Sáhado 29 de novembro																														
					Sábado, 29 de novembro																									
	Nome	Auditório GLIX Titulo	Sala/Capac.	Nome	Android Titulo	Sala/Capac.	Nome	iOS Titulo	Sala/Capac.	Nome	Windows Titulo	Sala/Capac.	Nome	Custom Mobile Titulo	Sala/Capac	Nome	Cloud & Big Data Titulo	Sala/Capac.	Nome	Oficinas Titulo	Sala/Capac	Nome	Oficinas Titulo	Sala/Capac.	Nome	Arduino Titulo	Sala/Capac.	Nome	Campeonato Titulo	Sala/Camac.
08:00					Credenciamento						Credenciamento			Credenciamento			Credenciamento			Credenciamento			Credenciamento			Credenciamento			Credenciamento	
08:30	30 Credenciamento				Credendamento		Credenciamento			Credenciamento			Crediticumento				Credendamento	iamento								4				
09:00	Nessandro Binhara	DESENVOLVIMENTO CROSS- MOBILE DE VERDADE	A31 / 100	Klaus Wuestefeld	SNEER - A PLATAFORMA DE INTERNET LIVRE PARA ANDROID	A24 / 48	Antonio Farias - JALF	INTRODUÇÃO AO COCOSSHARP	A23 / 48	José E. Terrabuio Jr BeeTech	REALIDADE VIRTUAL PARA TODOS: BEENOCULUS O PRIMERIO ÓCULUS DE REALIDADE VIRTUAL BRASILEIRO	A28 / 48	Claudenir Andrade	DESENVOLVENDO COM CW E NETDUINO	A26 / 48	André da Costa Silva	DESENVOLVIMENTO DE APLICAÇÕES EM LARISA ESCALA - CASES DE SUCESSO, PROBLEMAS E MELHORES PRÁTICAS	A25 / 48												
10:00	Luiz Ricardo - StackOverflow PT	STACKOVERFLOW PT	A31 / 100	Aleks Montanha	OPENCV PARA VOCË E PARA O ANDROID	A24 / 48	André Baltieri	DESENVOLVIMENTO DE APIS NO VNEXT NA PLATAFORMA APPLE	A23 / 48	Alexandre Chohfi	DESENVOLVIMENTOS DE JOGOS MULTIPLATAFORMA COM MONOGAME PARA WB, WPB E ANDROID	A28 / 48	Claudenir Andrade / Bianca Berdugo	AUTOMAÇÃO COMERCIAL COM ANDROID E XAMARIN	A26 / 48	Luiz Augusto Garcia Tomazzeli	AUTOMAÇÃO PARA O PROCESSO ÁGIL COM USO DE CLOUD COMPUTING	A25 / 48	Paulo	XAMARIN CROSS-MOBILE - CRO MOBILE NA VEIAIII	SS- A35 / 56	Brieve	EM BREVE		Robson Paes Machado	ARDUINO E IOT COM ARDUINO	A12 / 30	Redzero	CAMPEONATO DE GAMES	Quadra / Pátio
11:00		Intervalo			Intervalo			Intervalo			Intervalo			Intervalo			Intervalo													
11:10	Claudenir Andrade	IOT - INTERNET DA COISAS COM WINDOWS EMBEDDED E NFC-E		Rafael Teixeira	FW PARA ANDROID	A24 / 48	Alexandre Marcondes	USANDO CH PARA DESENVOLVER APP IPHONE E IPADIII SIM É POSSÍVELIII	A23 / 48	Giovanni Bassi DESENVOLVENDO ASP.NET 100% NO LINLIX COM ASP.NET VNEXT	A28 / 48	Antonio Farias - JALF	IOT - DE PROGRAMADOR PARA MAKER	A26 / 48	Francisco tridro Massetto	CLOUDWEBIDE + EASYCLOUD - UM AMBIENTE INTEGRADO TOTALMENTE NA NUVEM PARA DESENVOLVIMENTO DE AN ICACÓPS	A25 / 48													
12:10	Almoça			Almoço				Almoça			Almoço		Almoço		Almoço		Almoço		Almoço		Almoço			Αίποςο						
13:30	Alexandre Costa	DESENVOLVIMENTO DE APPS ACESSÍVEIS E ACESSIBILIDADE	A31/99	Rafaela Costa	DO SONHO A CONQUISTA: COMO SE TORNAR UM GAMER/DESENVOLVEDOR	A24 / 48	Alexandre Kikuchi / Thiago Bertoni	SURFANDO EM MERCADOS DE ADVERGAMES E GAMES COM UNITY	A23 / 48	André Ruschel	VIRTUALIZANDO LINUX E FREEBSD NA NOVA VERSÃO DO WINDOWS SERVER HYPER-V	A28 / 48	Rafael Teixeira	MONOPI: RASPBERRYPI E MONO TEM TUDO A VER	A26 / 48	Aleks Montanha	BIG DATA E PROCESSAMENTO DE IMAGENS	A25 / 48												
14:30	Jay Santos	NOVIDADES DO UNITY3D 5.01	A31 / 100	Francisco Isidro Massetto	CROSS-MOBILE COM JAVA E LIBGOX: FAÇA SEU PRIMEIRO GAME EM JAVA E RODE-O MULTIPLATAFORMA	A24 / 48	Rawlinson Peter	E-DUC - REALIDADE AUMENTADA E O FUTURO DO LIVRO DIDÁTICO	A23 / 49	Leonardo Marques	INTEROPERABILIDADE COM BIG DATA HADOOP PARA WINDOWS AZURE E ANALISE SERVICE	A28 / 48	Giovanni Bassi / Fernando Oliveira	UNIVERSAL APPS - O QUE SÃO E COMO USAR	A26 / 48	Fabricio Barth	COISAS ESTRANHAS QUE PODEMOS FAZER COM DADOS COLETADOS EM DISPOSITIVOS MÓVEIS: BYE-BYE PRIVACIDADE!	A25 / 48		OFICINA EMBEDDED SYSTEM										
15:30	Coffee			Coffee	Coffee		Coffee		Coffee		Coffee			Coffee		Claudenir Andrade	DARUMA - ANDROID PARA AUTOMAÇÃO COMERCIAL		Luiz Augusto Garcia Tomazzeli	GAMIFICATION E OS DOIS LADOS DA FORÇA	A22 / 48	Robson Paes Machado	ARDUINO E IOT COM ARDUINO	A12 / 30	Redzero	CAMPEONATO DE GAMES	Quadra / Pátio			
16:00	Redzero	DESENVOLVIMENTO DE GAMES	A31/100	Carlos Rafael Gimenes das Neves	C++ AO RESGATE - ACELERANDO APPS ANDROID COM INSTRUÇÕES SIMD	A24 / 48	Alexandre Marcondes	IOS 8 COM SWIFT - NOVIDADES E A NOVA LINGUAGEM DA APPLE AO SEU ALCANCE	A23 / 48	Rafaela Costa	MERCADO DE JOGOS E COMO SE TORNAR UM DESENVOLVEDOR	A28 / 48	Alessandro Binhara	VISÃO COMPUTACIONAL E BISDATA APLICADO AO MONITORAMENTO DE TRÂNSITO	A26/48	Danilo Bordini - Microsoft	COMO COMEÇAR UMA PRÁTICA DE DEVOPS COM VISUAL STUDIO E AZURE	A25 / 48		AUTOMAÇÃO COMERCIAL										
17:00	Francisco Isidro Massetto	WAMOSPROGRAMAR - ENSINANDO A PENSAR DESDE JÁ COM ANDROID	A31/100	Alexandre Marcondes	AOSP, O QUE REALMENTE É OPEN SOURCE E O QUE NÃO É NO ANDROID	A24 / 48	Weliton Flor	XAMARIN FORMS - CRIANDO APLICATIVOS MULTI- PLATAFORMA COM APENAS UM CÓDIGO	A23 / 48	Ricardo Dorta	REAPROVEITANDO CÓDISO ENTRE PLATAFORMAS COM XAMARIN E MIVYMOROSS	A28 / 48	Caio Augusto Comanduli - BeeTech	DESENVOLVENDO JOGOS E APPS IMERSIVOS PARA REALIDADE VIRTUAL COM UNREAL E UNITY	A26 / 48	Leonardo Marquei	BIG DATA, HADOOP E OS SGDBS NOS DIAS DE HOJE	A25 / 48												