XIII EPEQ

Pesquisa e Desenvolvimento Social:

UMA DISCUSSÃO INTERPROFISSIONAL

TECNOLOGIA, COMUNICAÇÃO E DESENVOLVIMENTO

UNIFAFIBE

CEPeD UNIFAFIBE

ACESSO DA GERAÇÃO Z AO TIK TOK SOB ASPECTOS JURÍDICOS E A REGULAMENTAÇÃO DAS REDES

Aline Vitória Martins, Ana Júlia Correia Fuzaro, Rodrigo Tavarayama
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Vídeos curtos, informações variadas, atrações para todos os gostos, estes são os principais aspectos que a rede social TikTok trouxe aos seus usuários. O objetivo do trabalho foi discutir como a Geração Z é influenciada pela cultura atual e como o conteúdo propagado reflete nas ambições humanas futuras em um contexto geral, além de analisar a valoração de profissões como influencers e tiktokers, relacionando esses aspectos com o constante contato a internet e a abrangência da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD). A metodologia utilizada foi a de revisão de literatura, tendo como base artigos científicos, livros, revistas especializadas sobre o tema. O resultado traz o modo como o contínuo acesso ao aplicativo impacta na veracidade das informações disseminadas, uma vez que essas redes sociais muitas vezes compartilham de ideias sensacionalistas que fomentam a desinformação, mas também propagam propostas de novos ideais, renovando até mesmo o cenário do mercado de trabalho. Portanto, foi possível analisar essa questão do convívio globalizado das redes pelos indivíduos jovens para a construção de uma sociedade democrática, através do desenvolvimento do pensamento crítico que os impeçam de agir como marionetes do sistema capitalista. Do ponto de vista jurídico, é notável que dentro de um espaço de convívio comum, é necessária a regulamentação e fiscalização para que mesmo no âmbito virtual não ocorra o descumprimento da LGPD desrespeitando os direitos individuais dos usuários. Atribuindo-se um desfecho ao presente trabalho, verifica-se que da mesma forma com que outras redes sociais surgiram, o TikTok tornou-se um ponto de influência e de referência à estilos de vida, ideais políticos e socioculturais e até mesmo para a estipulação de um novo padrão politicamente correto, assim, é necessário averiguar a credibilidade dos dados da rede, pois são o ponto de conhecimento de toda uma geração e o novo ditador do futuro.

Palavras-Chave: Tik Tok, Geração Z, Futuro, Conteúdo virtual, Internet, Proteção de Dados.

Número	Data de Submissão	Modalidade
574594	19 de out de 2022	Comunicação Oral

APLICATIVO MÓVEL PARA AVALIAÇÕES EDUCACIONAIS A DISTÂNCIA

Murilo Henrique Garcia Rodrigues, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Atualmente, o mundo enfrentou uma crise mundial na saúde e a população teve que se isolar de pessoas e lugares frequentados diariamente. Escolas e faculdades, assim como outras instituições, tiveram que se adaptar as novas rotinas de trabalho e se adequar para uma metodologia (EaD) Educação a Distância. Visando o grande desenvolvimento tecnológico voltado a área da educação neste período pandêmico, surgiu a ideia de criar e apresentar um aplicativo móvel de acesso totalmente gratuito, com o objetivo que professores possam criar atividades com conteúdo educativo e compartilhar com seus alunos para que seja realizada de forma avaliativa. Sendo assim, os alunos podem testar seu conhecimento de maneira didática voltado para um ambiente de jogos. Uma plataforma totalmente móvel, disponível para o sistema operacional Android foi desenvolvida e conta com diversos recursos capazes de auxiliar na metodologia de ensino dos professores, e colaborar para o desenvolvimento educacional tecnológico, trazendo ferramentas para criar atividades personalizadas de acordo com a necessidade do conteúdo. O aplicativo também disponibiliza de forma didática e lúdica as atividades a serem realizadas, trazendo a modalidade de gamificação, uma técnica muito usada atualmente para despertar interesses nos usuários e deixar as tarefas muito mais prazerosas, dando ao final de cada atividade uma quantidade em moedas fictícias que o usuário pode trocar por recompensas que o ajudarão em atividades futuras. Com base na pesquisa coletada até o momento, 21 pessoas responderam, avaliando em uma nota geral de 90,1% de satisfação. Entre os participantes, 45% indicaram que o aplicativo é muito bom e cumpre o que promete, 50% que o aplicativo é muito interativo e prático e 5% apontaram que o aplicativo tem um ótimo propósito. A pesquisa avaliativa continuará sendo realizada até a data do evento para obter uma melhor validação. Com isso, é possível concluir que diante dos fatos a procura por ferramentas que auxiliam na educação com uma maior praticidade e mobilidade, cresce atualmente. Dessa forma, é indispensável o uso desde projeto em uma metodologia auxiliar, onde podemos perceber que a pandemia afetou o modo de ensino padrão realizado diariamente nas escolas.

Palavras-Chave: Gamificação, Lúdico, Metodologia Ativa, Aplicativo, Educação.

Número	Data de Submissão	Modalidade
564152	04 de out de 2022	Exposição de Pôster

“VANTAGEM” - APLICAÇÃO WEB DE AUXÍLIO À PESQUISA DE MOTORISTAS CONDUTORES DE TRANSPORTE ESCOLAR E GESTÃO DO SERVIÇO DE CONDUÇÃO ESCOLAR

Thiago Henrique Bossi Andrade, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Hoje, à medida que o modelo de ensino presencial se reajusta após a pandemia, é inegável que os serviços de transporte escolar são indispensáveis para muitos. Por causa disso, encontrar motoristas de condução escolar está em alta demanda durante a maior parte do ano letivo. O objetivo principal foi desenvolver um aplicativo web gratuito que ajude os alunos ou líderes estudantis a encontrar o motorista ideal para suas necessidades por meio de filtros de pesquisa práticos e rápidos, agilizando muito o processo de seleção e permitindo melhor gestão do serviço contratado. Quanto aos motoristas, a possibilidade de gerenciar melhor seus serviços também fazem parte do aplicativo (app). Foi desenvolvida uma aplicação web que contém uma interface simples e agradável, a qual possui uma barra superior contendo o menu principal de acessibilidade. No aplicativo, o usuário realizará o cadastro, informará os dados básicos e selecionará o tipo de perfil (motorista ou aluno/responsável). Com este cadastro, o usuário pode fazer o acesso (login) na plataforma. A tela inicial (dashboard) apresenta ao usuário informações sobre seu perfil, como recibos mensais, anuais, solicitações de vagas pendentes, etc. Para apresentarmos ao usuário uma experiência mais agradável foi utilizada uma paleta que destaca as cores utilizadas por padrão nos serviços de condução escolar. Vale ressaltar que perfis de cadastros distintos (Motorista e Aluno / Responsável) possuem funções diferentes. Entre as 16 pessoas que responderam ao questionário avaliativo durante o período de duas semanas, 87,3% dos usuários classificaram a aplicação com 5 estrelas, e 95% dos usuários alegaram que o sistema facilita muito a gestão e busca por um motorista de transporte escolar e pagamentos/acompanhamento de mensalidades. Até o acontecimento do evento serão realizadas novas pesquisas e testes. O sistema desenvolvido cumpre o papel de suprir as necessidades de um público-alvo de tamanho considerável, auxiliando na gestão do trabalho de condutores, adicionando praticidade ao cotidiano e até mesmo facilitando e agilizando a busca pelo motorista ideal. Como trabalhos futuros de forma empreendedora o sistema poderá por si só se tornar um produto viável para cidades de quaisquer tamanhos.

Palavras-Chave: Transporte Escolar, Aplicação Web, Praticidade e Agilidade, Busca Pelo Motorista Ideal.

Número	Data de Submissão	Modalidade
565211	05 de out de 2022	Exposição de Pôster

ANÁLISE DE DADOS COM LINGUAGEM PYTHON

Sandro Luiz Mazzolla Junior, Antonio Augusto Aguiar
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Todo o projeto é no contexto de um problema de negócio em E-Commerce Analytics. Intuito deste projeto é explorar os dados, compreender como estão organizados, detectar eventuais problemas e analisar os dados por diferentes perspectivas. O objetivo de analisar os dados por diferentes perspectivas e criar variáveis que ajudem a compreender o comportamento da variável alvo, ou seja, um produto será enviado com atraso ou não. Análise Exploratória traz os detalhes técnicos com análise estatística, visualização de dados, interpretação de gráficos e tabelas, análise uni variada e bivariada e relatório de conclusão, a fim de responder perguntas de negócio, onde os dados são manipulados através de Data Wrangling com Pandas e analisados por diferentes perspectivas. A Engenharia de Atributos é a 'arte' de formular recursos úteis, a partir de dados existentes, envolvendo a transformação de dados em formas que melhor se relacionem com o alvo a ser aprendido. Utilizando de técnicas como Feature Extraction (Extração de Recursos) e Feature Selection (Seleção de Recursos). Feature Extraction é um processo de redução de dimensionalidade realizado dentro da Engenharia de Atributos, no qual um conjunto inicial de dados brutos é dividido e reduzido a grupos mais gerenciáveis, tornando o processamento mais fácil. Feature Selection é o processo de isolar os recursos mais consistentes, não redundantes e relevantes a serem usados na construção de um modelo de machine learning. Reduzir metodicamente o tamanho dos conjuntos de dados é importante, pois o tamanho e a variedade dos conjuntos de dados continuam a crescer. O principal objetivo da seleção de recursos é melhorar o desempenho de um modelo preditivo e reduzir o custo computacional da modelagem. Ao final do projeto, podemos afirmar que um dos maiores problemas da logística desta empresa, é a forma de envio do produto, podendo atrasar de diversas formas, dentre elas, seguindo às regras de negócio estabelecidas, a entrega de prioridade média enviada por navio é a mais problemática. Podemos também afirmar, que a variável de desconto não interfere na entrega, pois independente da taxa de desconto, os atrasos acontecem de forma parecida.

Palavras-Chave: Python, EDA, Data-Wrangling, Pandas, Analytics.

Número	Data de Submissão	Modalidade
567006	07 de out de 2022	Exposição de Pôster

SISTEMA WEB PARA AUXÍLIO A PROCRASTINAÇÃO

Rian Gustavo da Silva Limeira, Alexandre Uzarte Ferrari, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Hoje em dia a realidade dos smartphones e computadores vem aumentando e, com isso, as opções de escolhas veio crescendo, tendo utilidades para assistir vídeos, fotos ou até jogar (entretenimento). Um dos principais motivos para isso acontecer, é o excesso de informações que uma pessoa adquire e tendo concorrência de atenção dos aplicativos, e quando se percebe, já se perdeu no tempo, entregando um resultado insatisfatório de atividades realizadas nesse prazo. A procrastinação, portanto, deve ser combatida, e uma das formas de se fazê-la é se desconectando e focando na atividade/trabalho ou criando metas para auxiliar no foco. Com o auxílio do sistema web, pode-se atribuir atividades e agendamentos definidos pelo usuário. Um dos principais motivos para usar a aplicação, é aumentar a concentração com desafios baseados em gamificação(jogos) gerando um incentivo contra a procrastinação, tendo uma melhor organização das atividades do indivíduo. É um sistema web com atribuição de metas, gamifica as tarefas atribuídas, e uma tela para o usuário ver as atividades que foram concluídas/pendentes, além de feedbacks. Com base em uma pesquisa realizada com 72 candidatos, mostrou-se que a maioria conta com problemas de foco e procrastinação, e que gostariam de ter uma ferramenta melhor para se dedicar aos estudos e atividades do dia a dia; identificamos que os usuários preferem ter uma organização por calendário, e sugeriram a adoção de recompensas e músicas calmas que auxiliam no foco, como por exemplo, o estilo musical Lo-Fi. Através do sistema web, será possível ter um ranking de posições e coleta de recompensas, para incentivar o aluno a competir por uma vaga no Top 5 (maior pontuação), e ter resultados melhores em seus trabalhos. Os resultados mostraram que o sistema web atendeu ao propósito dele, e tem uma boa usabilidade das funções e telas.

Palavras-Chave: Educação, Foco, Procrastinação, Gamificação, Lúdico.

Número	Data de Submissão	Modalidade
570204	12 de out de 2022	Exposição de Pôster

SISTEMA PARA AVALIAÇÃO BIOMECÂNICA DO CICLISMO

Matheus Pimentel, Antonio Augusto Aguiar
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

O ciclista com objetivo de alta performance precisa estar bem-posicionado em sua bicicleta, assim, será capaz aplicar cem por cento da sua força ao pedalar, e reduzir o risco de lesões por estar mal posicionado durante a atividade. Com o objetivo do posicionamento correto, é preciso uma avaliação biomecânica conhecida como bike fit, nessa avaliação o ciclista passa por uma análise postural fora e sobre a bicicleta, onde são retiradas suas medidas, para regular o tamanho e angulação dos componentes da bicicleta, isso faz com que ela case perfeitamente com o corpo do atleta (fique confortável). Após as medidas serem retiradas e a bicicleta regulada, o avaliador precisa fazer alguns testes e ajustes finos, pois cada ciclista tem diferentes características de pedalada. Com o mercado do ciclismo em alta, houve um aumento na busca de avaliações biomecânica, analisando essa oportunidade, vimos que um a cada cinco profissionais, utilizam planilhas caseiras e software de notação de vídeo como Kinovea, para fazer suas avaliações, pois a compra de um software para bike fit e seus equipamentos com preço elevado, acaba tornando inviável sua aquisição. Estudando a dor desses profissionais e a pedido de um avaliador que participou da pesquisa, trouxemos a ideia de construir um software de baixo custo para substituir a planilha e calcular os dados gerado pelo software de notação de vídeo, e após a avaliação, gerar um relatório online das alterações aplicadas para o atleta, e reduzir o tempo gasto na avaliação, facilitará a análise do avaliador e agregará valor à avaliação. Após a conclusão do software e testes com avaliadores, foi apurado que a avaliação teve uma redução de tempo de quarenta e cinco minutos, já em pesquisa de satisfação feita com trinta atletas avaliados, teve nota 9,85, uma das principais respostas de feedback foi “Avaliação rápida e completa, relatório da avaliação é instantâneo”. Portanto, com as pesquisas aplicadas conclui-se que o software atingiu seu objetivo, reduziu tempo e agregou valor à avaliação.

Palavras-Chave: Ciclismo, Biomecânica, Bike fit, Cinemática, Postura.

Número	Data de Submissão	Modalidade
575505	20 de out de 2022	Exposição de Pôster

APLICAÇÃO DO MÉTODO ÁGIL SCRUM NA EQUIPE DE DESENVOLVIMENTO DA EMPRESA EMIF SOFTWARE

Vinicius Pugliani Pilon, Afonso Fiorot, Antonio Augusto Aguiar
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Esse trabalho tem como intuito aplicar a metodologia ágil Scrum, voltada ao desenvolvimento de softwares, tendo como objetivo a aceleração, organização e melhoria de comunicação entre desenvolvedor e cliente. O responsável pelo projeto trabalha diariamente com os desenvolvedores, este que facilita e agiliza alterações no decorrer do desenvolvimento para melhor adequação as necessidades do cliente. Após essa análise, deverão ser obtidos números e percepções que mostram os ônus e bônus de sua utilização, as dificuldades no decorrer da aplicação e um resultado que mostre a vantagem ou não da mudança de metodologia para empresas do ramo. O estudo de caso foi realizado em uma empresa de desenvolvimento de software que conta com um sistema que gerencia inúmeras lojas em sua região. Sendo assim, regularmente são solicitados ajustes em funções nativas ou novas funções de acordo com a regra de negócio de casa empresa. Utilizou-se a aplicação web Trello que tem como papel separar e organizar as tarefas a serem realizadas durante o processo de construção do projeto. Optou-se por sua utilização por facilitar a união de informações e a organização entre os desenvolvedores, o dono do projeto e o responsável pela aplicabilidade da solução proposta. Serão apresentadas as tarefas realizadas, comparativos com relatórios e gráficos, mostrando as diferenças entre o método de organização tradicional e o Scrum. Durante os casos em que foi aplicado, percebeu-se que, apesar de certa resistência no início, os responsáveis pelo desenvolvimento se adaptaram e começaram a constatar melhorias de organização, comunicação e principalmente a solucionar problemas antes da conclusão do projeto, trazendo maior assertividade e ganho de produtividade. No final desse estudo, podemos analisar que houve uma melhoria no tempo consumido em, pelo menos, 7% em relação ao método tradicional utilizado anteriormente, uma equipe muito mais envolvida e comprometida com a realização de tarefas, além de uma satisfação maior do cliente final no produto entregue.

Palavras-Chave: Scrum, Metodologia ágil, Desenvolvimento de software, Sprint, Trello.

Número	Data de Submissão	Modalidade
576543	20 de out de 2022	Exposição de Pôster

APLICATIVO PARA CONTROLE FINANCEIRO

Gabriel Sanchez da Silva, Rodrigo Lemes, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

O presente trabalho tem por objetivo principal o desenvolvimento de um aplicativo para dispositivos móveis, com o intuito de fazer um gerenciamento das finanças pessoais, algo fundamental para uma boa saúde financeira. Nesse aplicativo, o usuário pode contabilizar suas receitas e despesas, permitindo dessa maneira uma avaliação mais clara e precisa da sua real situação financeira. É, portanto, uma ferramenta de grande importância para aqueles que buscam auxílio para tomada de decisões na gestão financeira pessoal, ainda mais levando em consideração o cenário atual em que o país se encontra, passando por uma crise econômica agravada pelo contexto da pandemia de Covid-19. A taxa de inadimplência no país vem aumentando no decorrer dos anos, isso está sendo ocasionado em parte pela crise econômica, mas também demonstra a dificuldade que o brasileiro tem em administrar o seu dinheiro, por este motivo o aplicativo foi criado, para que o usuário possa cadastrar os seus gastos e ganhos, de forma simples e organizada. Ele permite que o usuário cadastre as suas despesas por categoria, como exemplo: despesas médicas, alimentação, combustível; além de outras variadas opções, junto a isto, o usuário também pode cadastrar seus ganhos como salário e outras receitas, com isso ele vai poder avaliar melhor as suas finanças e dessa maneira ter um gerenciamento mais eficiente. Para tanto, foram efetuadas pesquisas bibliográficas no estudo de gestão de finanças pessoais, de modo que o aplicativo possa atender aos requisitos necessários para auxiliar nessa gestão. Este por sua vez possui uma interface simples e intuitiva, para facilitar a sua utilização, mas ainda sim garantindo grande eficiência. Os usuários que testaram o aplicativo relataram mais facilidade e praticidade na maneira de fazer o seu controle financeiro, pois com ele é possível ter uma visualização mais completa dos seus ganhos e despesas, permitindo assim uma melhor análise, para que o usuário mude algum hábito se desejado. Conclui-se que o aplicativo realizado contribua para a educação financeira e o crescimento pessoal de quem o utilizar, pois conforme a pessoa vai fazendo uso dele, vai recebendo educação financeira de forma implícita.

Palavras-Chave: Gestão, Aplicativo, Finanças Pessoais.

Número	Data de Submissão	Modalidade
577565	21 de out de 2022	Exposição de Pôster

COMPARAÇÃO ENTRE TIPOS DE COMUNICAÇÕES ENTRE MICROSSERVIÇOS

Guilherme Luiz Maia Pinto, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Microsserviços são arquiteturas que consistem em um sistema composto de mais de um serviço. Os serviços desta arquitetura têm inúmeras maneiras de se comunicar e esse projeto visa analisar 3 delas e entender qual é melhor em cada caso. REST é uma comunicação que ocorre por meio de emissão de uma requisição e, na sequência, devolve imediatamente uma resposta; o GRpc transforma o dado em binário para fazer a requisição; Serviço de Mensageria é um sistema a parte, em que pegam as mensagens e as ordenam em um sistema de fila. Para esse estudo, foi simulado um cenário com dois Microsserviços se comunicando com cada uma das 3 ferramentas de comunicações enviando 1.000.000 de requisições com o mesmo conteúdo. Na análise foi observada a velocidade, a quantidade de bytes trafegada (para analisar o tráfego foi utilizada a ferramenta Wireshark que tem exatamente essa função) e a resiliência (se um dos serviços não estiver no ar a comunicação irá falhar?). Os resultados obtidos foram que a comunicação Grpc levou 66 segundos, cada uma das requisições trafegou 273 Bytes, e não apresentou resiliência, pois se um dos serviços não estivesse no ar, a requisição era perdida. REST levou 174 segundos, cada uma das requisições trafegou 516 Bytes, e não houve resiliência, pois como no anterior se um dos serviços não estivesse no ar, a requisição era perdida. O serviço de Mensageria levou 150 segundos, cada uma das requisições trafegou 376 Bytes, e apresentou resiliência, pois se um dos serviços não estivesse no ar a requisição continuava lá até ele voltar. Com os dados obtidos pode-se concluir que REST não é uma comunicação ideal para a arquitetura estudada, Grpc é a ideal para quando a velocidade é a necessidade maior. No entanto, o Serviço de Mensageria foi o que se mostrou mais completo e mais recomendado para a arquitetura do presente estudo.

Palavras-Chave: Microsserviços, Comunicação Entre Serviços, GRpc, Web, Serviço De Mensageria, REST.

Número	Data de Submissão	Modalidade
577664	21 de out de 2022	Exposição de Pôster

SISTEMA WEB DE APOIO A PESSOAS COM DEFICIÊNCIA

Euller Cezarini Patricio, Guilherme Bessa Correa Silva, Antonio Augusto Aguiar
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Diante do trabalho que vem sendo feito pelo Conselho das Pessoas com Deficiência de Bebedouro (CONDEF), decidimos mostrar nosso apoio a essa ONG e dar continuidade ao tema eleito para o nosso TCC. Constatamos que há uma necessidade do CONDEF de criar tal projeto, pois o Conselho não possui um site próprio e, portanto, carece de informações e suporte necessários para atender as pessoas com deficiência. O projeto em questão objetiva o auxiliar o CONDEF e, consequentemente, apoiar a pessoas com deficiência de modo geral, na obtenção de informações fidedignas e acessíveis. Através deste sistema web, toda e qualquer pessoa poderá ler e se informar sobre qualquer notícia e informação relacionada diretamente a esse importante órgão de nossa cidade. O objetivo secundário deste projeto é que o sistema web desenvolvido possa ser um meio para reclamações e denúncias acerca de situações desagradáveis e/ou preconceituosas que ocorrem com qualquer pessoa com deficiência. Essa é uma parte importante do projeto, pois dá voz a uma parcela da população que não é ouvida da maneira adequada, segundo os muitos relatos registrados na cidade de Bebedouro. Para a validação da ferramenta web foi utilizada a infraestrutura da Secretaria de Educação da cidade, onde os requisitos de usabilidade e praticidade foram pontos importantes e obrigatórios no projeto. A interface dessa infraestrutura, está adaptada para que toda e qualquer pessoa com deficiência possa utilizá-la sem quaisquer problemas. Até o momento é possível afirmar que o sistema web desenvolvido para pessoas com deficiência vem contribuindo diretamente com CONDEF, vinculado a Prefeitura Municipal e prestando total apoio e ajuda às pessoas que vivem e dependem diariamente do Conselho, trazendo um impacto social positivo para o município. Assim, pode se dizer que o sistema web irá ajudar e apoiar essa importante organização de nossa cidade. Para o futuro, a partir dos testes iniciais de usabilidade, estão sendo feitas melhoras de certos requisitos no sistema web inicial.

Palavras-Chave: Deficientes, Acessibilidade, Apoio, Site, Programação.

Número	Data de Submissão	Modalidade
577790	22 de out de 2022	Exposição de Pôster

COMPARAÇÃO ENTRE ARQUITETURA MONOLÍTICA E MICROSSERVIÇOS

Bruno Clapis Tostes, Davi Rodrigues Do Nascimento Junior, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Por muito tempo a arquitetura monolítica é usada como padrão de desenvolvimento corporativo. É uma abordagem comum e suas principais características envolvem construir um aplicativo único, grande e "completo". Entretanto, esta arquitetura pode gerar algumas complicações quando utilizada para grandes aplicações. Além disso, deve se considerar o contínuo aumento da computação em nuvem, que somente no Brasil no ano de 2020 teve um aumento de 35,5%, segundo os dados da Associação das Empresas de Software (Abes). Com isso, a arquitetura de microsserviços aparece como uma via alternativa para a construção de aplicações complexas e de demandas que exigem flexibilidade e velocidade. O termo microsserviços, surgiu durante uma conferência entre arquitetos de software, no ano de 2011. Apesar de não ser simples, é possível migrar de uma arquitetura monolítica para a arquitetura de microsserviços, como têm feito algumas empresas gigantes como a Netflix e Uber. As vantagens presentes nessa arquitetura fazem com que muitos a desejem, e tentem mudar os seus sistemas para ela, contudo, essa migração realizada em desacordo com os objetivos de negócio da empresa e sem o planejamento adequado, leva esses sistemas ao fracasso do modelo arquitetural. Com o objetivo de compreender as características e funcionalidade de cada uma dessas arquiteturas, foram realizadas pesquisas bibliográficas, aplicações práticas e comparações entre ambas as arquiteturas. Uma das principais literaturas analisada foi o livro “Migrando Sistemas Monolíticos para Microsserviços” de Sam Newman. Nesta obra, o autor aponta diversas características sobre as arquiteturas, como pontos fortes e fracos e estilos de migrar. Uma das formas citadas foi o estilo “Strangler-Fig”, criado por Martin Fowler e inspirado em uma espécie de figueira que irá crescer se apoiando em uma árvore até substitui-la, como ocorrerá no decorrer da migração, onde o sistema antigo deixará de existir e dará vida ao novo. Com isso, um monolito de aluguel de carro foi escolhido para o teste e a migração com o estilo “Strangler-Fig” aconteceu. Ao final, foram realizadas algumas métricas, como o teste de carga e de estresse utilizando o aplicativo JMeter. Com ele colocamos uma certa quantidade de requisições e comparamos a mudança na velocidade.

Palavras-Chave: Migração, Monolito, Microsserviços, Arquitetura.

Número	Data de Submissão	Modalidade
577835	22 de out de 2022	Exposição de Pôster

INTELIGENCIA ARTIFICIAL PARA O RECONHECIMENTO FACIAL

Giovane Eufrasio da Silva, Diego Fiori de Carvalho
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

A evolução tecnológica trouxe uma abundância de inovações e propostas para a tecnologia. Uma delas foram as Inteligências Artificiais, desenvolvidas com o objetivo de automatizar processos de trabalho e simular o funcionamento do cérebro humano em questões lógicas. Um exemplo são as redes neurais artificiais, criadas em 1943 com a finalidade de simular neurônios humanos, sendo um dos primeiros grandes avanços que conhecemos na atualidade como Inteligência Artificial (I.A). As redes neurais são aplicadas em vários contextos de I.A, como nas áreas de visão computacional e processamento de imagem, fazendo previsões matemáticas com o propósito de responder determinadas questões ou conduzir uma probabilidade de chances de identificação de determinada finalidade, como uma face humana. A validação facial está muito presente no mundo contemporâneo, principalmente nos quesitos de segurança digital. Neste projeto, abordamos estas áreas de uma forma ampla, com o objetivo de utilizar Redes Neurais Artificiais para o reconhecimento facial, classificação e validação, num aspecto mais extenso em quantidade de rostos, buscando um maior percentual de acertos na identificação. Para validação do projeto, para o treinamento da rede neural e testes de aprendizagem de máquina (acurácia), foi utilizado o conjunto de imagens do Centro Universitário FEI. Os testes foram gerados a partir dos treinos e validações das redes neurais com mais de cem classes (pessoas) de imagens frontais do rosto, cinquenta classes de catorze posições faciais e via WebCam. Comumente os algoritmos de inteligência artificial são validados por combinações de imagens reais e se analisa o quanto eles acertam, neste projeto foi obtido, uma acurácia a mais de 90% que é considerada uma excelente taxa de aprendizagem e acertos como resultados, sendo que o teste que obtém melhor exatidão é o de catorze posições faciais, visto que o conjunto de imagens de cada classe contém variadas concepções de uma única face. Deste modo, conclui-se que as Redes Neurais planejadas para esse estudo foram eficientes nas previsões de reconhecimento facial.

Palavras-Chave: Inteligência Artificial, Redes Neurais Artificiais, Reconhecimento Facial, Processamento de Imagens.

Número	Data de Submissão	Modalidade
577846	22 de out de 2022	Exposição de Pôster

APLICATIVO MÓVEL PARA AUXILIAR NA QUALIDADE DE VIDA

Gabriel Silva Tessari, Antonio Augusto Aguiar
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

Atualmente, com acesso a diversas tecnologias e meios veiculares de informação, houve um aumento na busca contínua por conteúdos relacionados à alimentação, porém nem todos os conteúdos abordam o assunto de uma alimentação saudável e não dizem corretamente a importância de outras práticas, como o consumo de água e exercícios físicos. Entretanto, há idealização do projeto denominado Olhar Nutricional, no qual foi desenvolvido um aplicativo móvel para smartphones com sistema operacional Android, que objetiva o auxílio às pessoas principalmente na hora de escolherem refeições saudáveis de maneira equilibrada, motivando o indivíduo a melhorar seus hábitos diários. O conteúdo do aplicativo baseia-se em informações fidedignas, como no Guia Alimentar Para a População Brasileira – Biblioteca Virtual em Saúde, do Ministério da Saúde e, também, no Panelinha Receitas, de Rita Lobo – chef de cozinha e escritora. No funcionamento do aplicativo, após ser realizado cadastro e login, o usuário é direcionado à tela inicial que contém um menu de navegabilidade, sendo: Home (tela principal e descrição), Refeições (mostra seções com café da manhã, almoço e jantar), Favoritos (receitas salvas pelo usuário, para revê-las com facilidade posteriormente), Receitas (diversas receitas saudáveis com pratos principais, vegetariano/vegano, massas, bebidas, entre outros) e Info (informações sobre exercícios físicos, consumo de água e o referencial do conteúdo usado no aplicativo, assim concedendo ao usuário acesso ao material fonte, como as imagens e informações utilizadas por meio de links). A implementação deste projeto obteve resultados aceitáveis e bem avaliados entre os usuários, tendo respostas de uma boa usabilidade, fácil interação, conteúdo interessante, conscientização na hora das refeições e estímulo para boas práticas na alimentação e uma vida mais equilibrada. Esses resultados foram coletados por meio da disponibilização do aplicativo para uso, sendo 30 voluntários a instalarem em seus dispositivos móveis e utilizarem o aplicativo, em seguida respondendo um formulário de pesquisa e satisfação, gerado e compartilhado através do Google Formulários. Houve também, respostas por meio de conversas de forma presencial e digital por mensagens particulares. Portanto, conclui-se que foi cumprido o esperado na proposta inicial de desenvolvimento do projeto, de fato, auxiliando na qualidade de vida das pessoas.

Palavras-Chave: Aplicativo, Alimentação, Saúde.

Número	Data de Submissão	Modalidade
577878	22 de out de 2022	Exposição de Pôster

JUSTIÇA FÁCIL: A INFORMAÇÃO EM QUALQUER LUGAR

Miquéias Ferreira de Oliveira, Antonio Augusto Aguiar
Centro Universitário UNIFAFIBE, Bebedouro/SP

O acesso à informação é um direito previsto na Constituição Federal brasileira e todos os cidadãos têm o direito de receber dos órgãos públicos acesso as suas informações pessoais. Entretanto, embora sejam essas as regras em vigor garantida no ordenamento jurídico nacional, na prática tais informações não são tão acessíveis como deveriam ser, especialmente no mundo jurídico. Com essa problemática se fez primordial a construção de uma solução fácil e acessível ao cidadão e aos profissionais da área jurídica, para conseguirem acessar seus processos e verificar sua situação perante as diversas repartições nas múltiplas instancias da justiça do estado de São Paulo. Para isso, foram realizadas entrevistas com pessoas que tem processos judiciais e advogados que os representam, para entender as suas necessidades e dificuldades. Assim, com base nos dados coletados nessas entrevistas, foi desenvolvido um sistema em linguagem de programação Python, por meio de uma IDLE - Interface de Desenvolvimento Integrado, ferramenta livre e gratuita, com objetivo de solucionar as dificuldades de acesso a informações apontadas pelos participantes. Posteriormente, os mesmos participantes testaram o sistema desenvolvido, sendo monitorada a usabilidade e satisfação. Após testarem o sistema, os participantes relataram suas percepções, concluindo que o problema principal foi satisfeito. Todos os usuários apontaram que conseguiram buscar, pesquisar e acessar seus processos judiciais facilmente, relatando ainda que o manuseio foi regular tanto para o usuário leigo como para o usuário advogado. Assim através de um sistema tecnológico simplificado é possível facilitar a busca por informações jurídicas para aquelas pessoas que não conseguem ou não dispõe de tempo de ir à um fórum de justiça. Da mesma forma, para aqueles que lidam com frequência e necessitam dessas informações de forma simples e ágil, a exemplo de um advogado, podendo ambos buscar suas informações através do sistema proposto, a qualquer tempo e em qualquer lugar. Assim, pode-se dizer que o sistema desenvolvido atende de forma satisfatória às necessidades dos usuários, solucionando os problemas levantados no presente estudo.

Palavras-chave: Sistema, Justiça, Busca, Processo.

Número	Data de Submissão	Modalidade
578173	23 de out de 2022	Exposição de Pôster