**ARTIGO ORIGINAL**

ALMEIDA, Hugo Leonardo Nascimento [[1]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/software-para-pc" \l "_ftn1), CORREIA, Walter Franklin Marques [[2]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/software-para-pc" \l "_ftn2), ALMEIDA FILHO, Adiel Teixeira de [[3]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/software-para-pc" \l "_ftn3)

ALMEIDA, Hugo Leonardo Nascimento. CORREIA, Walter Franklin Marques. ALMEIDA FILHO, Adiel Teixeira de. **Análise exploratória e por correlação sobre o impacto dos testes de acessibilidade em projetos de desenvolvimento de software para PC.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano. 08, Ed. 03, Vol. 03, pp. 45-62. Março de 2023. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/software-para-pc>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/software-para-pc

**RESUMO**

O trabalho é composto por uma introdução teórica que conceitua engenharia de *software*, desenvolvimento de *software*, testes, defeitos escapados, experiência do usuário, usabilidade e acessibilidade. Com o objetivo de realizar uma pesquisa na área de testes voltados para a acessibilidade, foi proposta uma análise de projetos reais. Foram realizadas entrevistas com gerentes de projetos de *software* que já se encontram no mercado, extração de dados provenientes dos mesmos projetos, análise exploratória dos dados, testes de correlação e estruturação dos resultados encontrados. Ao fim da pesquisa, observou-se a relevância de alguns dados e a significância da relação entre eles. A partir dos resultados obtidos, conclui-se a relevância da construção de casos de testes para acessibilidade, bem como os fatores que contribuem para que as equipes deem a devida atenção aos testes de acessibilidade, como composição da equipe e colaborações externas.

Palavras-chave: Teste de Software, Acessibilidade, Projeto de Desenvolvimento

**ARTIGO ORIGINAL**

SANTOS, Gilmar Melo dos [[1]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/aplicacao-no-processo#_ftn1)

SANTOS, Gilmar Melo dos. **Arquitetura orientada a modelos (MDA) e sua aplicação no processo de desenvolvimento de software.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 07, Vol. 12, pp. 121-131. Julho de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/aplicacao-no-processo>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/aplicacao-no-processo

## RESUMO

Existem diversas tecnologias que são usadas para o desenvolvimento de software. No entanto, é preciso tornar o processo mais rápido possibilitando ganho de produtividade. O artigo busca responder a seguinte questão: Que ferramenta pode ser utilizada para melhorar o processo de desenvolvimento de forma a deixar a arquitetura do projeto mais flexível ao ponto de ser adaptável para qualquer linguagem de programação? Existe uma abordagem estabelecida pelo Object Management Group (OMG) que torna o processo de desenvolvimento mais rápido possibilitando o ganho de produtividade chamado Model Driven Architecture (MDA), cujo objetivo é a criação de um conjunto de diretrizes que são aplicados em modelos, ou seja, a partir de um modelo abstrato são gerados modelos mais específicos. Contudo, essa arquitetura é pouco utilizada, e o propósito desse estudo é mostrar a funcionamento dessa ferramenta e os benefícios que ela proporciona. Dessa forma, com a disseminação desse conhecimento o processo de desenvolvimento poderá ser realizado de forma mais flexível resultando em uma arquitetura com baixo acoplamento.

Palavras-chave: Model Driven Architecture, Unified Modeling Language, AndroMDA.

**ARTIGO ORIGINAL**

SOUSA, Marcos Ribeiro de [[1]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/transacoes-financeiras#_ftn1), SILVA, Fernando Ferreira Leite Da [[2]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/transacoes-financeiras#_ftn2), SOUSA, Thomaz Gomes de [[3]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/transacoes-financeiras#_ftn3), SILVA, Rai Ferreira da [[4]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/transacoes-financeiras" \l "_ftn4)

SOUSA, Marcos Ribeiro de. Et al. **Tecnologia Blockchain: a evolução das transações financeiras.**Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 05, Vol. 10, pp. 26-45. Maio de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/transacoes-financeiras>

## RESUMO

O presente artigo teve como objetivo analisar, sob o ponto de vista de literaturas já publicadas e validadas no campo científico, as potencialidades da tecnologia blockchain para o setor financeiro, destacando as possibilidades para o campo das transações financeiras. Para a elaboração das análises foi utilizado o método baseado na análise de conteúdo, com pesquisas em ambientes digitais de revistas científicas e repositórios acadêmicos. A tecnologia Blockchain tem emergido como uma inovação irruptiva que simplifica as transações financeiras e atenua seus custos. Entre as várias virtudes da blockchain, quando aplicada, destaca-se a não necessidade de envolver intermediários, que de certa forma funcionariam como centralizadores. Isso permite afirmar que as informações, dados ou recursos financeiros se tornam menos passíveis de serem fraudados. Portanto, o setor financeiro deve avaliar as oportunidades e desafios apresentados pela tecnologia. Como um grande avanço, poderia transformar transações financeiras e introduzir novas possibilidades para instituições financeiras estabelecidas, bem como para novos entrantes. Apesar de seu potencial, a literatura sobre seu impacto nas transações financeiras ainda é fragmentada, com insights empíricos fracos e limitações teóricas. Isso permite afirmar que os impactos da tecnologia Blockchain no setor financeiro e em outros setores é uma tarefa que ainda necessita de aprofundamentos teóricos e práticos.

**ARTIGO ORIGINAL**

SILVA, Ricardo Leopoldo da [[1]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/crimes-virtuais#_ftn1), VIEIRA, Anderson [[2]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/crimes-virtuais#_ftn2)

SILVA, Ricardo Leopoldo da. VIEIRA, Anderson. **Segurança cibernética: o cenário dos crimes virtuais no Brasil.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 06, Ed. 04, Vol. 07, pp. 134-149. Abril de 2021. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/crimes-virtuais>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/crimes-virtuais

## RESUMO

O presente artigo tem por finalidade introduzir o tema da segurança cibernética direcionado aos crimes virtuais de maior ocorrência no cenário brasileiro em decorrência da evolução e do aumento significativo da utilização de tecnologias da informação e comunicação – as chamadas TICs. No momento atual, são marcantes a presença e a utilização de tais tecnologias, onde é possível observar do acesso à conta de e-mail à realização de transações financeiras, além de múltiplas aplicações, serviços e negócios. Em consequência desse total envolvimento e, por conseguinte, da dependência das TICs, pessoas mal-intencionadas motivam-se ao desenvolvimento de ferramentas para exploração de vulnerabilidades, como também se beneficiam da imperícia, desatenção e inocência dos usuários, a fim de atingirem seus objetivos – seja a disseminação de infecções em dispositivos informáticos ou a obtenção de informações alheias nos âmbitos pessoal e financeiro. Por intermédio de uma comparação global, a pesquisa destaca os principais crimes virtuais de maior ocorrência no Brasil. Igualmente, mediante análise realizada em relatórios e security reports – disponibilizados na internet -, foi possível identificar as tecnologias de maior exploração, o comportamento e o modo como os ataques foram realizados. Ademais, este artigo expõe alguns conceitos referentes à segurança cibernética, apresentando diferentes definições, como a da Associação de Controle e Auditoria de Sistemas de Informação – organização global de profissionais de governança de TI, controle, segurança e auditoria – e, também, de empresas voltadas à segurança da informação, tais como a Norton by Symantec e a Kaspersky Lab. Da mesma forma, esclarece o aspecto jurídico em relação aos crimes virtuais, salientando a evolução da legislação brasileira para se adequar ao cenário atual, e, assim, aplicar de maneira correta as penalidades aos crimes informáticos. De modo final, explicita que somente investimentos em tecnologia e infraestrutura não são suficientes para a redução dos crimes virtuais; ressalta, consequentemente, que são necessários investimentos em educação e conscientização dos usuários para o melhor aproveitamento dos recursos tecnológicos disponíveis.

Palavras-chave: Cibercrime, Cibersegurança, Phishing.

**ARTIGO ORIGINAL**

COBRA, Roger Mendes [[1]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/prototipo-de-assistente#_ftn1), WATAYA, Roberto Sussumu [[2]](https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/prototipo-de-assistente#_ftn2)

COBRA, Roger Mendes. WATAYA, Roberto Sussumu. **Protótipo de assistente virtual para ambientes domiciliares voltados a pessoas com deficiência.**Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 11, Vol. 18, pp. 64-76. Novembro de 2020. ISSN: 2448-0959, Link de acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/prototipo-de-assistente>, DOI: 10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/ciencia-da-computacao/prototipo-de-assistente

## RESUMO

Com o avanço da tecnologia e o advento da Internet das Coisas surgiram inúmeras possibilidades, as quais permitem o uso de diversos aparelhos via controle remoto ou até mesmo por comando de voz, possibilitando a fácil interação de pessoas com máquinas, graças a Interfaces Homem e Máquina (IHM), podendo oferecer sistemas cada vez mais inteligentes para resolução de problemas do cotidiano. Este trabalho objetiva-se em desenvolver um assistente virtual com comando de voz para auxílio de pessoas com deficiência visual e baixa mobilidade a fim de promover maior praticidade e funcionalidade no ambiente domiciliar, de acordo com as necessidades do deficiente. Trata-se de um estudo de campo prático e qualitativo, com o intuito de desenvolver um assistente virtual para promover praticidade e autonomia as pessoas com deficiência. Foi utilizado o compilador Visual Studio 2017 como plataforma de desenvolvimento do assistente virtual na linguagem C sharp, utilizando a (API) “microsoft Speech.Recognition”. Utilizamos a plataforma de desenvolvimento IDE ARDUINO 2019 para desenvolvimento do software embarcado na placa Arduíno para comunicação entre as placas logicas através da programação. Ao finalizar o desenvolvimento do software encontrou-se algumas dificuldades como o Assistente Virtual realizar comandos que não foram solicitados e o ajuste na sensibilidade do reconhecimento de voz. Após período de teste e implantação, o sistema do  Assistente Virtual funcionou da forma desejada, recebendo o comando de voz para ligar o ventilador e o executando, ligando o dispositivo e informando que o ventilador foi ligado para o desenvolvedor. Conclui-se que o Assistente virtual é de extrema importância na autonomia e independência no dia a dia de pessoas com deficiência, facilitando suas atividades de vida diária. Durante o percurso do projeto notou-se que alguns desafios necessitam de ajustes, com por exemplo, a implantação e suas diversidades residenciais e pessoais de cada usuário. Se faz necessário reaver alguns métodos de software, hardware e implantação, para efetividade e inovação, afim de promover uma melhor experiência para o usuário.

Palavras- chave: Assistente Virtual, internet das coisas, IOT, deficientes visuais