



FACULDADE SENAI FATESG

CURSO SUPERIOR DE TECNOLOGIA EM
ANÁLISE E DESENVOLVIMENTO DE SISTEMAS
MÓDULO 1

VINICIUS ARAUJO LOPES

RELATÓRIO COMPACTO: VISITA TÉCNICA À CAMPUS PARTY GOIÁS 2019

Goiânia
2019

VINICIUS ARAUJO LOPES

RELATÓRIO COMPACTO: VISITA TÉCNICA À CAMPUS PARTY GOIÁS 2019

Relatório de visita técnica ao evento Campus Party Goiás, apresentado à Faculdade SENAI FATESG, para obtenção da declaração de participação do evento.

Goiânia
2019

AGRADECIMENTOS

Sou grato a Deus pela oportunidade de cursar o ensino superior e poder aprimorar o meu conhecimento.

Agradeço à minha esposa Cristina, pelo total apoio e por compreender minha ausência enquanto estudo.

Agradeço à minha mãe Jussara Araujo, pela revisão ortográfica e gramatical deste relatório.

Agradeço ao professor Ujeverson Tavares, que nos recepcionou com a disposição e euforia de uma criança que vai a um parque de diversões pela primeira vez, mas ciente da responsabilidade que tem de despertar o interesse pelo aprendizado em seus discentes.

Agradeço à equipe da Rede ITEGO que foi responsável pela execução do projeto Oficina Sensorial dentro do container, pela atenção, educação e cordialidade a mim dispensadas.

Agradecimento especial à professora Katia Forville, por me sugerir o experimento da Oficina Sensorial, cuja participação me proporcionou experiências gratificantes, e que me fizeram perceber que um evento tecnológico não se resume a pequenos robôs, jogos e impressoras 3D e realidade virtual.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Selfie com colegas e o professor Ujeverson.....	8
Figura 2: Arena Campus Party.....	8
Figura 3: Katia Forville.....	8
Figura 4: Post no Youtube.....	9
Figura 5: Post no Facebook.....	9

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	5
2 EXPECTATIVA.....	5
3 OFICINA SENSORIAL.....	5
4 PERCEPÇÃO PÓS-EVENTO E SUA CARACTERIZAÇÃO.....	7
5 A IMPORTÂNCIA DA CAMPUS PARTY.....	7
6 A CONTRIBUIÇÃO PARA MINHA FORMAÇÃO PROFISSIONAL.....	7
7 FOTOS.....	8
8 PUBLICAÇÕES EM REDES SOCIAIS.....	9
8.1 YOUTUBE.....	9
8.2 FACEBOOK.....	9
REFERÊNCIAS.....	10
PRINCIPAIS TECNOLOGIAS UTILIZADAS.....	11

1 INTRODUÇÃO

Este relatório aborda minha expectativa inicial do evento Campus Party Goiás e, em seguida, descrevo minha experiência em uma das oficinas que participei no Open Campus.

Ao final, apresento minha percepção pós-evento da experiência como um todo e sobre sua caracterização. Discorro a respeito da importância de sua realização para o desenvolvimento econômico e a inovação no Estado de Goiás, e da contribuição de eventos como este para minha formação profissional, tudo a partir do meu ponto de vista.

2 EXPECTATIVA

Ao ouvir o termo "Campus" associei-o imediatamente a acampamento, que na minha definição, nada mais é do que a busca espontânea do desconforto ocasionado pela improvisação de recursos essenciais à sobrevivência.

A palavra "Party", do inglês, tem como alguns de seus significados “festa” e “festividade”, que se resumem a barulho e aglomeração de pessoas em um ambiente desprovido de ordem e de regras.

No universo da tecnologia, os menos informados se referem aos dois termos combinados, “Campus Party”, como uma feira de jogos, robôs e proposições ultra-futuristas distantes do presente.

Posto isto, minha expectativa inicial pré-evento não era nem um pouco animadora. Contrariado e indisposto, no dia 06 de setembro de 2019 me dirigi ao local do evento Campus Party Goiás, realizado no Shopping Passeio das Águas, em Goiânia.

3 OFICINA SENSORIAL

A professora Kátia Forville (**Figura 3**) me sugeriu a participação na Oficina Sensorial cujo sistema foi desenvolvido pela professora Karla Ananias.

Para ter acesso ao projeto da Oficina Sensorial fiz um breve cadastro informando o nome completo, endereço de e-mail e número de telefone.

O interior do container possuía um ambiente bem iluminado, pessoas conversando calmamente, microambientes devidamente sinalizados, organizados e o melhor, silencioso e com poucas pessoas.

Recebi um código escrito em um papel e aguardei ser chamado.

Com meu aparelho de celular, fiz a leitura de um código de resposta rápida (Quick Response Code) que lido, abriu o navegador de internet onde digitei o código para acessar o site da Oficina IBRACEDS – Campus Party hospedado no endereço <http://campusparty.forenetec.com.br>.

O projeto consiste em seis baterias de testes contendo de quatro a seis testes cada uma, que testam a capacidade de identificação de alimentos das pessoas, utilizando os cinco sentidos do corpo humano, a saber, visão, audição, olfato, tato, e paladar. Todo o processo do experimento é organizado numericamente.

Orientado por um dos responsáveis pelo experimento, em cada teste eu recebi um estímulo sensorial e marquei uma resposta que acreditava estar relacionada ao estímulo recebido dentre as opções do site exibido no dispositivo móvel.

Ao final, fui informado de que o resultado do experimento será enviado para o endereço de e-mail informado durante o cadastro.

Nos testes de visão, são apresentadas imagens de alimentos.

Os testes de audição são aplicados utilizando-se um fone de ouvido conectado ao dispositivo móvel, onde são reproduzidos sons ou ruídos relacionados a preparo ou consumo de alimentos.

Os testes de olfato são aplicados com recipientes metálicos e cilíndricos com pequenas aberturas na parte superior, contendo alimentos ou aromas de alimentos.

Os testes de tato são aplicados com caixas retangulares escuras, com uma abertura em uma das faces, que dão acesso ao alimento no interior da caixa.

Os testes de paladar são aplicados em duas baterias, sendo a primeira com alimentos sólidos e a segunda com amostras de água saborizadas.

Os testes de paladar com alimentos sólidos, são aplicados utilizando-se uma venda confeccionada em Etil Vinil Acetato (EVA) para evitar sua identificação visual.

Com os olhos vendados, recebi pequenas amostras de alimentos em um copo descartável de 50ml e as degustei.

Responsabilizo a professora Kátia Forville por essa maravilhosa e gratificante experiência.

4 PERCEPÇÃO PÓS-EVENTO E SUA CARACTERIZAÇÃO

Se o intuito de um evento grandioso como a Campus Party for experimentar o comportamento humano em meio à aglomeração e à confusão generalizada, festas e feiras como esta são perfeitamente apropriadas.

Falhas graves como a ausência de isolamento físico e acústico entre uma oficina e outra, demonstram claramente o despreparo e/ou a displicência dos organizadores em relação ao universo científico.

Eventos dessa natureza devem ocorrer em uma estrutura propícia à concentração e voltada à total atenção dos possíveis interessados que é indispensável e mais facilmente obtida em um ambiente controlado, harmonioso e organizado.

5 A IMPORTÂNCIA DA CAMPUS PARTY

Não possuo informações suficientes para discorrer sobre a importância dos resultados obtidos pela Campus Party para o desenvolvimento econômico e para a inovação no Estado de Goiás.

Já sobre a realização enquanto evento, aparentemente movimenta milhares de reais com as receitas geradas direta ou indiretamente.

Sob esse aspecto, essas operações financeiras aquecem imediatamente o mercado local e, por isso, são importantes de algum modo, mesmo que sazonais.

6 A CONTRIBUIÇÃO PARA MINHA FORMAÇÃO PROFISSIONAL

Da Campus Party Goiás levo como contribuição para minha vida profissional, a certeza de que devo continuar tentando evitar a todo custo eventos equivalentes, em prol da minha saúde mental e da minha paz interior. O evento só reafirmou minha certeza paradoxal de buscar o desenvolvimento de soluções para pessoas, evitando e delegando o contato com elas sempre que possível.

A Campus Party mudou minha vida... só que não!

7 FOTOS

Figura 1: Selfie com colegas e o professor Ujeverson



Figura 2: Arena Campus Party



Figura 3: Katia Forville

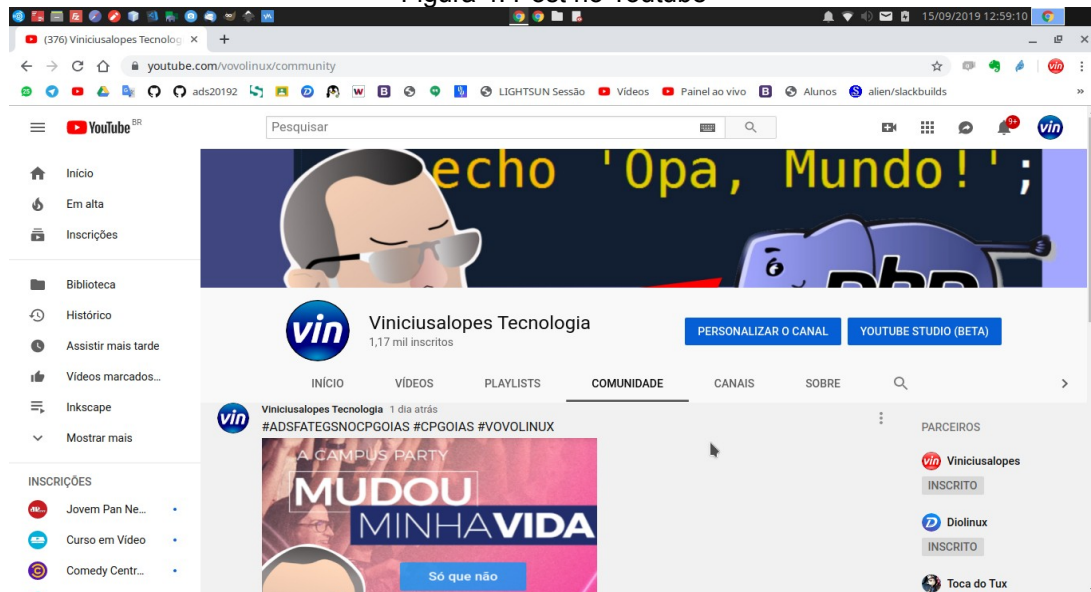


8 PUBLICAÇÕES EM REDES SOCIAIS

8.1 YOUTUBE

<https://www.youtube.com/vovolinux/community>

Figura 4: Post no Youtube



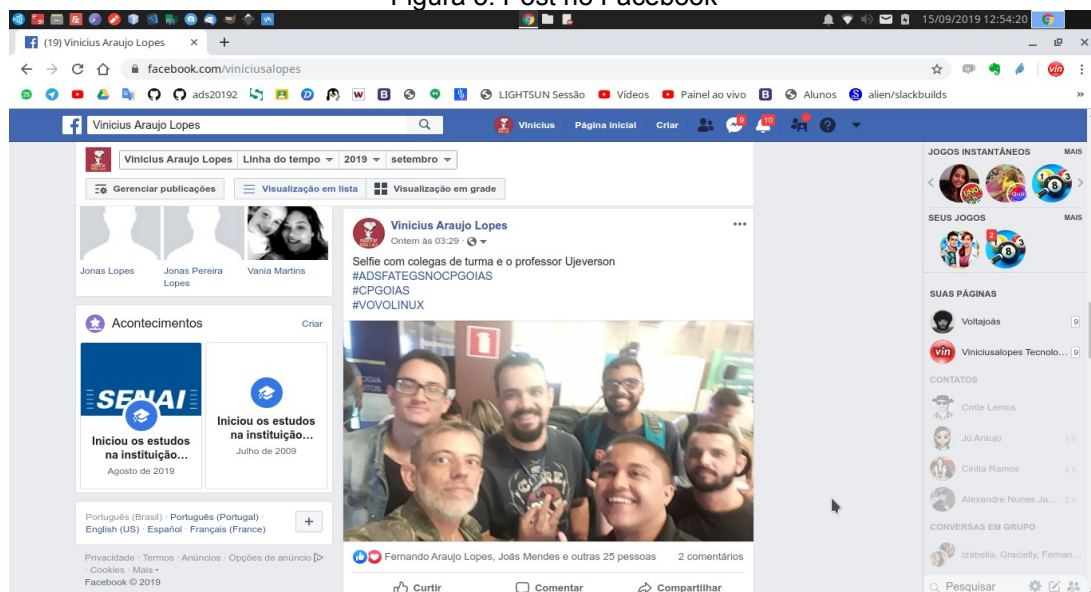
8.2 FACEBOOK

<https://www.facebook.com/viniciusalopes/posts/2468029666621897>

<https://www.facebook.com/viniciusalopes/posts/2468031496621714>

<https://www.facebook.com/viniciusalopes/posts/2468032793288251>

Figura 5: Post no Facebook



REFERÊNCIAS

Faculdade SENAI FATESG. **MANUAL BÁSICO PARA ELABORAÇÃO DE TRABALHOS ACADÊMICOS**. [2015]. Disponível em: <https://www.senaigo.com.br/repositoriosites/repositorio/senai/editor/Image/Manual_basico_de_elaboracao_de_trabalhos_academicos.pdf>. Acesso em: 07 setembro 2019.

Surra no Office. **TCC no Writer nas Normas da ABNT**. [2016]. Disponível em :<<https://youtu.be/LwpS8Fk0fAU>>. Acesso em: 14 setembro 2019.

PRINCIPAIS TECNOLOGIAS UTILIZADAS

Sistema Operacional:

Ubuntu Studio 19.04 (Disco Dingo)

<<http://ubuntustudio.org/>>

Navegador de internet:

Google Chrome Versão 77.0.3865.75 (Versão oficial) 64 bits

<<https://www.google.com/chrome/>>

Editor de textos:

LibreOffice Writer Versão: 6.2.6.2

<<https://pt-br.libreoffice.org>>

Editor de imagens:

Inkscape 0.92.4

<<https://www.inkscape.org>>

Controle de versão:

Git Versão 2.20.1

<<https://git-scm.com>>

Repositório:

GitHub <<https://github.com>>

Este documento está disponível para download em:<<https://github.com/Viniciusalopes/ads20192/blob/master/cpgoiias/20190907-relatorio-visita-tecnica-cpgoiias-compacto-v001.pdf>>