

Semana do Profissional de TI

Terça-feira, 03 de novembro de 2026

Período da vespertino

Início	Atividade	Participantes
13:00	Abertura do Evento Tema: TI além do código: Pessoas, Inteligência e Inovação	Direção/Coordenação
13:30	Tecnologias Educacionais e Administrativas iProf – Uma plataforma digital e gratuita que ajuda professores a criarem conteúdos e experiências educacionais. Buriti – Um sistema para a administração de espaços e veículos.	Prof. Felipe (UFOB)
14:30	Perguntas para o palestrante	
15:00	Intervalo	
15:30	Mesa redonda Histórias pouco contadas da importância da mulher para a tecnologia da informação	Mediadora: Profa. Suzana Participantes: Profa. Danyele Profa. Lorena Profa. Ivna
16:30	Perguntas da plateia	
17:00	Encerramento	

Período noturno

Início	Atividade	Participantes
19:00	Abertura do Evento Tema: TI além do código: Pessoas, Inteligência e Inovação	Direção/Coordenação
19:30	Prototipação Desenvolvimento de uma Estufa Inteligente com IoT para Controle Ambiental de Cultivos	Rair Gabriel Lopes Graduado em Gestão de Tecnologia da Informação
20:00	Mesa redonda Prototipação: grandes inovações surgem quando diferentes conhecimentos se encontram	Mediador: Prof. Cleônidas Participantes: Rair (GTI) Prof. Luciano Prof. Luiz
21:00	Perguntas da plateia	

21:30	Mesa redonda O Futuro das competências humanas com a IA e a robótica	Mediador: Prof. Luciano Participantes: Rair (GTI) Prof. Luiz Prof. Cleônidas
22:30	Perguntas da plateia	
22:45	Encerramento	

Quarta-feira, 04 de novembro de 2026

Período noturno

Início	Atividade	Participantes
19:30	Mesa redonda Inovação e Inclusão: O Papel das TICs na Educação para Todos	Mediador: Profa. Suzana Participantes: Prof. Adevanucia Profa. Danyele Prof. Luiz
20:30	Perguntas da plateia	
21:00	Produção Científica e Projetos de Discentes e Docentes Pesquisas em andamento	
21:00	Assistente inteligente de navegação para moradores, turistas, viajantes e romeiros em Bom Jesus da Lapa-BA Autores: Uelder Santos Oliveira, Iasmin Ribeiro de Souza, Aline de Souza Silva, Élide de Melo Guedes, Frede Gustavo da Silva Souza, Luiz Otavio de Oliveira Souza Junior.	Docente & Discentes do GTI
21:15	Estudo sistemático sobre reconhecimento facial em multidões: perspectivas de aplicação para Bom Jesus da Lapa-BA. Autores: Alanda Kaíse de Almeida Messias, Filipe Bispo de Oliveira, Verônica Matias dos Santos, Laíla Ferreira Silva, Valdeilson Nunes da Silva e Luiz Otavio de Oliveira Souza Junior.	Docente & Discentes do GTI
21:30	Guia digital inteligente para acesso aos serviços da rede particular de saúde. Autores: Riquelme Ricky Munduruca Cazumbá, Mônica Pacheco Pereira, Uadson de Oliveira Barbosa, Fernanda da Silva Pereira, Micaele Souza Cardoso e Luiz Otavio de Oliveira Souza Junior.	Docente & Discentes do GTI
21:45	Sistema inteligente para inventário de TI e gestão automatizada de ativos. Autores: José Vinícius C. Paixão, Jérison S. Barros, Luiz Henrique Lopes de Souza, Marco Antônio de Souza Oliveira, Victor Weverthon dos Santos Barros Fonseca Costa, Luiz Otavio de Oliveira Souza Junior.	Docente & Discentes do GTI

22:00	Uso da inteligência artificial generativa e da gamificação para o ensino de primeiros socorros no ambiente escolar. Autores: Victor Weverthon dos S. B. F. Costa, José Vinícius C. Paixão, Ana Carolina Barbosa Ayres Pereira, Fernanda da Silva Pereira, Micaele Souza Cardoso e Luiz Otavio de Oliveira Souza Junior.	Docente & Discentes do GTI
22:15	Perguntas da plateia	
22:45	Encerramento	

Quinta-feira, 05 de novembro de 2026

Período da vespertino

Início	Atividade	Locais
	Do digital ao tátil: Artefatos lúdicos para estudantes do NAPNE utilizando impressão 3D. Autores: Ana Luiza Dos Santos Barros, Guilherme De Souza Damacena, Hortência Rodrigues Santos, Weikon Rodrigues de Andrade, Antonio Victor Cardoso Laranjeira, Max Suilly Dos Santos Castro, Luiz Eduardo Carlos Dos Santos, Thainara Caraciola De Jesus, Ana Roberta Vieira Ferreira, Herlane Pereira Da Rocha, Enzo Gabriel Da Silva Beltrão Santiago, Tiago do Carmo Nogueira, Adevanucia Nere Santos, Luiz Otavio de Oliveira Souza Junior.	
13:00	1ª Sessão – Prof. Luiz	Sala 09
14:00	2ª Sessão – Prof. Luiz	Sala 09
	Mostre sua ideia. Compartilhe sua criação. Inspire outras pessoas. <p>Todo aplicativo, site, jogo, sistema ou até mesmo aquele pequeno script que resolve um problema do dia a dia começou com uma simples ideia. E o mais interessante é que cada projeto carrega uma história: desafios, descobertas, erros, acertos e muito aprendizado.</p> <p>Por isso, convidamos você a apresentar seu artefato tecnológico (jogo, aplicativo, programa etc.) e compartilhar sua experiência de criação com outros estudantes. Não importa se foi um projeto da escola, um experimento feito por curiosidade, uma ferramenta para facilitar alguma tarefa ou uma solução para um problema real. O que vale é a jornada e tudo o que você aprendeu ao longo dela.</p> <p>Você pode usar quantos slides achar necessário para contar sua história. Mas há um desafio: sua apresentação terá apenas 2 minutos.</p> <p>Por isso, seja objetivo, criativo e mostre por que a sua solução merece ser conhecida. Afinal, grandes ideias nem sempre precisam de muito tempo para causar impacto.</p> <p>Seu projeto pode ser pequeno. Sua inspiração para outras pessoas, não.</p>	
13:00	1ª Sessão – Prof. Cleônidas	Sala 10
14:00	2ª Sessão – Prof. Cleônidas	Sala 10

	<p>Infraestrutura de TI na Prática: Estudo de casos reais</p> <p>Quando um computador para de funcionar, a maioria das pessoas só vê o problema. Mas quem trabalha com Infraestrutura de TI precisa descobrir a causa, encontrar a solução e garantir que tudo volte a funcionar o mais rápido possível.</p> <p>Na oficina "Infraestrutura de TI na Prática: Estudo de Casos Reais", o estudante Victor Weverthon do curso GTI (Gestão da Tecnologia da Informação) vai compartilhar experiências reais adquiridas durante a manutenção dos computadores da Secretaria de Saúde. Você conhecerá situações que acontecem fora da sala de aula, os desafios enfrentados no dia a dia e as decisões que precisam ser tomadas para manter sistemas e equipamentos funcionando.</p>	
13:00	1ª Sessão - Victor Weverthon / Fernanda da Silva Pereira	Laboratório 03
14:00	2ª Sessão - Victor Weverthon / Fernanda da Silva Pereira	Laboratório 03
15:00	Intervalo	
15:10	<p>Termoo é um jogo online (https://term.ooo/). O objetivo é descobrir uma palavra secreta de cinco letras em até 6 tentativas.</p> <p>Como funciona?</p> <p>A cada tentativa, você digita uma palavra válida com cinco letras. Depois, o jogo indica o quão perto você está da resposta usando cores:</p> <p> Verde: a letra está correta e na posição correta.</p> <p> Amarelo: a letra existe na palavra, mas está na posição errada.</p> <p> Cinza: a letra não faz parte da palavra secreta.</p> <p>Por exemplo, se a palavra secreta fosse CAIXA e você digitasse AINDA, algumas letras apareceriam coloridas para indicar se fazem parte da resposta e em qual posição.</p> <p>Sobre o Campeonato:</p> <p>Trata-se de um jogo em duplas, a equipe que primeiro conquistar a maior pontuação entre os desafios vence. Desafios do Termo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Termo: uma palavra para descobrir (2 pontos). • Dueto: duas palavras ao mesmo tempo (3 pontos). • Quarteto: quatro palavras simultaneamente (4 pontos). • Octeto: oito palavras simultaneamente, para quem gosta de desafios maiores (5 pontos). <p>Mas, se você esgotar as suas chances no Termo e não ganhar, vá para o contexto (https://contexto.me) (1 ponto).</p> <p>O Contexto (https://contexto.me) é um jogo de adivinhação de palavras usando inteligência artificial. Como funciona: Todo dia existe uma palavra secreta; você digita qualquer palavra como tentativa; O jogo não informa letras certas ou erradas. Em vez disso, ele mostra uma posição (ranking) que indica o quão próxima sua palavra está da palavra secreta em significado. Você ganha se adivinhar a palavra.</p>	
15:30	Juízes: Prof. Luciano e Prof. Tiago	Laboratório 04
15:30	Juízes: Prof. Lorena e Prof. Ákila	Laboratório 05
15:30	Juízes: Prof. Cleônidas e Prof. Luiz	Laboratório 06
17:00	Encerramento	

Período noturno

Início	Atividade	Local
19:30	<p>Networking e Relatos de Experiência</p> <p>Relato de experiência é a oportunidade de contar uma experiência que você viveu na prática, compartilhando o que fez, o que aprendeu e os resultados alcançados.</p> <p>Networking é fazer conexões com outras pessoas da sua área, trocar ideias, aprender com diferentes experiências e abrir portas para futuras oportunidades.</p>	
	<p>Artes e Fatos Discentes (Prof. Cleônidas)</p> <p>Nem todo conhecimento nasce apenas do código. Muitas vezes, uma ideia complexa se torna mais clara por meio de um desenho, um fluxograma, um mapa mental ou até mesmo um simples rabisco feito no caderno.</p> <p>Por isso, convidamos vocês a compartilharem experiências que mostrem como a criatividade, o humor e as representações visuais ajudam a compreender, explicar e socializar conhecimentos em Tecnologia da Informação.</p> <p>Inscreva-se e apresente sua ideia por meio de uma história em quadrinhos, tirinha, infográfico, mapa mental ou esquema gráfico etc. A proposta é simples: apresente sua produção em apenas um slide e explique, em até um minuto, a relação entre sua arte e o conceito teórico representado.</p> <p>Importante: não é necessário preencher o slide com textos explicativos. Exercite seu poder de síntese, deixe sua criatividade falar mais alto e defenda sua arte em um minuto. Um bom desenho pode simplificar conceitos complexos; uma pitada de humor, por sua vez, pode tornar o aprendizado mais significativo, memorável e divertido.</p>	Sala 09
19:30	1ª Sessão: Artes e Fatos Discentes	Sala 09
21:00	2ª Sessão: Artes e Fatos Discentes	Sala 09
	<p>Networking de Artefatos (Prof. Luciano):</p> <p>Por trás de todo aplicativo, sistema, API, site, jogo ou protótipo existe uma ideia transformada em solução. Seja um projeto de disciplina, uma ferramenta criada para facilitar uma tarefa, um experimento desenvolvido por curiosidade ou uma aplicação que resolve um problema real, cada artefato carrega aprendizados que merecem ser compartilhados.</p> <p>Convidamos os estudantes a apresentarem seus artefatos tecnológicos e compartilharem suas experiências de desenvolvimento. O objetivo não é descobrir o projeto mais complexo ou a tecnologia mais avançada, mas criar oportunidades de networking, fortalecer a comunidade acadêmica e promover a troca de experiências entre alunos que compartilham o interesse pela tecnologia.</p> <p>Não importa o tamanho do seu projeto. Um pequeno script que automatiza uma tarefa pode gerar discussões tão interessantes quanto uma aplicação completa. O mais importante é mostrar qual problema você identificou, como pensou na solução, quais desafios enfrentou e o que aprendeu durante o processo.</p> <p>A apresentação pode conter quantos slides forem necessários, mas há um desafio: você terá apenas 2 minutos para apresentar sua ideia. O foco deve estar na objetividade, na criatividade e na capacidade de comunicar o valor da sua solução.</p>	Sala 10
19:30	1ª Sessão: Networking de Artefatos	Sala 10
21:00	2ª Sessão: Networking de Artefatos	Sala 10

	Oficina de NodeJS - Node.js é um ambiente que permite executar JavaScript fora do navegador, principalmente no servidor. Conteúdo: Introdução ao Node.js, Configuração do ambiente, Criando uma API simples com Express, Rotas e CRUD simples, Projeto prático ideal para a oficina. Marco Antonio de Souza Oliveira (GTI III Semestre)	
19:30	1ª Sessão: NodeJS	Laboratório 05
21:00	2ª Sessão: NodeJS	Laboratório 05
22:45	Encerramento	

Sexta-feira, 06 de novembro de 2026

Período noturno

Início	Atividade	Participantes
19:00	<p>Termoo é um jogo online (https://term.ooo/). O objetivo é descobrir uma palavra secreta de cinco letras em até 6 tentativas.</p> <p>Como funciona?</p> <p>A cada tentativa, você digita uma palavra válida com cinco letras. Depois, o jogo indica o quão perto você está da resposta usando cores:</p> <p> Verde: a letra está correta e na posição correta.</p> <p> Amarelo: a letra existe na palavra, mas está na posição errada.</p> <p> Cinza: a letra não faz parte da palavra secreta.</p> <p>Por exemplo, se a palavra secreta fosse CAIXA e você digitasse AINDA, algumas letras apareceriam coloridas para indicar se fazem parte da resposta e em qual posição.</p> <p>Sobre o Campeonato:</p> <p>Trata-se de um jogo em duplas, a equipe que primeiro conquistar a maior pontuação entre os desafios vence. Desafios do Termo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Termo: uma palavra para descobrir (2 pontos). • Dueto: duas palavras ao mesmo tempo (3 pontos). • Quarteto: quatro palavras simultaneamente (4 pontos). • Octeto: oito palavras simultaneamente, para quem gosta de desafios maiores (5 pontos). <p>Mas, se você esgotar as suas chances no Termo e não ganhar, vá para o contexto (https://contexto.me) (1 ponto).</p> <p>O Contexto (https://contexto.me) é um jogo de adivinhação de palavras usando inteligência artificial. Como funciona: Todo dia existe uma palavra secreta; você digita qualquer palavra como tentativa; O jogo não informa letras certas ou erradas. Em vez disso, ele mostra uma posição (ranking) que indica o quão próxima sua palavra está da palavra secreta em significado. Você ganha se adivinhar a palavra.</p>	
19:30	Juízes: Prof. Luciano e Prof. Luiz	Laboratório 04
19:30	Juízes: Prof. Cleônidas	Laboratório 05
21:00	Cerimônia de encerramento	
22:45	Fim da Semana do Profissional de TI	