

“Conversando com o mundo”: desenvolvimento de um artefato para obtenção/registro de informações do espaço físico em ambiente de computação na nuvem.

ILDEIR DE OLIVEIRA ELER JUNIOR (Autor)

Os dispositivos móveis atualmente, além de poderem realizar chamadas, enviar mensagens e navegar na internet, também são capazes de interagir com o meio em que se encontram e fazer leituras desse meio, a fim de obter respostas que sejam úteis ao usuário. A essa interação dá-se o nome de Computação Pervasiva, que juntamente com a Computação Móvel, compõe o conceito de Computação Ubíqua. E é baseado neste conceito que este projeto se desenvolve. O propósito deste projeto é desenvolver um objeto de identidade visual, que juntamente com um sistema de computação em nuvem, possibilite a consulta de dados referentes ao patrimônio de uma determinada instituição. Neste caso, a instituição escolhida foi a própria Universidade Federal de Ouro Preto, mais especificamente, o campus ICEA em João Monlevade, MG. O objeto em questão, a princípio, pode ser um artefato sólido tridimensional ou um adesivo, afixado em todos os objetos do patrimônio, e em cada um deles existe um QR Code que guarda o número de identificação de determinado componente do patrimônio. Além do objeto, é desenvolvida também uma aplicação para smartphones com sistema Android que se comunica com um banco de dados externo, que por sua vez possui todas as informações relevantes sobre todo o patrimônio. Para que uma consulta seja realizada, basta que o usuário posicione a câmera de seu aparelho de modo a capturar o QR Code do objeto, e então as informações sobre aquele objeto de patrimônio são retornadas do banco de dados e exibidas diretamente na tela do aparelho. Como resultado, espera-se uma maior transparência destas informações e uma maior facilidade para acessá-las.

Instituição de Ensino: Universidade Federal de Ouro Preto