

Oficina: Utilizando Design thinking e Lean Startup para a criação e validação de ideias inovadoras.

Instrutores: Prof^a. Natália Torres (Facomp-Castanhal).

As metodologias Design Thinking e Lean Startup estão rapidamente ganhando espaço entre os empreendedores e startups de software que visam criar e validar ideias inovadoras. Enquanto o Design thinking ajuda na criação e validação de ideias, o Lean Startup complementa este modelo validando o produto em Ciclos de aprendizagem. E dentro desse contexto, os dois objetivam nortear a visão do empreendedor acerca do negócio, ou seja, como construir um produto que tenha valor para os clientes.

Oficina: Criação de Aplicações interativas com o Microsoft Kinect.

Instrutores: Saulo e Ailton (Facomp-Castanhal).

Com o advento da NUI (Natural User Interface) esse contato passa a ser feito diretamente pelo corpo humano, com gestos, toques ou até mesmo falando. Essa oficina vai explicar conceitos e aplicabilidade da Interface Natural do Usuário, além de exemplificar seu funcionamento usando ferramentas do Microsoft Kinect capazes de criar aplicações.

Nome do Projeto: Prototipagem Android-Arduino, uma introdução a automação residencial.

Instrutores: LADES

Esta oficina tem o objetivo de apresentar um conteúdo introdutório de desenvolvimento para as plataformas Android e Arduino, de forma que estimule o interesse de estudantes e profissionais para a prototipagem de projetos usando ferramentas prontas como o MIT APP Inventor, placas SHIELD e o próprio Arduino. Ela usará essas ferramentas para introduzir o conteúdo de automação residencial.

Oficina: Aplicativos verdes: utilização de software no dia-a-dia para colaborar com a natureza

Instrutores: Maria Adrielle Ribeiro, Maria Lucineide Xavie e Juliana Damasceno e Brena Tavares (EEEMP Irmã Albertina Leitão – Sta. Izabel)

Este projeto visa mostrar como utilizar tecnologias sustentáveis, um conceito que saiu do universo das ideias e entrou de vez na vida cotidiana, via aplicativos pensados em prol do meio ambiente. A partir disso pensou-se em fazer uma oficina que mostre como esses aplicativos podem nos auxiliar a ter uma melhor relação com o meio ambiente.

Oficina: Tuning de Computador: técnica de *casemod* para personalização com resfriamento à base de óleo mineral

Instrutores: William Akira (EEEMP Irmã Albertina Leitão – Sta. Izabel)

Este projeto tem como maior pretensão, proporcionar conhecimento sobre a técnica de Casemod (personalização) e diversas formas de resfriamento de computador, desde as mais convencionais que são os Air-Coolers (as famosas ventoinhas, ou ventiladores) e até mesmo a utilização dos Water-Coolers (com refrigeração através de líquido, como: Água, Óleo Mineral e o Nitrogênio Líquido) que são bastante utilizados na customização de Pc's. O Casemod é uma das principais técnicas que busca a diversão e a beleza, além de auxiliar no melhor desempenho dos computadores.

Oficina: Criação de jogos 2D para dispositivos móveis com GDevAPP

Instrutores: Iuri Victor Ferreira Costa e Ranilson da Silva Pereira (UFPA)

O objetivo central desta oficina é levar e mostrar como o avanço da tecnologia vem para facilitar a vida da sociedade, além de que é facilmente manuseável por todos. Além disso, o participante irá manusear as ferramentas necessárias para a criação dos games. Nesse sentido, ao final da oficina tem-se a aplicação prática de todo o conteúdo adquirido durante o curso.

Oficina: Aplicativo mobile, sustentabilidade e empreendedorismo

Instrutores: Maria Vitória Rodrigues Oliveira; Adrielle Veras de Almeida; José Ítalo da Costa Silva; Luciano Arruda Teran; Ícaro Natan da Silva Moraes;

A oficina tem como proposta a associação entre negócio e programação, mostrando os primeiros passos na linguagem Java voltada para desenvolvimento mobile. Existe a necessidade de propor soluções inovadoras com características de sustentabilidade para os problemas que estamos vivendo hoje, como por exemplo o acúmulo de lixo, e por que não utilizarmos a tecnologia que está às nossas mãos para dar um novo destino aos resíduos? Foi pensando nisso que tivemos a ideia do aplicativo Destino Sustentável, que ajuda pessoas comuns a descartarem o lixo em locais onde será reciclado, como indústrias e associações. A partir dessa e outras ideias, os participantes da oficina poderão usar os conhecimentos básicos de programação para criar seu aplicativo e empreender.

Oficina: Criação de sites e blogs com wordpress

Instrutores: Ailton Lopes de Sousa (UFPA)

O objetivo desta oficina de WordPress é ensinar o passo a passo sobre todo o processo de criação de um site ou blog desde sua concepção, configuração até o gerenciamento de conteúdo. Dessa forma, os participantes aprenderão os

fundamentos do WordPress, sua forma de instalação, uso e personalização da aparência deste recurso de publicação e divulgação.

Oficina: Inspeção de usabilidade para aplicativos mobile na pratica: projetando apps com qualidade

Instrutores: Bruno Silva (IFPA) e Higor Silva (UFPA)

A inspeção de usabilidade é uma das maneiras de identificar problemas de usabilidade a partir de heurísticas e tem como objetivo melhorar a qualidade de sistemas quando se dispõe de pouco recurso. Assim, apresentamos um minicurso para que desenvolvedores e líderes de equipes possam aplicar inspeção com heurísticas de usabilidade que foram classificadas e organizadas com foco nas aplicações para dispositivos móveis.

Oficina: Produção de recursos pedagógicos para o ensino: o software JCLIC

Instrutores: Danielly da Silva Paiva (FAPED)

O Projeto de Extensão Ludicidade Africana e Afro-Brasileira – LAAB cujo objetivo é desenvolver metodologias para trabalhar conteúdos referentes à Africanidades, dentre elas destacamos neste estudo a oficina de JClic, a qual objetiva estimular os participantes, a desenvolverem seus próprios jogos e utilizá-los como recurso metodológico em suas aulas, ao invés de apenas copiar da internet. O JClic é um software que basicamente propicia o desenvolvimento de diversas atividades educacionais, tais como, palavras cruzadas, caça palavras, jogo da memória, dentre vários outros.

Oficina: BrazilFW: firewall simples e rápido

Instrutores: Fábio Serrão

Este projeto visa mostrar como funciona o servidor BrazilFW, mostrando os serviços de rede oferecidos, cujas funções principais são compartilhar conexões de Internet e promover proteção de firewall para os computadores conectados. O BrazilFW torna possível instalar serviços de rede rapidamente como compartilhamento de internet, firewalls, ou pontos de acesso sem fio.