



Título: Ferramenta de Apoio ao Ensino Prático de Computação Ubíqua

Data: 25/10/2016 Horário: 14:30h Local: Sala de Seminários - Bloco 942 A (GREat) - Campus do Pici

Resumo:

O termo Computação Ubíqua surgiu no final da década de 80, na qual Mark Weiser, cientista da XEROX PARC, imaginava um futuro onde a tecnologia estaria tão inserida no cotidiano das pessoas que estas não se dariam conta do aparato utilizado. A computação, então, estaria embarcada nos mais diversos dispositivos. Esses conceitos passaram a ser estudados em diversas universidades, em cursos relacionados à Ciência da Computação, que procuravam desenvolver o estudo de tecnologias e sistemas ubíquos. Em geral, esses cursos dispõem de aulas práticas ou mesmo de pequenos projetos de desenvolvimento de aplicações ubíquas. No entanto, umas das maiores dificuldades no ensino de Computação Ubíqua é a prática do conhecimento teórico adquirido, visto que o ferramental existente ou exige fortes conhecimentos de programação ou não foi projetado para fins pedagógicos. Em virtude disso, este trabalho se propõe a conceber, desenvolver e avaliar uma ferramenta que possa auxiliar as aulas práticas de professores que ministram disciplinas com conceitos de Computação Ubíqua. Por meio do Design Centrado no Usuário (DCU), os componentes do sistema são testados com usuários reais a fim de validar a ferramenta proposta. Os resultados das primeiras avaliações com usuários são analisados e apresentados neste artigo.

Banca:

- Prof. Dr. Windson Viana de Carvalho (MDCC/UFC)
- Prof. Dr. Fernando Antonio Mota Trinta (MDCC/UFC)
- Prof.^a Dr.^a Maria de Fátima Costa de Souza (UFC)