



## SUMÁRIO

<b>Análise da Gerência quando utilizado métodos ágeis Scrum para desenvolvimento de software .....</b>	<b>2</b>
<b>Análise performática de processamento de imagens em Javascript em relação à Java e C#</b>	<b>3</b>
<b>Aprendizagem com Mobilidade análise do impacto do uso das tecnologias móveis no processo de ensino e aprendizagem em crianças e adolescentes com necessidade de tratamento oncológico .....</b>	<b>4</b>
<b>AVALIANDO A QUALIDADE DO BMD-SAUDE – BANCO DE MÍDIAS DIGITAIS EM SAÚDE .....</b>	<b>5</b>
<b>Software Asset Management .....</b>	<b>6</b>
<b>UbiProfile: Um Modelo Genérico de Gerenciamento de Perfil de Usuário em Ambientes Ubíquos.....</b>	<b>7</b>



## **Análise da Gerência quando utilizado métodos ágeis Scrum para desenvolvimento de software**

Jerson Mateus da Silveira<sup>1</sup>; Adriana Neves dos Reis<sup>2</sup>

O Scrum tem como princípio a agilidade e rapidez na entrega de pacotes de desenvolvimento de software, fazendo com que as organizações que o adotem como padrão, passem por uma mudança radical de paradigmas e cultura. A pesquisa analisa essa metodologia ágil e a sua relação com os cargos de gerência das empresas onde este método é utilizado. Atualmente, mais da metade das empresas que utilizam métodos ágeis optam pelo Scrum, ou seja, o número de desafios em torno desse tema é crescente. Um dos aspectos diferenciados é a forma como a liderança é trabalhada, pois nos métodos tradicionais ela é vista nos papéis de gerência, já no Scrum, a mesma começa a ser compartilhada entre os novos cargos das próprias equipes ágeis, trazendo uma série de expectativas tanto para o gerente como para os colaboradores. Com relação aos métodos utilizados, o questionário com profissionais que detêm cargos de gerência possui o objetivo de identificar as principais perdas e desafios enfrentados por eles no dia-a-dia de suas equipes de desenvolvimento. Neste contexto, o presente trabalho tem como principal proposta obter uma avaliação da gerência e com isso, criar novos mecanismos para auxiliar na identificação das vulnerabilidades dos processos, possibilitando tomadas de decisões mais precisas, visto que os problemas estarão expostos de forma clara nos questionários. Aspectos relevantes a serem destacados: o sucesso do Scrum requer uma coerência das metodologias usadas entre esses três elementos: Empresa x Gerência x Equipe. Assim, a empresa precisa utilizar estruturas flexíveis para a adesão do Scrum, em que a gerência busque os colaboradores certos para o projeto e trabalhe a liderança entre eles e onde a equipe seja mais responsável por suas atitudes dentro da organização. Com isso, pode-se notar que quando algum desses elementos não segue a metodologia, encontram-se problemas graves que podem impedir as boas práticas ágeis. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Scrum. Métodos Ágeis. Gerência. Liderança.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (parajms@gmail.com e 0121060@feevale.br)



## Análise performática de processamento de imagens em Javascript em relação à Java e C#

Eduardo Henrique Kasper<sup>1</sup>; Diego Port Teixeira<sup>1</sup>; Marta Rosecler Bez El Boukhari<sup>2</sup>

O presente trabalho aborda a análise de desempenho de diferentes linguagens de programação ao processar imagens. Esta análise é importante para possibilitar o desenvolvimento de softwares em novas linguagens, além das utilizadas tradicionalmente. Portanto, objetiva-se demonstrar que Javascript, utilizando o Canvas API, da nova especificação HTML5, é suficientemente performática para o processamento digital de imagens tanto quanto Java ou C#, utilizados tradicionalmente para tal fim. Para medir tal desempenho, utilizou-se um computador com as mesmas características de hardware, sistema operacional e mesmo número de processos em execução. A partir de então, nos algoritmos responsáveis pelo processamento de determinada característica da imagem, armazenou-se o momento inicial e o momento final da execução, calculando sua diferença para obter o tempo total de execução. A partir de uma análise prévia, o Canvas API apresentou ótimo desempenho. A transformação de uma imagem colorida para escala de cinza a partir do navegador Chrome, foi de 0.024 segundos. A mesma imagem apresentou desempenho de 0.203 segundos no algoritmo em Java e 0.3 segundos no algoritmo desenvolvido em C#. No que tange a detecção de bordas, foi possível verificar a diferença entre Javascript, Java e C# de 0.046, 0.047 e 0.92 segundos, respectivamente. O processamento digital de imagens tem se expandido muito nos últimos tempos. Com processadores mais rápidos que em toda a história, já há possibilidade de bons softwares sendo executados em computadores domésticos. Com o desenvolvimento do HTML5, surge a possibilidade de desenvolver softwares web com comportamentos muito próximos a softwares desktop incluindo, nesta linha, o processamento digital de imagens. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Processamento Digital de Imagens. Javascript. Java. C#. Desempenho de Linguagens de Programação.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (ehkasper@gmail.com e martabez@feevale.br)



## Aprendizagem com Mobilidade análise do impacto do uso das tecnologias móveis no processo de ensino e aprendizagem em crianças e adolescentes com necessidade de tratamento oncológico

Carlos Roberto Gonçalves<sup>1</sup>; Debora Nice Ferrari Barbosa<sup>2</sup>

Pacientes em oncologia passam por tratamentos longos e complexos, tendo que, por muitas vezes, passar por períodos de internação para tratamento. Quando isso ocorre, são privados de suas atividades normais do dia-a-dia. No caso dos pacientes em oncologia que são estudantes, a situação fica ainda mais difícil. Não podendo acompanhar as aulas, perdem o conteúdo programático, gerando evasão escolar e perdendo o ano letivo. Para ajudar esses pacientes, a tecnologia se faz presente trazendo algumas possibilidades de aplicação, dentre estas os dispositivos móveis, assim como ambientes para o desenvolvimento destas tarefas (internet). Através da internet é que visamos à disponibilização de uma forma de estudo a distância (EAD). Como exemplo de ambiente, o Wordpress, que permite a disponibilização de conteúdo e colaboração entre os aprendizes. A partir de uma articulação com a Associação de Assistência em Oncopediatria - AMO Criança de Novo Hamburgo estamos avaliando como as tecnologias móveis (*table*) podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem de crianças e adolescentes em tratamento oncológico. A pesquisa contempla o desenvolvimento de um curso de informática básica e a seleção de aplicativos para reforço dos conteúdos escolares, conforme o programa e metodologia já estabelecido pela AMO. Com isso, durante os períodos em que os sujeitos ficam afastados para tratamento no hospital, eles podem se utilizar dos dispositivos como acesso ao ambiente virtual Wordpress e aos aplicativos. Resultados previstos: (1) Criação de um ambiente virtual no Wordpress para acesso dos aprendizes; (2) Disponibilização de acesso aos conteúdos do ambiente por meio de aplicativos em tablet Android; (3) Elaboração de cursos básicos de informática a iniciantes, a fim de prepará-los para que utilizem o ambiente; (4) Realização de oficinas para demonstração de estudos; (5) Avaliação dos resultados obtidos através dos passos anteriores. Objetivos alcançados: a) configuração e instalação do ambiente Wordpress; b) seleção de aplicativos e jogos educativos disponíveis para dispositivos móveis na plataforma Android; c) realização de oficinas para uso dos aplicativos móveis com o objetivo de reforçar conteúdos escolares. Unindo novas tecnologias como os tablets, a internet e suas ferramentas, o projeto tem propiciado a esses sujeitos um crescimento educacional e um equilíbrio maior em suas vidas, facilitando seu aprendizado e aumentando assim as suas expectativas para um futuro melhor. (UNIVERSIDADE FEEVALE; FEEVALE)

Palavras-chave: mobilidade – oncológico – acessibilidade

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (carlos\_\_rg@hotmail.com e deboranice@feevale.br)



## AVALIANDO A QUALIDADE DO BMD-SAUDE – BANCO DE MÍDIAS DIGITAIS EM SAÚDE

Thiago de Souza Gallicchio<sup>1</sup>; Jorge Eduardo Dahmer Filho<sup>1</sup>; Marta Rosecler Bez<sup>2</sup>; Cecilia Dias Flores<sup>2</sup>

Na medicina, o uso de mídias digitais permite uma análise de casos clínicos e estudo das suas principais características, tornando-se um importante atributo no processo de aprendizagem e disseminação de conhecimento. Buscando a disponibilização de diferentes mídias digitais em uma faculdade de medicina, surgiu o Banco de Mídias Digitais em Saúde (BMD-Saúde). Neste podem ser armazenadas variados materiais, juntamente com metadados para posterior recuperação das informações através da aplicação de filtros de pesquisa. Este trabalho apresenta a validação do desenvolvimento e implementação do BMD-Saúde, no intuito de oferecer mais qualidade ao sistema e certificar-se de que o sistema atende as necessidades e expectativas dos clientes, a Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre e a Universidade Feevale. O processo se dá através da pesquisa de métodos de testes e rotinas desenvolvidas. Foi realizada uma revisão bibliográfica sobre diversos tipos de testes de *Software*, que, posteriormente, foram aplicados no sistema, tendo por finalidade avaliar e validar a qualidade desse banco. Foram realizados os seguintes testes: a) funcional; b) segurança; c) desempenho; d) usabilidade; e) exploratório. Para auxiliar durante todo o processo de validação e verificação, foram utilizadas as seguintes ferramentas para documentar os resultados dos testes: a) Mantis (gerenciador de incidentes/mudanças) b) Screen Capturer (auxiliando na captura de telas); c) Testlink (gerenciador dos casos de teste, fazendo a validação das regras de negócio e requisitos funcionais e não funcionais). Como resultados parciais têm-se as ferramentas instaladas e os testes iniciados. Espera-se como resultado final um sistema robusto, capaz de armazenar e disponibilizar diferentes tipos de mídias digitais, com isso garantindo que o acesso ao BMD-Saúde seja quase que imediato, além de, preciso ao tipo de informação que se deseja encontrar, um sistema estável e confiável. (FEEVALE; UFCSPA)

Palavras-chave: BMD-SAUDE. BANCO DE IMAGENS. TESTE DE SOFTWARE. VALIDAÇÃO.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (thiagogallicchio@gmail.com e martabez@gmail.com)



## Software Asset Management

Vinicius Böhs<sup>1</sup>; Roberto Scheid<sup>2</sup>

O *Software Asset Management* (SAM) é uma prática que faz parte da Gestão de Ativos de TI, como finalidade de auxiliar no gerenciamento de ativos de *softwar*, contribuindo na identificação do que há disponível para utilização, auxiliando no controle dos gastos relacionados à aquisição de licenças de *software* e otimizando com o tempo os investimentos em aquisição de novas licenças, além de influenciar também em avaliações para aquisição de novas licenças para atender as necessidades da empresa. Além da redução de custos, as empresas podem se beneficiar desta prática para gerenciar o seu risco operacional contribuindo para o sustento de uma Governança Corporativa, trazendo informações e conhecimentos necessários para manter processos e ou procedimentos que sejam eficazes para possíveis tomadas de decisões. A metodologia utilizada neste trabalho é uma pesquisa aplicada, pois visa sugerir um método mais assertivo no gerenciamento de licenças de *software*, com abordagem qualitativa validando o resultado através de pesquisa de satisfação do método proposto. A pesquisa é exploratória, pois implica em uma análise mais aprofundada do problema e com o conhecimento obtido propor um método mais assertivo. Com base na pesquisa, a realização de um projeto de SAM bem sucedido, pode trazer a corporação inúmeras vantagens, tanto na redução dos seus custos operacionais, quanto nas otimizações de seus recursos. Uma licença de *softwar* é um ativo tal como um equipamento de TI, por exemplo, porém ainda não é dada a atenção necessária, para perceber se realmente se faz necessário, gerando assim, com o tempo, gastos desnecessários com suporte, upgrade ou até troca de versão. A execução de um processo de SAM colabora nestas questões, apoiando em um possível cruzamento de informações e verificação se o que realmente está disponível é aproveitado ou não, controlando também a aquisição ou renovações de novas licenças e o uso destas licenças dentro da empresa, podendo assim estar em conformidade com o mercado, gerando certa competitividade perante as outras empresas. (UNIVERSIDADE FEEVALE)

Palavras-chave: Software Asset Management. Gestão de ativos de TI. Governança corporativa. Custos. Otimização.

---

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)  
Email (0040919@feevale.br e scheid@feevale.br)



## UbiProfile: Um Modelo Genérico de Gerenciamento de Perfil de Usuário em Ambientes Ubíquos

Róger de Oliveira<sup>1</sup>; Debora Nice Ferrari Barbosa<sup>2</sup>

A evolução tecnológica acerca da mobilidade utilizada em diversos dispositivos, tais como tablets e smartphones, o avanço nos serviços computacionais, aliada a comunicação sem fio permitem o desenvolvimento de pesquisas nas áreas de sistemas móveis, distribuídos e redes - Computação Móvel e Distribuída. Este cenário tecnológico possibilita a mobilidade do usuário em diversos localizações (contextos), portanto também diversos dispositivos e acessando diferentes aplicações com diferentes formas de comunicação em rede. Este cenário vem viabilizando o suporte computacional contínuo, a qualquer momento e em qualquer lugar, denominado Computação Ubíqua. Estudos mostraram que o acompanhamento do usuário em sistemas de **Computação Móvel** com suporte à localização pode ser usado para o registro do histórico dos contextos visitados (trilha) durante um período de tempo. Estas trilhas registram atividades de um usuário nos contextos percorridos, mantendo um histórico de seus deslocamentos e de sua atuação em cada localização ou contexto, portanto a determinação do perfil do usuário é fundamental para personalização de sistemas e serviços. Assim, a computação poderá ser adaptada de forma pró-ativa as necessidades do usuário. Este modelo de perfil de usuários que possa ser compartilhado por diferentes aplicações e que atenda as diferentes necessidades vem sendo um tema de pesquisa emergente. Desta forma, este projeto propõe a criação do **UbiProfile**, um modelo genérico para o gerenciamento de perfis de usuários em ambiente ubíquos. A principal contribuição do modelo é permitir que aplicações de diferentes áreas possam interagir com uma fonte comum de representação do usuário, bem como estender serviços para atender necessidades específicas. O modelo será validado em uma aplicação voltada para a Educação. Foram desenvolvidas, até o momento, as seguintes atividades: Estudo teórico básico sobre os temas relacionados computação e educação ubíqua; Estudo de modelos de usuários na Computação Ubíqua e Educação Ubíqua; Estudo de sistemas de desenvolvimento de ontologia para representação do modelo proposto; estudo do sistema Protegé para desenvolvimento de ontologia; Instalação de um ambiente para colaboração - wordpress - na Amazon, permitindo ao projeto possíveis formas de obter dados de navegação de usuário no ambiente para teste da ontologia em situação real e adaptação de interface e dispositivo conforme o perfil do usuário. Palavras chave: Mobilidade, UbiProfile, Ubíqua. (UNIVERSIDADE FEEVALE; CNPQ)

Palavras-chave: Mobilidade, UbiProfile, Ubíqua.

<sup>1</sup>Autor(es) <sup>2</sup>Orientador(es)

Email (rogerolvr@gmail.com e deboranice@feevale.br)