

VIII SEMANA ACADÊMICA DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

03, 04 e 05 de novembro de 2015.

UFT-Palmas, Tocantins, Brasil.

1. DESCRIÇÃO DO EVENTO

1.1. APRESENTAÇÃO

Dado o contínuo e dinâmico progresso em comunicação, tecnologia e computação, sabe-se que o desenvolvimento tecnológico e científico é fundamental para a formação de profissionais competentes. Manter-se atualizado é um desafio constante e integrar a computação com as atividades humanas cotidianas é uma necessidade.

Neste contexto, acadêmicos e profissionais de Computação tem concentrado esforços em realizar eventos que, além de incentivar a pesquisa e a produção científica, permite discutir as mais recentes técnicas, tecnologias e ferramentas relacionadas à computação e utilizadas atualmente por empresas para o desenvolvimento de softwares e produtos.

A Semana Acadêmica de Ciência da Computação é um evento que ocorre com periodicidade anual, sendo promovido pelo curso de Ciência da Computação da Fundação Universidade Federal do Tocantins (UFT). Ao longo dos anos, este evento científico em computação vem ganhando cada vez mais importância e respeito, agregando grande parte da comunidade regional cujo interesse em tecnologia e computação seja proveniente do meio acadêmico ou do meio empresarial e industrial.

As últimas edições da Semana Acadêmica realizadas anualmente no campus de Palmas da UFT foram um sucesso, contando com mais de 200 participantes. Além disso, a cooperação de todos os docentes do curso, além de profissionais do mercado de trabalho e de professores de outras instituições, tornou possível a realização de um evento com qualidade e eficácia.

1.2. OBJETIVOS GERAIS

O objetivo geral da Semana Acadêmica é incentivar a participação de acadêmicos e profissionais de áreas ligadas a tecnologia e a computação, além de fomentar projetos científicos, de pesquisa, de extensão e o desenvolvimento de produtos e ferramentas que possam trazer ganhos para a sociedade, para os profissionais e para as empresas participantes. Também objetiva-se promover a integração entre os acadêmicos e os profissionais de computação, como forma de estreitar relações e diminuir as dificuldades, os medos e os mitos quanto a inserção dos acadêmicos no mercado de trabalho.

Temos ainda como meta trazer para o público o que há de mais novo em relação a tecnologia para o desenvolvimento de sistemas e *softwares*, mostrando ferramentas atualmente utilizadas por empresas para aumentar a eficácia durante o desenvolvimento de seus produtos. Traremos também pesquisadores de renome que durante suas palestras e debates tentarão mostrar aos participantes a importância das universidades no processo de formação de profissionais e na produção científica para o Brasil.

1.3. METODOLOGIA

A metodologia de desenvolvimento do evento consistirá basicamente das seguintes etapas:

- **Planejamento detalhado e execução do projeto:**

A coordenação do evento manterá reuniões de trabalho semanais de tal forma a manter um controle geral sobre o andamento do projeto, segundo as etapas previstas no plano de trabalho. Um detalhamento do plano de trabalho se fará necessário, conforme forem sendo confirmados nomes, local, fomentos, etc.

- **Convite a palestrantes, debatedores e expositores:**

A comissão organizadora irá continuar o processo de seleção de convidados com reconhecida competência no meio acadêmico e no mercado, propondo sempre a contextualização de suas participações com a temática do evento.

- **Elaboração de material e divulgação do evento:**

Esta etapa consiste da elaboração de material de divulgação do evento, como cartas-convite, cartas-patrocínio, chamadas de participação, cartazes e folders, dentre outros elementos de divulgação para submissão via correio e e-mail, para as universidades, instituições parceiras e empresas. Também, a estruturação do site do evento está contemplada nesta etapa.

- **Obtenção de Patrocínios:**

A busca de patrocínios é uma etapa que visa a interação entre o meio acadêmico e o setor produtivo, para viabilizar a realização e ampliar a qualidade do evento.

- **Elaboração de material:**

Trata-se da elaboração do material de manuseio no evento, como livreto de programação, contendo um resumo de palestras convidadas, de tal forma a permitir um melhor aproveitamento do conteúdo do evento pelos participantes.

- **Suporte logístico para realização do evento:**

Esta é uma etapa operacional que exigirá recursos específicos para financiar a prestação de serviços necessária. Questões relacionadas ao cerimonial, equipamentos e recursos humanos de apoio durante o evento, dentre outros, estão envolvidas nesta etapa.

- **Encerramento do evento e prestação de contas**

Consiste da elaboração do material que será entregue aos participantes ao final de evento. Questões relacionadas à prestação de contas aos órgãos de fomento devido, além de relatórios adicionais sobre a realização do evento, estão contempladas nesta etapa.

1.4. JUSTIFICATIVA E RELEVÂNCIA

A Universidade Federal do Tocantins (UFT) é responsável por gerar e disseminar conhecimento, fomentando o desenvolvimento tecnológico do estado do Tocantins. Logo, cabe à UFT propiciar o desenvolvimento de soluções e sistemas de informação que não somente atendam as demandas públicas do estado como também as demandas

privadas, e à medida do possível, fomente a transferência de tecnologia do meio acadêmico para a comunidade tocantinense. Diante disso, o desenvolvimento de projetos de extensão são de extrema importância.

Considerando o contínuo e dinâmico progresso em comunicação, tecnologia e computação, é um desafio constante manter os profissionais atualizados, sendo fundamental a promoção de eventos que tratem do desenvolvimento de soluções tecnológicas atuais e de inovação, promovendo a qualificação profissional e, consequentemente, o avanço tecnológico de nossa região. Nesse contexto, a VIII Semana Acadêmica da Ciência da Computação é uma oportunidade para integração, discussão e difusão do conhecimento entre profissionais qualificados e estudantes.

1.5. IDENTIFICAÇÃO

VIII SECOMP - Semana Acadêmica de Ciência da Computação

TEMA

Empreendedorismo digital: inovação tecnológica na computação para a melhoria das atividades cotidianas.

PÚBLICO ALVO

Estudantes, profissionais e pesquisadores da área de ciência da computação e afins.

PERÍODO

03 a 05 de novembro de 2015.

REALIZAÇÃO

Universidade Federal do Tocantins – UFT
Curso de Ciência da Computação

2. ORGANIZAÇÃO

2.1. A INSTITUIÇÃO PROMOTORA

2.1.1. UNIVERSIDADE FEDERAL DO TOCANTINS

Criada em 23 de outubro de 2000, a Universidade Federal do Tocantins nasceu com a missão de se tornar um diferencial na educação e no desenvolvimento de pesquisas e projetos inseridos no contexto socioeconômico e cultural do Estado do Tocantins. O caráter heterogêneo de sua população coloca para a UFT o desafio de promover práticas educativas que elevem o nível de vida de sua gente. A educação na UFT é desenvolvida, prioritariamente, por meio de seus cursos de graduação e licenciaturas, que habilitam profissionais com sólida formação teórica e compromisso social. Outras atividades como extensão e pesquisa também promovem a educação, produzindo e disseminando

conhecimentos que contribuirão para a transformação do Estado do Tocantins em um espaço para todos.

2.1.2 OS COMITÊS

A organização do evento está sendo realizada por professores do curso de Ciência da Computação da UFT, professores convidados de outras instituições, o Centro Acadêmico de Ciência da Computação e demais estudantes dos cursos de graduação e pós-graduação do Tocantins, principalmente dos cursos da UFT nos quais os coordenadores estão envolvidos.

COMITÊ DE ORGANIZAÇÃO LOCAL

- 1) Anna Paula Parente (UFT)
- 2) Ary Henrique Moraes de Oliveira (UFT)
- 3) Glenda Michele Botelho (UFT) – coordenadora
- 4) Rafael Lima de Carvalho (UFT)
- 5) Warley Gramacho da Silva (UFT)

CENTRO ACADÊMICO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (CACCOMP)

- 1) Wandro Beckman Maciel (CA)
- 2) Vinícius Aires Barros (CA)
- 3) Thiago Moreira de Carvalho Parente (CA)
- 4) Jhonatan Sousa Santiago (CA)
- 5) Felipe Barbosa (CA)
- 6) Adrienne Alves (CA)
- 7) Idnilson Nunes Aguiar (CA)
- 8) Thiago Baltazar dos Santos (CA)

3. CARACTERÍSTICAS DO EVENTO

3.1. TÓPICOS DE INTERESSE

Os principais tópicos que serão abordados no evento são:

- o Computação em Nuvem
- o *Big Data*
- o Robótica
- o Desenvolvimento de Aplicativos e Jogos para dispositivos Móveis
- o Práticas Ágeis de Desenvolvimento de Software
- o Redes de Computadores
- o Empreendedorismo
- o Mulheres da Computação

3.2. CONTATO

Profa. Glenda Michele Botelho, Dra. (UFT)

Prof. Ary Henrique Moraes de Oliveira, Me. (UFT)

3.3. DATAS IMPORTANTES

Inscrição com Desconto	31/10/2015
Realização do Evento	03 - 05/11/2015

3.4. TAXAS DE INSCRIÇÃO

	Até 31/10/2015	Após 31/10/2015
Estudantes de Curso Técnico	R\$ 15,00	R\$20,00
Estudantes de Graduação	R\$ 20,00	R\$30,00
Estudantes de Pós-Graduação	R\$40,00	R\$50,00
Professor/Pesquisador/Profissional	R\$60,00	R\$80,00
Minicurso	R\$5,00	R\$5,00

3.5. CRONOGRAMA DE EXECUÇÃO

Cronograma do Projeto			
Etapas	Atividades	Previsão de Início	Previsão de Fim
1	Planejamento detalhado e execução do projeto	01/03/2015	10/04/2015
2	Convite a palestrantes, debatedores e expositores	10/04/2015	10/05/2015
3	Elaboração de material	10/05/2015	31/10/2015
	Divulgação do evento	10/05/2015	02/11/2015
4	Obtenção de Patrocínios	01/05/2015	30/09/2015
5	Suporte logístico para a realização do evento	01/05/2015	05/11/2015
6	Encerramento de evento e prestação de contas	05/11/2015	05/12/2015

3.5. CRONOGRAMA DO EVENTO

A programação de atividades a serem desenvolvidas na VIII-SECOMP está distribuída com atividades de Palestras, Minicursos, Mesa-Redonda, Competição de Games (*GameNight*) e sessões de Abertura e Encerramento. As palestras serão ministradas por professores de reconhecida competência no âmbito nacional e regional e por profissionais de grandes empresas da região. Os minicursos tratarão de áreas de pesquisa atuais, focando em demonstrações práticas. Já a Noite de Games (*GameNight*) consistirá numa competição, considerando diversos jogos, entre os participantes interessados. Por fim, a mesa redonda abordará um tema relevante, a inserção da mulher nas áreas de Ciência da Computação e afins.

Está prevista a realização de várias palestras durante a VII-SECOMP, conduzidas por conferencistas especificamente convidados para este fim, a serem totalmente determinados em fase posterior. Os palestrantes que participarem do evento estarão

expondo conteúdos sempre alinhados às áreas citadas anteriormente, com enfoque no tema escolhido para o evento. Está também prevista a realização de mini-cursos e mesas-redonda. Estas atividades previstas no programa preliminar do evento também irão abranger tópicos de interesse ao tema do evento, com espaço para debates e discussões após cada apresentação.

3.6. PROGRAMAÇÃO GERAL PREVISTA (PRELIMINAR)

LOCAL: Universidade Federal do Tocantins (UFT) – 03 a 05 de novembro de 2015.

Pré-Programação:

Manhã			
Horário	Terça-feira (03/11)	Quarta-feira (04/11)	Quinta-feira (05/11)
08:00 – 09:00	Credenciamento	Jogos para Aplicativos Móveis Silvano Malfatti (Unitins)	Orion
09:00 – 10:00	Abertura (Coordenador do Evento) Apresentação do curso de Ciência da Computação (UFT) Coordenador do Curso	Computação ROSA (Sebrae e outras)	Orion
10:00 – 10:30	Café regional		
10:30 – 11:00	Telemática: uma perspectiva de integração para inovação tecnológica Claudio Monteiro (IFTO-Palmas)	Sebrae: talk-show sobre startups	A sociedade em rede e suas potencialidades Edeilson Milhomen (CEULP/ULBRA)
11:00 – 11:40	Computação em Nuvem EMC Academic Alliance Tanilson Dias dos Santos (UFT)	Sebrae: talk-show sobre startups	Joomla Vanius Brito
12:00 – 14	Almoço		
Tarde			
Horário	Terça-feira (03/11)	Quarta-feira (04/11)	Quinta-feira (05/11)
14:00 – 15:30	Controle de Versão com GIT e GITHUB Vinícius Aires Barros (UFT)	Controle de Versão com GIT e GITHUB Vinícius Aires Barros (UFT)	Controle de Versão com GIT e GITHUB Vinícius Aires Barros (UFT)
	Edição de Textos com o Latex Tiago Almeida (UFT)	Edição de Textos com o Latex Tiago Almeida (UFT)	Edição de Textos com o Latex Tiago Almeida (UFT)
	Programação Robôs Lego Ivo Sócrates M. Oliveira (IFTO)	Programação Robôs Lego Ivo Sócrates M. Oliveira (IFTO)	Programação Robôs Lego Ivo Sócrates M. Oliveira (IFTO)

16:00 – 16:30	Café Regional		
16:30 – 18:00	Controle de Versão com GIT e GITHUB Vinícius Aires Barros (UFT)	Controle de Versão com GIT e GITHUB Vinícius Aires Barros (UFT)	George Brito (AGTEC) Premiação da Game Nigth Encerramento do Evento
	Edição de Textos com o Latex Tiago Almeida (UFT)	Edição de Textos com o Latex Tiago Almeida (UFT)	
	Programação Robôs Lego Ivo Sócrates M. Oliveira (IFTO)	Programação Robôs Lego Ivo Sócrates M. Oliveira (IFTO)	
18:00 – 19:30			
Noite			
Horário	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira
19:30 – 22:00	Game Nigth Competição (Centro Acadêmico da Ciência da Computação)	Game Nigth Competição (Centro Acadêmico da Ciência da Computação)	

4. PARCERIAS

4.1. Núcleo de Computação Aplicada (NCA) - UFT

O NCA foi criado em dezembro de 2014 por alguns professores do curso de Ciência da Computação da UFT com o objetivo de fornecer soluções em tecnologia da informação e comunicação aplicadas à diversos segmentos da sociedade e, promover a extensão por meio de eventos científicos com a participação da comunidade acadêmica e da sociedade em geral. Diante disso, o NCA dará apoio integral à realização da VIII SECOMP.

4.2. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Tocantins, Campus Paraíso

Prof. M.SC Ivo Sócratis Morais de Oliveira