONAMENTO INTELIGENTE COM INTERNET DAS COISAS	
<i>Autores: Henrique Leal Tavares, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto</i>	<i>17</i>
SITE PARA AUXÍLIO A DOAÇÃO DE ANIMAIS	
<i>Autores: Jaqueline Aparecida Manzano dos Santos, Prof. Me. Cristóvam Emílio Herculiani.....</i>	<i>18</i>
JOGO EDUCATIVO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA FÍSICA	
<i>Autores: Jaqueline Aparecida Manzano dos Santos, Profs. Dr. Edio Roberto Manfio e Me. Renata Ueno Sales</i>	<i>19</i>
SISTEMA GERENCIAMENTO DE PROMOÇÕES DE MERCADO: WEB	
<i>Autores: Jean Carlos da Fonseca, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz</i>	<i>20</i>
SISTEMA GERENCIAMENTO PROMOÇÕES DE MERCADO: APLICATIVO ANDROID	
<i>Autores: João Otavio Huss, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto</i>	<i>21</i>
REALIDADE AUMENTADA APLICADA A JOGOS	
<i>Autores: Julio Cesar Prates Sebilhano, prof. Dr. Edio Roberto Manfio</i>	<i>22</i>
INVENTREE APLICATIVO PARA INVENTÁRIO FLORESTAL	
<i>Autores: Luana Saleme Marega, Prof. Ma. Renata Aparecida de Carvalho Paschoal.....</i>	<i>23</i>
SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ASILO	
<i>Autores: Luciano Consalter. Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz.....</i>	<i>24</i>
DESENVOLVIMENTO DE UM SITE NOS PADRÕES WEB PARA OUVIDORIA DE GESTÃO MUNICIPAL	
<i>Autores: Maycon Sampaio, Prof. Ma. Vânia Cristina Pastrri Gutierrez.....</i>	<i>25</i>
APLICATIVO EM DISPOSITIVO MÓVEL COM VENDA E MONITORAMENTO PARA RESTAURANTES	
<i>Autores: Paulo Isidoro Arruda Otero, Prof. Ma. Renata Aparecida de Carvalho Paschoal.....</i>	<i>26</i>

ANDROID PING TEST	
<i>Autores: Pedro Dos Santos Alencar Júnior, Prof. Dr. Adriano Sunao Nakamura</i>	27
IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARE DE ORDEM DE SERVIÇO	
<i>Autores: Rafael Barbosa do Nascimento, Prof. Dr. Adriano Sunao Nakamura</i>	28
FINDFASTER - CADASTRO ONLINE DE PRESTADORES E TOMADORES DE SERVIÇOS	
<i>Autores: Rafael Pereira Barboza, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto</i>	29
PÁGINA WEB PARA FATEC JUNIOR	
<i>Autores: Rafael Sales Pereira, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz</i>	30
IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARE PARA CONTROLE DE CUSTOS DE MANUTENÇÃO E GERENCIAMENTO DE ESTOQUE	
<i>Autores: Raul Bortoletto Mariano, Prof. Me. Luis Carlos Querino Filho</i>	31
DESIGN DE JOGOS: APLICAÇÃO DE TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS	
<i>Autores: Thiago Polon, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz</i>	32
APLICATIVO PARA O BANCO DE LEITE	
<i>Autores: Wellington Barbosa Francelin, Prof. Me. Mauricio Duarte</i>	33
SOFTWARE CONTROLADOR DE ESTOQUE	
<i>Autores: Wendell Fernandes Garcia, Prof. Espec. Antonio Cesar Dall'Evedove</i>	34
APLICAÇÃO DE APRENDIZADO DE MÁQUINA NA IDENTIFICAÇÃO DE ROTAS	
<i>Autores: Wilson José Gomes de Brito Junior, Prof. Me João Baptista Cardia Neto</i>	35

ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS

SISTEMA DE RECONHECIMENTO BIOMÉTRICO PARA ESTÁDIOS DE FUTEBOL

Autores: Alexander Santos da Conceição, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto

O presente projeto tem como função propor um sistema biométrico para combater um dos principais problemas encontrados nos estádios de futebol do país; a violência entre torcedores rivais e membros de torcidas organizadas. Ele vinculará um documento de identificação único do indivíduo com uma ou mais amostras biométricas, evitando também as ações de cambistas. Para isso o sistema fará com que o torcedor realize um cadastro pela internet com os dados pessoais. Quando ele for efetuar a primeira compra de ingresso ele concluirá o cadastro registrando sua identificação biométrica com o cadastro. A partir daí todas as outras vezes que for comprar ingressos, ele precisará fornecer apenas uma informação pessoal, como CPF ou Nome completo, e já estará registrado as suas informações referentes ao seu acento (Estádio, setor, número da cadeira e etc.). No momento que for entrar no estádio, ele passará por uma conferência da sua biometria, sem ser necessário ter o ingresso impresso, pois a confirmação biométrica já terá registrado que ele efetuou a compra e onde vai sentar.

Palavras-chave: Biometria. Digitais. Catracas eletrônicas.

DESENVOLVIMENTO DE UM SITE NOS PADRÕES DA WEB PARA DEFICIENTES

Autores: Alexandre Athayde, Prof. Ma. Renata Aparecida de Carvalho Paschoal

Desenvolver um site com os padrões da web de Consórcio World Wide Web (W3C) proporciona para o acesso a todos.

Palavras-chave: Página Web. Interação Humano Computador. Acessibilidade.

GERENCIAMENTO DE TESTES PARA A QUALIDADE DE SOFTWARE

Autores: Breno Benicio, Prof. Dr. Adriano Sunao Nakamura

Para vermos se algum produto ou alguma coisa que fazemos no nosso dia a dia está de acordo com o planejado, temos que testá-lo de acordo com sua complexidade, tendo grandes riscos caso não faça isso com sua devida importância. A mesma coisa é em um projeto de software, já que o mesmo tem sua grande complexidade, e sua probabilidade de erros no decorrer de seu desenvolvimento é quase em 100%. Assim, exige-se um planejamento perfeito e bem estruturado de teste, formando uma equipe de profissionais qualificados para exercer esse trabalho caso o necessário, além de usar o auxílio de ferramentas que vão ajudar aquele que está realizando o teste.

Palavras-chave: Qualidade de Software. Testes. Projeto de Software.

MONEY SIMPLE: GERENCIAMENTO DE FINANÇAS PESSOAIS UTILIZANDO APLICAÇÃO ANDROID

Autores: Bruna Cristina Cezario Morales, Prof. Me. Nelson Julio de Oliveira Miranda

O objeto de estudo deste trabalho é o desenvolvimento de uma aplicação destinada para dispositivos móveis com sistema operacional Android abordando o tema de gestão financeira pessoal. Este estudo objetiva a auxiliar na produção de conhecimento do usuário a respeito de gerenciamento financeiro pessoal, permitindo sua aplicabilidade às pessoas impulsivas que possuem dificuldades de gerir suas finanças, aos que almejam mudar os hábitos de consumo ou criar metas para investimentos pessoais e aumento de patrimônio, entre outros. Este aplicativo será desenvolvido com intuito de controlar os gastos e investimentos do usuário a curto e longo prazo, deixando amostra a utilização desnecessária do orçamento e onde a quantia poderia ser aplicada para sucesso na administração financeira pessoal.

Palavras-chave: Android. Finanças. Aplicação Web.

DESENVOLVIMENTO DE JOGO ANDROID INCLUSIVO PARA PESSOAS COM DEFICIÊNCIAS VISUAIS

Autores: Bruno Miranda Pondian, Prof. Dr. Edio Roberto Manfio

O trabalho apresenta o desenvolvimento de um jogo plataforma 2D para Android inclusivo para deficientes visuais, visando uma maior inclusão o jogo possuirá gráficos para os jogadores videntes. O trabalho tem foco no público infantil e utilizará de efeitos sonoros para guiar o jogador, desde o menu até as fases do game será totalmente acessível.

Palavras-chave: Jogos Digitais. Android. Deficientes Visuais.

DESENVOLVIMENTO DE UM SISTEMA DE CONTROLE DE CONDOMÍNIOS

Autores: Caio Leonardo Pavan Viana, Prof. Esp. Danilo Dolci

Os condomínios de Marília são o foco do projeto. Por meio de pesquisas realizadas com clientes de imobiliárias, procurou-se conhecer as dificuldades encontradas ao acessar informações dos condomínios fechados da região. A solução encontrada foi a criação de um site para armazenar informações dos condomínios da região e fornecer ao usuário uma maneira fácil de comparar estas informações, beneficiando quem está à procura de um imóvel com a segurança e o lazer que os condomínios oferecem. Palavras-chaves: acesso a informação, condomínios, site.

Palavras-chave: Acesso a Informação. Condomínio Residencial. Aplicativo Web.

APLICATIVO PARA SOLICITAÇÃO DE MARMITEX

Autores: Cesar Augusto Ricardo, Prof. Ma. Regina Ferreira da Rocha

No mundo moderno, a dinâmica da vida pessoal mudou sensivelmente. As pessoas trabalham, e muitas vezes são forçadas a alimentarem-se fora de casa. Por outro lado, o avanço tecnológico e a globalização induzem as organizações a competirem entre si. Por esta razão, cabe a organização investir em recursos tecnológico para melhorar o gerenciamento de suas operações e, por outro lado, as pessoas estão cada vez mais conectadas por meio dos dispositivos móveis. Observa-se que a rotina das pessoas está cada vez mais agitada. Em decorrência das inúmeras atividades e compromissos diários, é comum que muitas pessoas busquem meios de alimentar-se fora do ambiente residencial. Dentre as várias opções encontram-se restaurantes, lanchonetes, etc. O desafio consiste em controlar as operações rotineiras e, em especial, o controle de pedidos e preparo de marmitex. Portanto, o objetivo do projeto é desenvolver um aplicativo para dispositivo móvel que registre os pedidos de marmitex possibilitando aos interessados efetuar a operação por meio de smartphone ou tablet. A justificativa do projeto é agilizar o processo de pedidos e o preparo das marmitas, as entregas e demais controles para o estabelecimento através de uso do aplicativo que, por outro lado, vai propiciar comodidade ao usuário que fará o uso do smartphone ou tablet. O estudo está fundamentado em pesquisas bibliográficas, entrevistas para coletas dos requisitos, a elaboração dos diagramas e confecção de interfaces e por último, o desenvolvimento do software em Java para Android, banco de dados SQLite.

Palavras-chave: Android. Dispositivos Móveis. Estabelecimentos Gastronômicos.

GAMIFICANDO PARA CONQUISTAR

Autores: Douglas Leonardo Ruani Barbosa, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz

Gamificação é a aplicação de elementos e mecânicas de design de jogos em qualquer ambiente, colocando em foco a interação e o dinamismo. Atualmente, em meio ao trabalho de algumas empresas tem ocorrido muitos problemas relacionados a motivação e controle, quando aplicado de maneira correta e eficaz, pode-se resolver tanto de forma divertida quanto prazerosa. Trata-se de um jogo desenvolvido para web, onde o funcionário é estimulado através de desafios, competitividade e recompensas. Com isso tem-se a possibilidade de medição de desempenho e é possível avaliar e mensurar os resultados. O jogo será interligado com os usuários e gerência, no caso o departamento financeiro de uma empresa. A criação de regras e a aplicação de sistemas de monitoramento são essenciais e diariamente são estipulados metas e objetivos. Isso irá gerar pontos para cada usuário, tornando visível um “ranking” e conseqüentemente receberá algum tipo de recompensa ou bonificação, sendo ela física ou virtual.

Palavras-chave: Jogos Sérios. Aplicativo Web. Departamento Financeiro.

BIOMETRIA FACIAL APLICADA A AUTOMAÇÃO DE FECHADURAS EM AMBIENTES CONTROLADOS

Autores: Fernando Aparecido dos Santos, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto

A tempos a humanidade tem tido a necessidade de proteger áreas privadas, para tanto foram criadas tecnologias como portas e portões dotadas fechaduras para realizar seu bloqueio. As Fechaduras sofreram um grande avanço tecnológico, onde inicialmente eram desbloqueadas com chaves e atualmente são utilizadas técnicas que se valem cartões magnéticos, sistemas mecatrônicos dotados de senhas, e até mesmo sistemas com biometria digital e de voz; Estes sistemas de segurança também mostram algumas falhas como por exemplo perca ou cópia das chaves, roubo dos cartões, clonagem de digital e dublagem de voz. Esta pesquisa propõem o desenvolvimento de um protótipo baseado em uma tecnologia que vem sendo muito estudada no campo da computação visual, a biometria facial (que possui aceitabilidade, universalidade e difícil reprodução evitando assim fraudes) como mecanismo de autenticação dos usuários para bloqueio e desbloqueio de fechaduras e afins.

Palavras-chave: Biometria. Face. Reconhecimento de faces.

FERRAMENTA PARA AVALIAÇÃO DE PROCESSOS LICITATÓRIOS

Autores: Gabriel Batista Vieira, Prof. Me. João Batista Cardia Neto

O momento atual da política Brasileira se dá, principalmente, pelo clamor popular do combate à corrupção e adoção de medidas com maior transparência nos gastos públicos. No Brasil a corrupção chega a desviar R\$ 200 bi por ano (FOLHA, 2015), dinheiro esse que poderia ser aplicado em áreas deficientes, como saúde, educação, segurança e previdência. Os conceitos de ciência econômica e política, administração pública, tem se aproximado tendencialmente, gerando diversos resultados para análise do governo. A chamada Nova Economia Política (NEP), que engloba desde os novos campos da Nova Economia Institucional (NEI) até a teoria da Escolha Pública (EP) ou Economia Constitucional (EC), fornece conceitos e modelos para a teoria dos contratos e para a teoria econômica do direito e da análise das leis. Ciência econômica, permite ser definida como o estudo para conhecimento e escolhas condicionadas por restrições. Sempre que há uma escolha com restrição surge a escassez e o custo de oportunidade; os dois conceitos econômicos fundamentais dentro da teoria da escolha racional. Segundo (CARDOSO, 1986) em um estado de direito, a administração pública estatal é submetida ao estabelecido na Carta Magna. Estão contidos nela, os princípios da legalidade, moralidade, impessoalidade, eficiência e publicidade, conforme previsto no art. 37 da Constituição Federal do Brasil. A licitação é o procedimento previsto no ordenamento jurídico para a Administração Pública eleger a proposta mais vantajosa financeiramente. Este instituto está previsto na Constituição Federal e foi regulamentado pela Lei 8.666/93. O princípio basilar do direito administrativo é o princípio da legalidade, que vincula a administração às leis existentes e a submete ao controle jurisdicional para exame da observância das leis no exercício da sua competência (MAURER, 2006). Segundo SPECK, 2000 os diversos escândalos no Brasil aumentaram o debate sobre corrupção. Esse tema obteve densidade a partir da divulgação dos escândalos recentes e levou à avaliação mais aprofundada de possíveis falhas processuais e estruturais que possibilitam esquemas inidôneos. Desta forma, o autor observa os custos e as consequências sociais da corrupção. Segundo dados de (TRANSPARÊNCIA INTERNACIONAL, 2010), atos de corrupção podem elevar os custos de uma obra em até 50%. Acrescenta que o primeiro passo na tentativa de manter o controle sob estes atos, é reconhecer como as fraudes ocorrem. Desta forma, as possibilidades de desvios, ou fraudes, são apresentadas segundo as fases da contratação de obras Públicas. Argumenta (Tanzi, 1997) que o grau de complexidade de projetos de obras públicas, apresentam maiores relações para com atos de corrupção em um país. Exemplifica com dados da cidade de Milão na Itália, que teve redução de 52% nos custos de construção de metrô e 59% de redução, na construção do terminal do aeroporto local, após a descoberta de um grande esquema de corrupção. A redução nos custos, foi provocada pela queda no custo das obras. O presente trabalho objetivo, localizar na cidade de Marília - SP, possíveis fraudes em editais públicos para contratação de serviços diversos. Considerando que os dados fornecidos nos portais oficiais do município, apresentam-se de maneira desagregada e pouco semânticos, é necessária uma abordagem para construção de uma base de dados. Após a construção desta base, é desejado aplicar algoritmos de aprendizado de máquina para realizar verificações em dados de maneira eficiente, otimizando o processo de verificação manual. REFERÊNCIAS MAURER, Hartmut. Direito administrativo geral. (Tradução de Luís Heck). Barueri, 2006. Monard, M. C. e Baranauskas, J. A. (2003). Sistemas Inteligentes: Fundamentos e Aplicações, Capítulo 4: Conceitos sobre Aprendizado de Máquina.

Palavras-chave: Licitação. Transparência Pública. Aprendizado de Máquina.

SISTEMA DE GERENCIAMENTO PARA RESTAURANTES

Autores: Helbert da Silva Furlaneto, Prof. Me. Cristóvam Emílio Herculiani

Hoje pode-se afirmar que trabalhar em um ambiente não informatizado é difícil. O uso de papéis, embora importantes, está ficando cada vez mais dispensável. Com o passar do tempo, a tecnologia avança e se faz necessário atualizar o ambiente do seu negócio. O desafio consiste em controlar as operações rotineiras e o controle do gerenciamento. O Sistema proposto visa ajudar o usuário a gerenciar seu estabelecimento com facilidade. Com o uso do sistema o usuário poderá gerenciar a média de clientes que frequentam o estabelecimento, o estoque e o faturamento, assim economizando tempo e melhorando a qualidade no atendimento ao cliente. Será desenvolvido um sistema que tenha a comunicação com o banco de dados MySQL utilizando o software Eclipse para fazer a programação em linguagem Java.

Palavras-chave: Sistema Web. Restaurante. Processos Administrativos.

ESTACIONAMENTO INTELIGENTE COM INTERNET DAS COISAS

Autores: Henrique Leal Tavares, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto

Trata-se de automatizar um estacionamento com um controle utilizando Internet das coisas. O aplicativo será híbrido (mobile e web) e utilizará bibliotecas para validação de placas de carros, usuários e afins, com o propósito de liberar/não liberar acessos e registrar os mesmos.

Palavras-chave: Internet das Coisas. Automação. Arduino.

SITE PARA AUXÍLIO A DOAÇÃO DE ANIMAIS

Autores: Jaqueline Aparecida Manzano dos Santos, Prof. Me. Cristóvam Emílio Herculiani

O conceito de Organização Não Governamental (ONG) ou entidade do Terceiro Setor como são chamadas, se iniciou pela Organização das Nações Unidas (ONU) no ano de 1940 com o intuito de representar entidades que atuavam com projetos de interesse público, sua função é desenvolver trabalhos sem fins lucrativos.

Palavras-chave: Aplicação Web. ONGs. Doação de animais.

JOGO EDUCATIVO EM TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO PARA CRIANÇAS COM DEFICIÊNCIA FÍSICA

Autores: Jaqueline Aparecida Manzano dos Santos, Prof. Dr. Edio Roberto Manfio e Prof. Me. Renata Ueno Sales

Podemos perceber a vasta quantidade de tecnologia presente em nosso mundo no século XXI, uma infinidade de softwares é criada todos os dias para atender as necessidades de seus usuários, tanto comerciais, quanto jogos. Porém, há um número consideravelmente menor de softwares desenvolvidos para usuários com alguma deficiência, seja ela visual, auditiva ou física. Nem todos os desenvolvedores criam seus softwares com opções para facilitar a vida de determinado grupo de pessoas, desta maneira muitos não possuem a facilidade de utiliza-lo do mesmo modo que os demais. Devido a isto, tivemos como objetivo criar um jogo educativo que possibilite a utilização do mesmo por pessoas com deficiência motora, especialmente crianças. A elaboração do projeto conta com a utilização da linguagem de programação CSharp e a IDE Visual Studio 2015, encontra-se em fase de desenvolvimento, no qual será apresentado a primeira fase do jogo com operações matemáticas e comandos por voz.

Palavras-chave: Acessibilidade. Jogos educativos. Deficientes.

SISTEMA GERENCIAMENTO DE PROMOÇÕES DE MERCADO: WEB

Autores: Jean Carlos da Fonseca, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz

Desenvolver um sistema web para cadastrar mercados e suas promoções, faremos o cadastro dos mercados locais, de início, quando estes realizarem alguma promoção cadastraremos esta promoção no sistema, assim a promoção fica disponível para os usuários consultarem. O sistema web ainda contará com relatórios dos mercados, usuário e promoções. Pretendemos com este sistema agilizar a vida das pessoas e fazer com que elas, de certa forma, economizem dinheiro, pois podem encontrar itens mais baratos.

Palavras-chave: Sistema Web. Geolocalização. Mercados.

SISTEMA GERENCIAMENTO PROMOÇÕES DE MERCADO: APLICATIVO ANDROID

Autores: João Otavio Huss, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto

Desenvolver um aplicativo Android para que o usuário possa encontrar promoções de mercados próximos a si. O aplicativo consiste basicamente em o usuário selecionar um raio que queira fazer a busca, então o aplicativo mostrará na tela informações dos mercados na área selecionada, mostrará também as promoções dos respectivos mercados, com descrição das promoções e os itens nela contida, mostrando informações do item (preço, detalhes). Para assegurar que essas promoções realmente estão de acordo com os preços da área de venda do mercado, o usuário poderá avaliar o mercado, assim obrigando o mercado a manter sua reputação e não criar falsas propagandas.

Palavras-chave: Android. Geolocalização. Mercados.

REALIDADE AUMENTADA APLICADA A JOGOS

Autores: Julio Cesar Prates Sebilhano, prof. Dr. Edio Roberto Manfio

Pesquisa sobre realidade aumentada voltada para a área de jogos digitais, para consoles portáteis e para dispositivos móveis. A pesquisa envolve também um breve resumo do funcionamento da ferramenta, software e hardware necessários para gerar a imagem virtual e as atuais áreas que utilizam desse recurso, além do mercado de games.

Palavras-chave: Realidade Aumentada. Jogos Mobile. Pokémon Go.

INVENTREE APLICATIVO PARA INVENTÁRIO FLORESTAL

Autores: Luana Saleme Marega, Prof. Ma. Renata Aparecida de Carvalho Paschoal

Para saber o quanto em volume de madeira as florestas possuem, os engenheiros florestais aplicam a metodologia de manejo chamada Inventário Florestal, que utiliza a técnica de estatística por amostragem para mensurar o volume de madeira existente em uma determinada área, e assim podem fazer um planejamento de corte e previsão de rentabilidade. Atualmente este processo é realizado em duas partes, na primeira os engenheiros vão a campo para a coleta de dados e anotam em uma prancheta os valores das medições feitas de cada árvore, o tamanho da parcela e o tamanho da área total, e a segunda é após a coleta de dados quando essas informações são passadas para uma planilha no Excel, onde são adicionadas as formulas para realização dos cálculos e obtenção dos resultados. Dependendo do tamanho da área e quantidade de indivíduos esse processo pode demorar dias. O desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis tem o objetivo de otimizar este processo e auxiliar na coleta e processamento dos dados, tornando o processo mais rápido.

Palavras-chave: Inventário Florestal. Android. Java. Eucalipto.

SISTEMA DE GERENCIAMENTO DE ASILO

Autores: Luciano Consalter. Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz

O trabalho é um sistema para auxiliar na administração de asilo, dando opções para cadastrar internos residentes e novos internos, criar prontuário médico, tabela de medicamentos, cadastrar responsáveis por idoso que ali residem e também manter os cadastros de funcionários que trabalham na organização.

Palavras-chave: Sistema Web. Processos Administrativos. Asilo.

DESENVOLVIMENTO DE UM SITE NOS PADRÕES WEB PARA OUVIDORIA DE GESTÃO MUNICIPAL

Autores: Maycon Sampaio, Prof. Ma. Vânia Cristina Pastrri Gutierrez

Propor um sistema de ouvidoria para melhoria nas falhas e procedimentos nos setores municipais, com possibilidades de ser utilizada por todos os munícipes no seu smartphone, tablete ou computador. Será capaz de realizar reclamações, elogios, dúvidas, sugestões e denúncias sobre determinado setor do município, se identificando ou mantendo seus dados em sigilo, no objetivo de auxiliar uma administração mais próxima ao cotidiano de seus munícipes.

Palavras-chave: Sistema Web. Ouvidoria. Gestão Pública.

APLICATIVO EM DISPOSITIVO MÓVEL COM VENDA E MONITORAMENTO PARA RESTAURANTES

Autores: Paulo Isidoro Arruda Otero, Prof. Ma. Renata Aparecida de Carvalho Paschoal

O número de pessoas que possuem um smartphone cresce cada vez mais. O uso de aplicativos onde é possível que o usuário faça um pedido de um produto e o receba em sua casa tem aumentado em uma escala gigantesca. Os restaurantes não estão excluídos desse meio, podendo se beneficiar desse grande uso da tecnologia. Com a tecnologia cada vez mais presente no dia-a-dia, um efeito negativo tem feito com que as pessoas queiram sair cada vez menos de seus aposentos, tornando assim necessário que os produtos sejam enviados aos clientes em vez dos clientes irem à procura dos produtos. O trabalho proposto visa disponibilizar um aplicativo para a venda de produtos de um restaurante por meio de delivery com o uso de monitoramento da geolocalização do entregador. O usuário administrador poderá gerenciar os produtos que serão vendidos e seus entregadores; já o usuário cliente poderá visualizar todos os produtos que estão sendo vendidos e gerenciar uma lista de restaurantes favoritos para facilitar nas suas próximas compras, assim como escolher sua forma de pagamento e o endereço de entrega. Ambos os usuários poderão monitorar o entregador. Para que isso seja possível, será desenvolvido um aplicativo que tenha a comunicação com o webservice para auxiliar na utilização do banco de dados para consulta, cadastro e remoção de produtos e entregadores. Palavras chave: Aplicativo, Venda, Monitoramento.

Palavras-chave: Aplicativo Móvel. Monitoramento de Entregas. Restaurante.

ANDROID PING TEST

Autores: Pedro Dos Santos Alencar Júnior, Prof. Dr. Adriano Sunao Nakamura

Será desenvolvido um app para teste de rede visando facilitar esse processo através de um dispositivo Android, onde inicialmente será feito um teste de *ping* validando a conexão entre as interfaces e posteriormente será implementado demais funções. Esse projeto visa aplicação dos conhecimentos adquiridos no decorrer do curso principalmente nas disciplinas de Java, Dispositivos Móveis(Android) e Redes. O software utilizado para desenvolvimento será o Android Studio e na linguagem Java.

Palavras-chave: Android. Redes de Computadores. Conexões. Internet.

IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARE DE ORDEM DE SERVIÇO

Autores: Rafael Barbosa do Nascimento, Prof. Dr. Adriano Sunao Nakamura

O Software atua como uma ferramenta para as empresas com utilização de ordem de serviço para o gerenciamento eficaz e para que as empresas possam ter resultado melhores. O uso do Software tem como fonte o planejamento e controle das tomadas de decisões dentro de uma empresa. O processo de elaboração, execução e controle do orçamento que se retrata no trabalho são feitos com base nos princípios econômicos, financeiros e jurídicos. Será elaborado um sistema com bancos de dados para a consulta dos clientes e produtos da empresa.

Palavras-chave: Software. Orçamentário. Banco de Dados.

FINDFASTER - CADASTRO ONLINE DE PRESTADORES E TOMADORES DE SERVIÇOS

Autores: Rafael Pereira Barboza, Prof. Me. João Baptista Cardia Neto

O sistema tem por objetivo em cadastrar tomadores e prestadores de serviços, com o intuito de facilitar com que as pessoas comuns adquiram serviços mais facilmente. Na tela principal do site, será oferecida uma interface minimalista, contendo apenas em seu cabeçalho menus para realização de login, ou direcionando para a tela de cadastro e um campo para realizar a busca (Ao exemplo dos sites como OLX). Para o usuário, através de um sistema de busca será exibida uma listagem, contendo os prestadores de serviços daquela categoria pesquisada. Para os filtros que serão utilizados divisão de área através do prefixo de telefone (área), bem como os tipos de conhecimento (Construção Civil (Pedreiro, Encanador, Eletrecista, etc), Eletrônica (Reparo de Celulares, Reparo de Televisores, etc).

Palavras-chave: Sistema Web. Marketplace. Autônomos.

PÁGINA WEB PARA FATEC JUNIOR

Autores: Rafael Sales Pereira, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz

A arquitetura da Informação serve para auxiliar na organização e estruturação das interfaces digitais proporcionando acesso à informação e facilitando a navegação pelos websites. Visando isso a Fatec Garça está desenvolvendo o website da Fatec Junior, um meio de comunicação entre os alunos, empresários e professores. O site da Fatec Junior visa divulgar o trabalho do mesmo com projetos, fotos e pesquisas. O objetivo desse estudo é como montar e finalizar esse site de um modo que possa facilitar a visualização do usuário, esse projeto está dividido em alunos que se interessam em desenvolver o mesmo. Serão usadas as linguagens PHP, HTML5, Java script, SQL e se houver necessidade de utilizar mais linguagens, serão utilizados. Ao término desse projeto será colocado um link no site principal da Fatec que redirecionará a página da Fatec Junior, desse modo à página conseguirá ser conhecida em menos tempo e seu acesso será mais facilitado.

Palavras-chave: Sistema Web. Banco de Dados. FATEC Júnior.

IMPLEMENTAÇÃO DE SOFTWARE PARA CONTROLE DE CUSTOS DE MANUTENÇÃO E GERENCIAMENTO DE ESTOQUE

Autores: Raul Bortoletto Mariano, Prof. Me. Luis Carlos Querino Filho

O trabalho proposto visa disponibilizar um sistema para controle de custos de manutenção e gerenciamento de estoque para organizações que provem serviços de manutenção em veículos. Com o uso do sistema o usuário poderá gerenciar o estoque da organização e ter uma previsão dos custos de peças que poderão ser usadas em um provável serviço além de já inserir a mão de obra. Assim agilizando o processo e melhorando a qualidade no atendimento ao cliente que poderá receber o orçamento impresso, será desenvolvido um sistema que tenha a comunicação com o banco de dados para consulta dos itens disponíveis em estoque.

Palavras-chave: Sistema. Relatórios. Controle.

DESIGN DE JOGOS: APLICAÇÃO DE TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO EM JOGOS ELETRÔNICOS

Autores: Thiago Polon, Prof. Ma. Larissa Pavarini da Luz

O projeto procura esclarecer muitos dos aspectos que envolvem o desenvolvimento de um software voltado para a área do entretenimento. O estudo realizado até o momento deixa claro que é possível através de uma abordagem relativamente organizada produzir um game de qualidade, demonstra também que se faz necessário um conhecimento amplo a respeito das mais diversas áreas envolvidas, de tecnologia às artes, passando pela música à psicologia, entre outras. Durante o processo de elaboração deste projeto foram estudadas todas as etapas de composição de um projeto de desenvolvimento de um jogo digital bem como seu relacionamento com as respectivas áreas envolvidas. Através do entendimento da função de cada área procurou-se elaborar um protótipo de jogo que aborda os requisitos mínimos de interatividade, ludicidade e diversão. Outro enfoque importante do projeto: a importância dos processos de interação e design e como os mesmos influem na experiência de interatividade entre usuário e máquina, este relacionamento serve de referência para o entendimento dos inúmeros problemas encontrados no decorrer do desenvolvimento de um jogo.

Palavras-chave: Entretenimento. Jogos Digitais. Jogos na Web.

APLICATIVO PARA O BANCO DE LEITE

Autores: Wellington Barbosa Francelin, Prof. Me. Mauricio Duarte

O aplicativo é voltado para melhoria do banco de leite, onde é feita a doação de leite materno. Hoje em dia feito tudo com fichas de papel. O Aplicativo tem como objetivo facilitar a trabalho dos funcionários responsáveis pelo setor e facilitar o contato do funcionário com mães doadoras e assim aumentando a quantidade de leite a ser doado.

Palavras-chave: Android. Banco de Leite. Aleitamento.

SOFTWARE CONTROLADOR DE ESTOQUE

Autores: Wendell Fernandes Garcia, Prof. Espec. Antonio Cesar Dall'Evedove

Atualmente, as empresas necessitam de um maior controle de estoque e armazenagem de seus materiais, para diminuir os danos e conseqüentemente os prejuízos. Através de estratégias e planejamentos adequados para satisfação dos clientes, inovando cada vez mais e organizando a forma de armazenamento dos materiais. Diante deste contexto, o objetivo deste projeto é o gerenciamento de recursos. O Software Controlador de Estoque, é uma aplicação que partindo das funções básicas apresentadas durante todo o período do curso com o desafio de utilizar a linguagem JAVA por ser uma linguagem gratuita junto ao banco de dados que por ter uma grande compatibilidade com a linguagem utilizada e também ser gratuito, o MySQL. Com a ideia inicial de produzir um Controlador de estoque onde, para sua implantação apenas detalhes deveriam ser ajustados para serem compatíveis com os requisitos do cliente em questão atendendo assim os requisitos mínimos de um software moderno com muita flexibilidade se adequando e não exigindo um grande hardware, possibilitando sua implantação fácil. Palavras chave: Armazenagem, controlador de estoque, Java.

Palavras-chave: Gerenciamento de Estoques. Previsão Estatística. Regressão Linear.

APLICAÇÃO DE APRENDIZADO DE MÁQUINA NA IDENTIFICAÇÃO DE ROTAS

Autores: Wilson José Gomes de Brito Junior, Prof. Me João Baptista Cardia Neto

A nação vive em constante crescimento, gerando cada vez mais um grande volume de tráfego de veículos entre as vias. Com o tempo sem um controle de gestão desses tráfegos a probabilidade de aumentar o engarrafamento é crescente. Recolhendo as informações dessa massa de veículo, pode-se manipular essas rotas de uma forma inteligente para que evite tais problemas. O foco do presente trabalho é gerar rotas eficientes para veículos de emergência. Uma das formas de realizar a sugestão de novas rotas é por meio de algoritmos de aprendizado de máquina. Aprendizado de Máquina consistem em criar algoritmos eficientes para predição de situações (MOHRI, ROSTAMIZADEH, TALWALKAR, 2012). O presente trabalho visa aumentar a eficiência de deslocamento de um indivíduo específico utilizando dados de clima e trânsito. Para isso serão sugeridas rotas alternativas por meio de algoritmos de Aprendizado de Máquina. Para a realização do presente trabalho inicialmente será estudado na literatura sobre o tema de aprendizado de máquina e formas de representar a informação de rotas. Posteriormente serão coletados os dados de trânsito da cidade, tipos de fenômenos naturais frequentes na região e problemas iminentes. Em seguida, será feita a implementação de inferência com base nas experiências acumuladas através de soluções realizadas no decorrer da aprendizagem. Por fim será o auxílio nas rotas de veículos de emergência com o algoritmo implementado, melhorando o percurso do mesmo e até mesmo gerando dados e informações relevantes para um dos maiores problemas que as cidades que estão em constantes crescimentos já enfrentam.

Palavras-chave: Rotas. Aprendizado de máquina. Pathfinding.