



**INSTITUTO
FEDERAL**

Ceará

Campus
Tianguá



PROJETO ETIB

ENCONTRO DE TECNOLOGIA DA INFORMAÇÃO DA IBIAPABA

Realização:

INSTITUTO FEDERAL DO CEARÁ – IFCE – CAMPUS DE TIANGUÁ

Tianguá-CE
2018

1 IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO

- **Instituição Promotora:**

- Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará – IFCE/Tianguá

- **Nome do Projeto:**

- Encontro de Tecnologia da Informação da Ibiapaba (ETIB)

- **Área de Conhecimento:**

- Tecnologias da Informação e Comunicação

- **Unidade Responsável:**

- IFCE – Campus de Tianguá

- **Coordenação Geral do Projeto:**

- Prof. David de Miranda Rodrigues

- **Coordenação de Apoio do Projeto:**

- Prof. Nécio de Lima Veras
- Prof. Evandro de Lima Rodrigues
- Prof. Vinícius Fontenele Figueira Rodrigues
- Prof. Paulo Alberto Melo Barbosa
- Prof. Thalyson Gomes Nepomuceno da Silva
- Profa. Francisca Raquel de Vasconcelos Silveira
- Prof. Joaquim Euclides Barrozo Neto
- Prof. Antonio Helder Gomes Leoncio Junior

- **Criação da Logo do Evento:**

- Fabrício Magalhães Castelo

- **Discentes:**

- Voluntários dos cursos de Informática e Computação

APRESENTAÇÃO

No cenário atual da sociedade a Tecnologia da Informação está presente no cotidiano das variadas organizações. Uma das suas mais importantes contribuições está no auxílio à gestão da informação e no apoio às tomadas de decisões, fornecendo, neste aspecto um diferencial competitivo de mercado para as organizações que dominam a ciência da informação. Neste sentido, as organizações dotadas de Inteligência Empresarial, estrategicamente apoiadas pela Tecnologia da Informação, possuem destaque no mundo dos negócios. Aliado a isso, percebe-se o constante avanço tecnológico associado às tecnologias da informação. Assim, os profissionais da área enfrentam cada vez mais desafios para promover e garantir um avanço com qualidade, especialmente para a oferta de serviços especializados. Neste cenário de evolução tecnológica, a distância entre o presente e o futuro torna-se cada vez menor.

O projeto ETIB é uma proposta do IFCE-Campus de Tianguá que objetiva contribuir para a troca de experiências entre profissionais e estudantes de TI, buscando a aproximação da comunidade estudantil com a indústria, o fortalecimento da parceria no desenvolvimento da educação e da informática e, ainda, o incentivo ao empreendedorismo ligado à computação. Além disso, o projeto pretende estimular ações solidárias como doações de alimentos não perecíveis em comunidades locais socialmente vulneráveis.

Para tanto, o ETIB almeja expandir os conhecimentos dos estudantes de computação da região da Ibiapaba por meio de (4) palestras proferidas por renomados professores, discentes egressos e profissionais das áreas de tecnologia e (8) minicursos com tópicos científico-tecnológicos. Ao mesmo tempo, aspira-se parcerias com outras áreas do conhecimento em busca de melhoria na qualidade da inovação tecnológica regional.

OBJETIVOS

Geral

Contribuir para o enriquecimento da formação dos estudantes de computação da região por meio da participação, interação, incentivo ao empreendedorismo e à inovação tecnológica na área da informática.

Específicos

- Oferecer, por meio de minicursos, o contato com novas tecnologias e metodologias com caráter técnico-científico;
- Destacar a importância das atividades técnico-científicas, para o engrandecimento curricular dos participantes;
- Promover a interdisciplinaridade, mostrando a contribuição da informática para os diversos campos do conhecimento;
- Incentivar o empreendedorismo e a interação entre academia, indústria e governo por meio de palestras específicas;
- Auxiliar no processo de interação entre os estudantes de computação da região da Ibiapaba;
- Estimular ações solidárias por meio da arrecadação de alimentos não perecíveis.

JUSTIFICATIVA

O mundo contemporâneo é marcado pelo contínuo e acelerado surgimento de novas tecnologias da informação e da comunicação, que provocam grandes mudanças não só nas maneiras como nos comunicamos, mas também como estudamos, trabalhamos, pensamos e decidimos.

A evolução das tecnologias, bem como a informática, já mudou e continua mudando fortemente nosso meio de relacionamento, inclusive nas organizações. Dessa forma, crê-se na fundamental importância em aumentar a capacitação constante dos atuais e futuros profissionais, especialmente no sentido da oferta de um meio para acompanhar o progresso das tecnologias, neste caso particular, o da computação. Ressalta-se aqui a importância desta área para outras profissões, uma vez que não há espaço, no mundo atual, para o “analfabeto digital”; ao contrário, só há lugar nesta sociedade, caracterizada pela competitividade, para o profissional com competência para se adaptar às mudanças, ou seja, que saiba lidar com as novas tecnologias e que seja capaz de decifrá-las.

Quanto mais se debate sobre um determinado assunto, mais amplas serão as visões sobre aquele cenário abordado. É com essa intenção que muitos profissionais tentam enriquecer seus currículos. São as opiniões argumentadas de professores e pesquisadores experientes na área de informática que usaremos para colaborar com o engrandecimento da ciência.

Assim, com base na relevância do acesso a novos conhecimentos, bem como na importância do intercâmbio de experiências entre estudantes, professores, pesquisadores e profissionais da área de Informática na região da Ibiapaba é que o ETIB foi idealizado.

Com o evento, os cursos da área de computação ofertados na região possuirão uma oportunidade de para agregar competências e trocar experiências entre os seus envolvidos e, de um forma especial, os alunos terão mais chances de conviver com os temas do estado da arte da área, além de obterem também informações e contatos com pessoas renomadas na área de tecnologia e comunicação.

PÚBLICO ALVO

O evento tem como finalidade atingir os seguintes grupos:

- Estudantes, professores e pesquisadores da área de informática;
- Usuários e demais estudantes com afinidades na área;
- Profissionais de informática já inseridos no mercado de trabalho; e
- Comunidade em geral.

PROGRAMAÇÃO

Dia 18/10/2018

Tarde – Minicursos – 13:00 às 17:00

Minicurso 01 – Ítalo, Mateus, Ramiro - Discentes IFCE Tianguá (Tema:Desenho para jogos (4h) - Sala 3)

Minicurso 02 – Ródino Oliveira - Egresso FIED (Tema:Desenvolvimento Android com App Inventor (4h) - Lab de Hardware)

Minicurso 03 – Leonardo, Jéssica e Mizael - Discentes IFCE Tianguá (Tema:Introdução a banco de dados (4h) - Sala 4)

Minicurso 04 – Juliana Magalhães - Discente IFCE Tianguá (Tema: Experiência do Usuário (XP) e prototipagem de aplicativos (4h) - Sala 6)

Minicurso 05 - Bergson - IFCE Tianguá (Tema: Design para jogos (4h) - Laboratório 2)

Tarde(13:00 às 17:00)

Campeonato CS - Thalyson Gomes Nepomuceno da Silva - docente IFCE Tianguá e discente Vitor Barbosa Fonteles - Laboratório 1

Noite – 19:00 às 22:00

Cerimônia de Abertura - Auditório

Palestra A – Luiz Lins Monteiro Junior - Empresa CAJU (Tema: Tendências da Tecnologia na sua Carreira Profissional)

Palestra B – Prof. Francisco Marcelino Almeida de Araújo - IFPI Teresina - Por Videoconferência (Tema: Desafios e sucesso no desenvolvimento de jogos: Crown Brawl e sua história.)

19/10/2018

Tarde – Minicursos (via convite) – 13:00 às 17:00

Minicurso 05 – Prof. Mateus Alves – IFCE Umirim (Tema:Desenvolvimento Android utilizando Eclipse (4h) - Lab 1)

Minicurso 06 – Wesley Oliveira – Discente IFCE Aracati (Tema:Desenvolvimento de jogos 2D com Unity (4h) - Lab2)

Minicurso 07 - Eliezio Neto – FVJ Aracati (Tema: Engine de jogos (4h) - Lab de Hardware)

Minicurso 08 - Antônio Carlos, Moisés e Jaaziel - Discentes IFCE Tianguá (Tema: Introdução a Estrutura de Dados (4h) - Sala 4)

Intervalo (17:00 às 18:30)

Noite – 19:00 às 22:00

Palestra C – Prof. Mateus Alves – IFCE Umirim (Tema: Sklearn: framework para uso de Reconhecimento de Padrões em Python - Auditório)

Palestra D – Eliezio Neto – FVJ Aracati (Tema: Apple Academy e a visão do mundo IOS - Auditório)

CRONOGRAMA

<i>Atividades</i>	<i>2018</i>		
	<i>Agosto</i>	<i>Setembro</i>	<i>Outubro</i>
Planejamento	X	X	
Formação de comissões	X	X	
Convites (palestrantes e minicursos)	X	X	
Negociação com patrocinadores e fornecedores		X	X
Execução do evento			X
Recepção e Inscrições			X
Avaliação do Evento			X

MÍDIAS PARA DIVULGAÇÃO E MARKETING

Mídia	Volume Estimado	Público Alvo
Internet (site oficial)	02 notícias	Usuários de internet
Blusas	50	Organização e Brindes
Material do evento (pastas e blocos)	200	Participantes do Evento
Data-show (Inserções durante o evento)	02	Participantes do Evento
Ambiente online de inscrição	01	Comunidade interessada no evento