



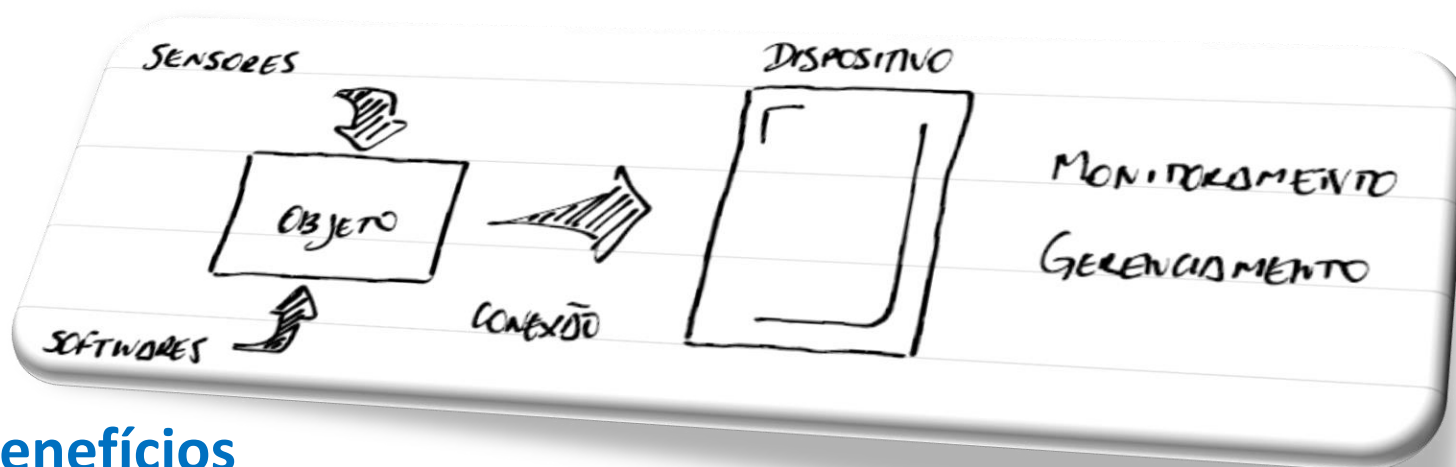
# Programação e IoT

DEFINIÇÕES INICIAIS DE IoT

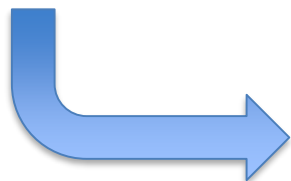
# DEFINIÇÃO DE IoT

A sigla **IoT** compreende a *Internet Of Things* e por definição corresponde a conexão entre os objetos e dispositivos permitindo a sincronização e o controle remoto.

Para realizar a conexão entre os dispositivos são necessárias a incorporação de sensores e *softwares* e desta maneira realizar a troca de dados.

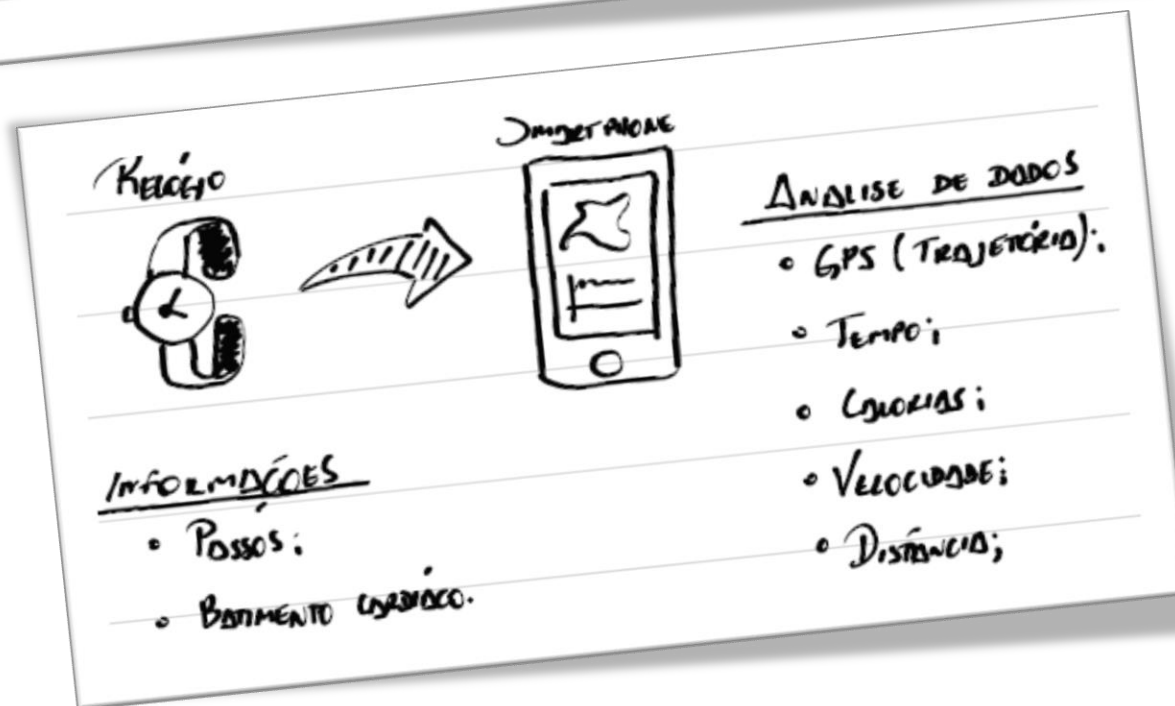


## Benefícios

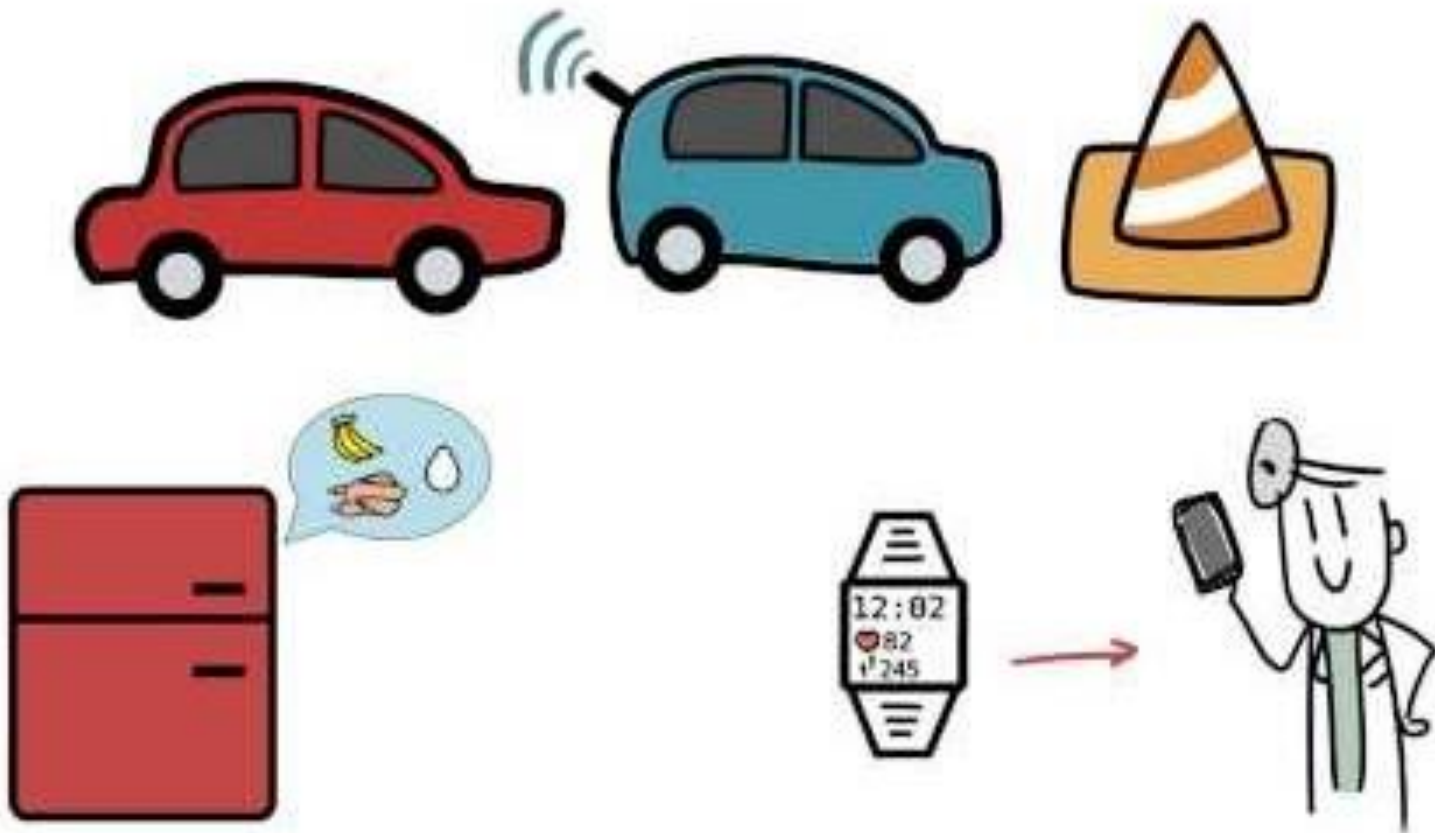


- Conforto;
- Informação;
- Produtividade;
- Praticidade.


# EXEMPLOS DE APLICAÇÕES DE IoT



# CONCEITOS SOBRE IoT



# OBSERVAÇÕES SOBRE IoT

- 
- Computadores pessoais, *smartphones* e *tablets* formam uma rede de dispositivos conectados a internet;
  - A questão agora é permitir que outros dispositivos tais como relógios, máquinas de lavar, geladeiras e demais objetos do nosso cotidiano possam conectar-se a rede e trocar informações;
  - Esta fase em formação está introduzindo um novo paradigma chamado de Internet das Coisas, no qual pessoas, animais e coisas do nosso cotidiano estão conectados à rede e interagirem entre si.

## **Programação e IoT – Atividade AC1**

**Pesquisa em grupo sobre IoT**

# Introdução ao IoT: O que precisa ser feito?

- Tema: **Internet das coisas**
- Formar grupos de **até 6** alunos;
- *Explicar o que é IoT e mostrar um exemplo de aplicação dessa tecnologia.*
- **Data de entrega do link do vídeo no canvas 18/março**
- Data de apresentação dos vídeos em aula: **22/março**
- Características do vídeo:
- Subir o vídeo no Youtube (se preferir pode deixar vídeo privado);
  - Duração: **5 minutos (não precisa ser exato, pode ficar próximo disso);**
  - As pessoas do grupo precisam aparecer no vídeo: **Não é obrigatório;**
  - **Todos os alunos precisam falar na apresentação;**
  - Precisa de locução: **Sim.**
    - Pode ter locução em Inglês: **Sim, mas com legenda em Português;**
    - Pode ter texto em Inglês: **Sim, mas com legenda ou locução em Português.**