

GM GRADUAÇÃO
EM MOVIMENTO

CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS

REDE
UNIFTC **unex**

III INTEGRASI

SEMANA DE INTEGRAÇÃO
DO COLEGIADO DE SISTEMAS
DE INFORMAÇÃO

ORGANIZAÇÃO:
LUCIANO SOUSA DE CASTRO
RAFAEL BRASIL DOS SANTOS
SILAS SILVA SANTOS
SUZANA VIEIRA SILVA MAGALHÃES

EDIÇÃO ESPECIAL

**CONSELHO ADMINISTRATIVO**

Gervásio Oliveira – Presidente
Milena Oliveira – Conselheira
Pedro Daltro – Conselheiro
Vanessa Oliveira – Conselheira

DIRETORIA GERAL

William Oliveira – Presidente
Ihanmarck Damasceno – Vice-Presidente Acadêmico e de Relações Institucionais
Carolina Degaspari – Vice-Presidente de Marketing e Relacionamento
Valdemir Ferreira – Vice-Presidente de Finanças

DIRETORIA UNIDADES

André Auster Portnoi – Diretor da Unex Faculdade de Excelência de Itabuna
Andrei Melo – Diretor das Faculdades UniFTC de Juazeiro e UniFTC de Petrolina
Kleber Rana Fernandez – Reitora do Centro Universitário UniFTC de Salvador
Marclly Pizzani – Reitora da Unex Centro Universitário de Excelência de Feira de Santana
Milena Bahiense Almeida – Diretora da Unex Faculdade de Excelência de Jequié
Janaina Bervian – Reitor da Unex Centro Universitário de Excelência de Vitória da Conquista

GERÊNCIAS

Rodrigo Francisco de Jesus – Gerente dos cursos de Saúde da Rede UniFTC/ UNEX
Luciano Sousa de Castro – Gerente dos cursos de Humanas e Exatas da Rede UniFTC/ UNEX
Fabício Pereira de Oliveira – Gerente de Inovação, Extensão e Relacionamento da Rede UniFTC/ UNEX

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

E96 Revista Graduação em Movimento – Ciências Exatas e Tecnológicas – Edição Especial – III INTEGRASI - Rede UniFTC/Unex vol.2, n.1. (Junho 2026) - Salvador-BA, 2026.

Semestral

ISSN Eletrônico - 2764-460X
 ISSN Impresso - 2764-4618

1. Título. II.Exatas. III. Periódicos

CDU 523
 CDD 500

CRB-5 1926

EXPEDIENTE

**Coordenação de Pesquisa,
 Iniciação Científica e Editora Chefe**
 Letícia Maróstica de Vasconcelos

Editora Científica
 Helisângela Acris Borges de Araújo

Editor - Gerente
 Makson de Jesus Reis

Editor - Executivo
 Murillo Anderson Gonçalves Barbosa

Capa e Diagramação
 Equipe UniFTC/Biblioteca

Os trabalhos assinados são de inteira responsabilidade de seus autores. Permitida a reprodução, total ou parcial, desde que citada a fonte.
 Solicita-se permuta/exchanges dedired.

Atribuição - Compartilha
 Igual CC BY-SA



A revisão, normatização e tradução dos artigos apresentados são de inteira responsabilidade dos autores e colaboradores desse conteúdo.

NORMAS PARA PUBLICAÇÃO

<https://periodicos.unifc.edu.br>

ORGANIZAÇÃO
LUCIANO SOUSA DE CASTRO
RAFAEL BRASIL DOS SANTOS
SILAS SILVA SANTOS
SUZANA VIEIRA SILVA MAGALHÃES

III INTEGRASI

**SEMANA DE INTEGRAÇÃO DO COLEGIADO
DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO**

REDE UNIFTC
UNEX
2026

Conselho Editorial

Luciano Sousa De Castro
Rafael Brasil dos Santos
Silas Silva Santos
Suzana Vieira Silva Magalhães

Organização do Evento

Alex de Oliveira Coelho
Anderson Cunha Santana do Vale
Fabricio de Souza Pinto
Hebert Costa Vaz Santana
Júlio Cesar Andrade Silva
Lucas Almeida Silva
Naan Silva Cardoso
Pedro dos Santos Borges
Rafael Brasil dos Santos
Ramon da Paixão Muricy
Robéria Vieira Oliveira
Silas Silva Santos
Suzana Vieira Silva Magalhães
Wallas Froes de Oliveira

SUMÁRIO

EDITORIAL

Luciano Sousa de Castro

7

INTRODUÇÃO AO POWER BI PARA ANÁLISE DE DADOS

Esther Correia Pereira, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães

8

CONCEITOS BÁSICOS DE ANÁLISE E ENGENHARIA DE DADOS

Haniel Santos Rodrigues De Sousa, Felipe Monteiro Hupsel, Rafael Brasil dos Santos

10

A IMPORTÂNCIA DO GIT PARA NOVOS DESENVOLVEDORES

João Otávio Viana de Oliveira, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

12

POWER BI NA FORMAÇÃO ACADÊMICA: UM RECURSO ESTRATÉGICO PARA O MERCADO DE TRABALHO

Nanda Silva Calheira, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

14

PROPRIEDADE INTELECTUAL E O REGISTRO DE SOFTWARE

Hebert Costa Vaz Santana, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

16

SERVIDOR CASEIRO: DA CONFIGURAÇÃO À HOSPEDAGEM DE MUNDO MINECRAFT

Washington Daniel Rodrigues Cruz, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães

18

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

Anna Luyza Santos Pereira Dias, Gustavo Henrique Santos Braga, Rafael Brasil dos Santos

20

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COMO APOIO NOS ESTUDOS EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

Pâmela Luz Lima, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães

22

INTRODUÇÃO AO GIT

Rafaella Ferreira Nascimento Santos, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

24

IMPACTOS DA IA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM UNIVERSITÁRIA: ANÁLISE DAS MUDANÇAS NA FORMA DE ESTUDAR E APRENDER COM FERRAMENTAS DE IA GENERATIVA

Alex de Oliveira Coelho, João Magalhães Mira Neto, Giovanna Oliveira Araujo, Rafael Brasil dos Santos

26

**LUNNA: UMA PROPOSTA DE APLICATIVO
DE MONITORAMENTO DE CICLO MENSTRUAL**

Hellen Verena da Conceição Magalhães, Renivaldo Lima Gomes Júnior,
Gabriel Campos Boaventura, Lucas Almeida Silva

28**INTRODUÇÃO AO MACHINE LEARNING: OFICINA PRÁTICA COM KNN**

Álison das Neves Simões, Kleber P. C. Gonçalves, Lucas Almeida Silva, Rafael Brasil dos Santos

30**A INTEGRAÇÃO ENTRE UI E UX NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DIGITAIS**

George Wagner Novais Ribeiro, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães

32**PENSAMENTO LÓGICO, FUTURO TECNOLÓGICO:
OFICINA DE INTRODUÇÃO À LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO**

Ana Beatriz Souza Sena, Lorena de Jesus Rios, Lucas Almeida Silva, Rafael Brasil dos Santos

34**INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES E POWER BI**

Emilly Nascimento da Silva, Jucelino Pereira de Jesus Junior, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

36**LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO: FUNDAMENTOS
PARA O PENSAMENTO COMPUTACIONAL**

Murilo Vinícius Lima de Araújo, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães, Silas Silva Santos

38**PYTHON E ROBÓTICA PARA AUTOMAÇÃO DE SUCESSO**

Gabriel Lelis Costa Santos, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães, Silas Silva Santos

40**CONCEITOS BÁSICOS DE ANÁLISE E ENGENHARIA DE DADOS**

Adriana dos Santos Pereira, Rafael Brasil dos Santos, Suzana Vieira Silva Magalhães, Silas Silva Santos

42**WORDPRESS: UM CAMINHO ACESSÍVEL PARA INICIANTES NAS MÍDIAS DIGITAIS**

Franklin Ramos Costa, Nicolas Albano dos Santos, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

44**INTRODUÇÃO AO GIT – UM PRÉ-REQUISITO PARA O MERCADO
DE TRABALHO NA ÁREA DE TI**

Franklin Ramos Costa, Nicolas Albano dos Santos, Rafael Brasil dos Santos, Silas Silva Santos

46

EDITORIAL

Caro Estudante,

Apresentamos a nova edição da **Revista Graduação em Movimento – Ciências Exatas e Tecnológicas**

Nesta edição a Rede UniFTC apresenta trabalhos desenvolvidos por discentes e docentes do curso de Sistemas de Informação das unidades de Feira de Santana, Itabuna e Vitória da Conquista, participantes da **III INTEGRASI - Semana de integração do curso de sistemas de informação**.

O **III INTEGRASI** foi realizado entre os dias 08 e 12 de setembro 2025, sendo contemplado pela realização de oficinas e palestras. Envolve ainda a apresentação de ações de cunho extensionistas que foram desenvolvidas pelos estudantes ao longo do curso. Esses trabalhos sempre primaram pela qualidade, criatividade e inovação nos diversos saberes que envolve a Tecnologia.

Nesta edição especial da revista são apresentados trabalhos escritos em resumos simples, relacionados aos projetos desenvolvidos ao longo do evento. Esses projetos foram trabalhados pela coordenação, corpo docente e discente do curso, de forma interdisciplinar e transdisciplinar, fomentando sempre o desenvolvimento de competências relacionadas ao perfil do egresso para o curso de Sistemas de Informação da Rede UniFTC.

Vale registrar que todos os trabalhos publicados nessa edição foram submetidos a uma comissão editorial formada especificamente para essa edição do INTEGRASI, ficando responsável por avaliar os resumos simples, para posterior aprovação.

O **INTEGRASI** tem se consolidado como um evento de grande destaque nas cidades de Feira de Santana, Itabuna e Vitória da Conquista. Nesse sentido, essa edição celebra o sucesso do evento para a comunidade acadêmica da Rede UniFTC, ajudando a robustecer todo um projeto institucional para aumentar a oferta de atividades acadêmicas que promovam o a capacitação do nosso corpo discente.

Ofertamos o agradecimento institucional a coordenação e aos docentes do curso de Sistemas de Informação, a comissão editorial do evento, ao corpo técnico administrativo e, em especial, a Vice-presidência Acadêmica e de Relações Institucionais, na figura do professor Ihanmarck Damasceno.

Prof. Luciano Sousa de Castro,
Gerente dos Cursos de Humanas e Exatas da Rede UniFTC.

INTRODUÇÃO AO POWER BI PARA ANÁLISE DE DADOS

INTRODUCTION TO POWER BI FOR DATA ANALYSIS

Esther Correia Pereira¹
Rafael Brasil dos Santos²
Suzana Vieira Silva Magalhães³

RESUMO: O avanço tecnológico ampliou significativamente a disponibilidade de dados em diferentes setores da sociedade. Nesse contexto, surge a premente necessidade de ferramentas que facilitem a coleta, organização e interpretação dessas informações. O Power BI, uma solução da Microsoft, consolidou-se como uma das plataformas mais utilizadas para a prática do Business Intelligence (BI), contribuindo para a análise e visualização de dados em empresas e instituições.

A oficina, tema deste resumo expandido, teve como foco a apresentação dos conceitos iniciais da ferramenta para alunos de nível médio, técnico e superior, com ênfase na aplicabilidade prática em diversas áreas do conhecimento. O principal objetivo foi capacitar os estudantes a compreender o funcionamento do Power BI e a aplicar recursos básicos de análise de dados. Entre os objetivos específicos, destacaram-se: apresentar a interface e as funcionalidades principais do software; demonstrar o processo de importação e tratamento de dados; ensinar a criação de gráficos, tabelas dinâmicas e indicadores de desempenho; e estimular a construção de dashboards interativos.

A metodologia foi conduzida de maneira expositiva e prática. Inicialmente, a ministrante Luara contextualizou o conceito de análise de banco de dados e sua importância no cenário atual. Em seguida, os alunos tiveram contato com o Power BI Desktop, explorando as etapas de importação de dados em planilhas. O processo prático incluiu a aplicação de transformações simples, como filtragem, renomeação de colunas, e a criação de medidas utilizando a linguagem DAX. Por fim, os participantes construíram relatórios visuais que sintetizavam as informações trabalhadas.

A atividade possibilitou que os alunos assimilassem conceitos fundamentais de análise de dados e desenvolvessem competências práticas no uso do Power BI. Os relatórios criados demonstraram a capacidade da ferramenta em transformar dados brutos em informações úteis para a tomada de decisões. Além disso, a experiência permitiu aos estudantes refletir sobre como o domínio de softwares de análise de dados amplia oportunidades acadêmicas e profissionais. A oficina reforçou a relevância da visualização de dados como recurso pedagógico e profissional, e a simplicidade da interface do Power BI permitiu que mesmo alunos com pouca experiência prévia conseguissem construir relatórios satisfatórios, ressaltando a importância da alfabetização em dados no ensino técnico e superior. Concluiu-se que a experiência contribuiu significativamente para o aprendizado, reforçando o Business Intelligence como ferramenta

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitória da Conquista.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitória da Conquista.

estratégica para a tomada de decisão e promovendo reflexões sobre o uso consciente e crítico dos dados na sociedade contemporânea.

PALAVRAS-CHAVE

Power BI. Análise de dados. Visualização. Business Intelligence. Dashboards.

REFERÊNCIAS

ALVES, Maurício. **Microsoft Power BI para Análise de Dados**. 2. ed. Rio de Janeiro: Brasport, 2021.

FERRARI, Alberto; RUSSO, Marco. **Introdução ao DAX com Power BI**. 2. ed. São Paulo: Novatec, 2020.

MICROSOFT. **Documentação do Power BI**. Disponível em: <https://learn.microsoft.com/power-bi/>. Acesso em: 15 set. 2025.

CONCEITOS BÁSICOS DE ANÁLISE E ENGENHARIA DE DADOS

BASIC CONCEPTS OF DATA ANALYSIS AND DATA ENGINEERING

Haniel Santos Rodrigues De Sousa¹

Felipe Monteiro Hupsel²

Rafael Brasil dos Santos³

RESUMO: A área de Análise e Engenharia de Dados é fundamental no cenário tecnológico atual, sendo responsável por transformar dados brutos em *insights* valiosos que apoiam a tomada de decisão estratégica nas organizações. O objetivo central desta oficina foi apresentar os conceitos essenciais que distinguem e, ao mesmo tempo, complementam essas duas disciplinas. A proposta buscou demonstrar como a Engenharia de Dados estabelece a fundação necessária para que a Análise de Dados possa gerar valor efetivo.

A oficina guiou os participantes pela jornada completa do dado, desde sua origem até sua conversão em conhecimento acionável. Inicialmente, foram explorados os fundamentos da Engenharia de Dados, que se concentra em garantir que os dados estejam disponíveis, organizados e com a qualidade necessária para a análise posterior. Esta disciplina é responsável pela criação de *pipelines* automatizados que executam os processos de Extração, Transformação e Carga (ETL). Foi detalhado que a extração coleta dados de múltiplas fontes, a transformação os limpa, padroniza e modela, e a carga os armazena em estruturas apropriadas, como *data lakes* e *data warehouses*.

Em contraste, a Análise de Dados foi apresentada como o processo de transformar essas informações já tratadas pela Engenharia em *insights* úteis, envolvendo coleta, limpeza e interpretação para identificar padrões e tendências relevantes ao negócio. A oficina introduziu terminologias essenciais, como a distinção entre dados brutos (formato original), dados tratados (limpos e padronizados) e dados enriquecidos (com novo contexto adicionado). Conceitos técnicos como modelagem dimensional (organização em estruturas de fato e dimensão), granularidade e cardinalidade foram abordadas.

O aspecto tecnológico foi abrangente, apresentando as principais ferramentas e linguagens da área, incluindo bancos de dados relacionais (*PostgreSQL* e *MySQL*) e *NoSQL* (*MongoDB*), bem como plataformas de nuvem (*AWS*, *Azure* e *GCP*). A importância das linguagens SQL (para consultas) e Python (para tratamento e automações) foi destacada. Para a comunicação dos resultados, foram discutidos os KPIs (Indicadores-Chave de Desempenho) e ferramentas de visualização como *Power BI*, *Tableau* e *Looker Studio*. A oficina incluiu uma sessão prática na qual os participantes aplicaram os conceitos em um cenário real de análise de receita mensal, trabalhando com dados reais para identificar padrões através de visualizações comparativas. A conclusão enfatizou boas práticas de Governança de Dados e a compreensão de que o sucesso na área

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

³ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

exige não apenas conhecimento técnico, mas também uma visão estratégica para gerar valor às organizações.

PALAVRAS-CHAVE

Análise de Dados. Engenharia de Dados. ETL. Data Warehouse. Business Intelligence. KPI. Pipeline. Governança de Dados.

REFERÊNCIAS

KIMBALL, Ralph; ROSS, Margy. **The Data Warehouse Toolkit: The Definitive Guide to Dimensional Modeling**. 3. ed. Indianapolis: Wiley, 2013.

KLEPPMANN, Martin. **Designing Data-Intensive Applications: The Big Ideas Behind Reliable, Scalable, and Maintainable Systems**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2017.

PROVOST, Foster; FAWCETT, Tom. **Data Science for Business: What You Need to Know about Data Mining and Data-Analytic Thinking**. Sebastopol: O'Reilly Media, 2013.

SILBERSCHATZ, Abraham; GALVIN, Peter B.; GAGNE, Greg. **Fundamentos de Sistemas de Banco de Dados**. 7. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2020.

A IMPORTÂNCIA DO GIT PARA NOVOS DESENVOLVEDORES

THE IMPORTANCE OF GIT FOR NEW DEVELOPERS

João Otávio Viana de Oliveira¹

Rafael Brasil dos Santos²

Silas Silva Santos³

RESUMO: O Git é uma das ferramentas essenciais e mais utilizadas no mercado de tecnologia para gerenciar e rastrear alterações em projetos de software. Criado para resolver os desafios de versionamento, ele atua como um sistema de controle de versão distribuído, permitindo que desenvolvedores colaborem de forma organizada e eficiente. Sua principal função é registrar cada mudança feita em um projeto, possibilitando reverter alterações, comparar versões anteriores e trabalhar em paralelo sem conflitos, atuando como uma "máquina do tempo do código", onde cada commit funciona como uma fotografia do estado atual do projeto.

No cenário profissional, o Git é onipresente, sendo adotado em praticamente todos os tipos de empresas que dependem do desenvolvimento de software, como setores de tecnologia, finanças, telecomunicações e educação. Seu caráter distribuído e descentralizado é uma vantagem crucial, pois garante que equipes, mesmo trabalhando remotamente, possam manter seus projetos sincronizados. Essa arquitetura distribuída permite que cada usuário mantenha uma cópia completa do histórico do projeto em sua máquina, o que assegura maior segurança, possibilita operações offline e torna os repositórios mais rápidos e eficientes.

A compreensão dos conceitos fundamentais do Git é vital para novos desenvolvedores. Estes incluem: o Repositório (lugar onde se armazena o código, arquivos e o histórico de revisão) ; o Commit (que captura um instantâneo das mudanças preparadas no projeto em um momento específico) ; o Branch (uma versão paralela do código contida no repositório, mas que não afeta a ramificação primária ou principal) ; e o Merge (que combina várias sequências de commits em um histórico unificado). O domínio dessas operações é fundamental para a colaboração eficaz e a manutenção da integridade do código em ambientes de desenvolvimento profissional.

PALAVRAS-CHAVE

Git. Controle de Versão. Desenvolvimento de Software. Commit. Branch. Colaboração.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação de Sistemas de Informação de Itabuna.

REFERÊNCIAS

ATLASSIAN. **Git Commit**. Disponível em:
<https://www.atlassian.com/br/git/tutorials/saving-changes/git-commit>. Acesso em: 15 set. 2025.

GITHUB. **Sobre repositórios**. Disponível em:
<https://docs.github.com/pt/repositories/creating-and-managing-repositories/about-repositories>. Acesso em: 15 set. 2025.

POWER BI NA FORMAÇÃO ACADÊMICA: UM RECURSO ESTRATÉGICO PARA O MERCADO DE TRABALHO

POWER BI IN HIGHER EDUCATION: A STRATEGIC
RESOURCE FOR PROFESSIONAL DEVELOPMENT

Nanda Silva Calheira¹
Rafael Brasil dos Santos²
Silas Silva Santos³

RESUMO: A crescente demanda por profissionais capacitados em análise de dados impulsionou a utilização de ferramentas de *Business Intelligence* (BI) no ambiente acadêmico. Nesse contexto, o domínio do Power BI, solução da Microsoft, torna-se fundamental para estudantes e profissionais que buscam se destacar em processos seletivos e ambientes corporativos. Lançado em 2015 como uma extensão das funcionalidades do Excel, o Power BI rapidamente se consolidou como uma plataforma robusta e independente de BI, passando por atualizações constantes que incorporam recursos de inteligência artificial, *machine learning* e integração com serviços em nuvem, como o Microsoft Azure. O Power BI é um forte aliado dos estudantes de tecnologia e gestão devido à sua versatilidade e capacidade de transformar dados em *insights* estratégicos. O recurso possibilita a criação de *dashboards* interativos, relatórios dinâmicos e análises avançadas, integrando dados de múltiplas fontes—como planilhas, bancos de dados, sistemas ERP e plataformas online—em uma interface intuitiva e visualmente rica. Essa capacidade de consolidar e interpretar grandes volumes de dados em tempo real contribui diretamente para a eficiência operacional e apoia a tomada de decisões.

No ambiente acadêmico, o software é um recurso pedagógico e profissionalizante. Comparado ao Microsoft Excel, o Power BI apresenta vantagens significativas: enquanto o Excel exige estruturação manual e possui limitações de volume, o Power BI permite a análise de milhões de registros simultaneamente, com integração de fontes não estruturadas e visualizações interativas. No curso de Sistemas de Informação, sua utilização contribui para o desenvolvimento de competências técnicas e analíticas, além de estimular o pensamento crítico e a capacidade de resolução de problemas, permitindo que os estudantes explorem dados reais e construam soluções baseadas em evidências. Além disso, o software é acessível, estando disponível gratuitamente por meio de e-mails institucionais concedidos pelas universidades, o que democratiza o acesso à tecnologia.

Dessa forma, a incorporação do Power BI na formação acadêmica representa uma contribuição estratégica, fortalecendo a inserção do aluno no mercado de

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação de Sistemas de Informação de Itabuna.

trabalho e ampliando a bagagem técnica para atuar em um mundo cada vez mais competitivo e orientado por dados.

PALAVRAS-CHAVE

Power BI. Dashboards. Business Intelligence. Análise de dados. Mercado de trabalho. Formação profissional.

REFERÊNCIAS

HYMAN, Jack. **Microsoft Power BI Para Leigos**. Rio de Janeiro: Editora Alta Books, 2023. E-book. ISBN 9788550820309. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788550820309/>. Acesso em: 16 set. 2025.

SHARDA, Ramesh; DELEN, Dursun; TURBAN, Efraim. **Business intelligence e análise de dados para gestão do negócio**. 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2019. E-book. ISBN 9788582605202. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788582605202/>. Acesso em: 17 set. 2025

PROPRIEDADE INTELECTUAL E O REGISTRO DE SOFTWARE

INTELLECTUAL PROPERTY AND SOFTWARE REGISTRATION

Hebert Costa Vaz Santana ¹

Rafael Brasil dos Santos ²

Silas Silva Santos ³

RESUMO: O evento IntegraSI 2025 abordou, em uma de suas palestras, os fundamentos da Propriedade Intelectual e o regime jurídico do Registro de Software no Brasil. O objetivo foi sensibilizar a comunidade acadêmica e demais participantes sobre a centralidade da Propriedade Intelectual (PI) como um pilar da ciência, tecnologia e inovação, reforçando que a proteção adequada dos ativos intelectuais é essencial para o desenvolvimento sustentável e a competitividade global.

Inicialmente, a PI foi definida como o conjunto de direitos que incidem sobre criações do intelecto humano, englobando a Propriedade Industrial (patentes, marcas) e o Direito Autoral, no qual se insere o *software*, conforme a Lei nº 9.609/98, em harmonia com a Lei de Direitos Autorais (Lei nº 9.610/98). Embora a proteção autoral ocorra de forma automática com a criação, o registro junto ao Instituto Nacional da Propriedade Industrial (INPI) é estratégico, pois funciona como prova pré-constituída de autoria e anterioridade, fundamental em litígios ou negociações de licenciamento. Foi ressaltado que o registro de *software* protege a expressão concreta do código e da documentação, e não a ideia ou funcionalidade, diferenciando-o do regime patentário.

O conteúdo destacou a transição histórica no processo de registro no Brasil, que substituiu um modelo inicial burocrático (com envio físico de códigos) por um sistema eletrônico desburocratizado em 2017. Essa inovação eliminou a exigência de firma reconhecida e exames manuais, adotando o resumo digital *hash*, uma técnica criptográfica que garante a integridade do código e permite a validação rápida e segura. A obrigatoriedade da assinatura digital qualificada ICP-Brasil e a emissão do certificado em até 10 dias trouxeram eficiência e maior acessibilidade ao processo. Foi enfatizada a importância da Declaração de Veracidade e da Busca de Anterioridade, orientando o público sobre mecanismos de pesquisa no portal do INPI e em bases abertas (*GitHub*, *GitLab*, *SourceForge*).

A palestra contextualizou a importância estratégica do registro de *software* no ecossistema de inovação brasileiro como ativo intangível. O tema foi articulado com dados do Índice de Inovação dos Estados 2025, que aponta o papel da PI como indicador de capacidade inovativa e evidencia o desafio das regiões Nordeste e Norte (a Bahia ocupa a 13ª colocação nacional). Esse cenário reforça a necessidade de fortalecer políticas públicas e estimular a cultura de proteção

¹ Docente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação de Sistemas de Informação de Itabuna.

intelectual nas universidades. Concluiu-se que o registro de *software* é um instrumento estratégico de gestão da inovação, fundamental para consolidar a economia do conhecimento no Brasil.

PALAVRAS-CHAVE

Propriedade Intelectual. Registro de Software. Direito Autoral. Inovação. Transferência de Tecnologia.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Lei nº 9.609, de 19 de fevereiro de 1998.** Dispõe sobre a proteção da propriedade intelectual de programa de computador. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998.

BRASIL. **Lei nº 9.610, de 19 de fevereiro de 1998.** Altera, atualiza e consolida a legislação sobre direitos autorais. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 20 fev. 1998.

CONFEDERAÇÃO NACIONAL DA INDÚSTRIA (CNI). **Índice de Inovação dos Estados 2025.** Fortaleza: CNI/FIEC/Observatório da Indústria, 2025.

INPI. **Conceitos básicos e novidades do registro de software.** Brasília: Instituto Nacional da Propriedade Industrial, 2023.

INPI. **Índice Brasil de Inovação e Desenvolvimento – IBID 2025: O mapa da inovação do Brasil em suas mãos.** Rio de Janeiro: INPI, Coordenação-Geral de Economia e Inovação, 2025. Autores: Ventura, R. et al.

SANTANA, H. C. V.; SALES, J. H. de O. **Impulsionando a inovação na Bahia: diretrizes e sugestões a partir das políticas de transferência de tecnologia em outros estados do Nordeste.** 1. ed. Piracanjuba-GO: Editora Conhecimento Livre, 2024. ISBN 978-65-5367-590-2. DOI: 10.37423/2024.edcl1063.

SANTANA, H. C. V. et al. **Análise da divulgação de propriedade intelectual nas instituições de ensino superior da Bahia: um estudo dos portais eletrônicos dos NITs.** CONTRIBUCIONES A LAS CIENCIAS SOCIALES, [S. l.], v. 17, n. 5, p. e6505, 2024. DOI: 10.55905/revconv.17n.5-171.

SERVIDOR CASEIRO: DA CONFIGURAÇÃO À HOSPEDAGEM DE MUNDO MINECRAFT

HOME SERVER: FROM SETUP TO HOSTING A MINECRAFT WORD

Washington Daniel Rodrigues Cruz¹

Rafael Brasil dos Santos²

Suzana Vieira Silva Magalhães³

RESUMO: A oficina Servidor Caseiro, realizada durante a Semana de Integração do curso de Sistemas de Informação, teve como foco a apresentação de conceitos e práticas essenciais para transformar um computador convencional em um servidor doméstico funcional. A atividade abordou fundamentos cruciais de redes, incluindo a distinção entre IP interno e público, protocolos de comunicação e o procedimento de redirecionamento de portas (*Port Forwarding*). Além disso, foi discutida a importância de se implementar a segurança e a otimização de recursos em um ambiente de servidor.

Os participantes foram guiados através das etapas práticas, acompanhando a instalação e configuração de um sistema operacional de servidor, a ativação de serviços de rede e a aplicação de boas práticas de firewall. Para demonstrar de maneira tangível e versátil a aplicabilidade desse conhecimento, e em vez de focar na criação de uma API tradicional, a oficina demonstrou o processo de hospedagem de um mundo do jogo Minecraft em rede.

Essa aplicação específica de jogos online evidenciou de forma clara como os mesmos conhecimentos de administração e fundamentos de rede aprendidos durante a oficina podem ser aplicados em diversos contextos, que vão desde projetos acadêmicos e desenvolvimento de serviços, até aplicações de entretenimento e lazer. A experiência prática reforçou a importância de os alunos compreenderem profundamente não apenas os aspectos técnicos de servidores, mas também as oportunidades e a flexibilidade que o domínio desse conhecimento oferece em múltiplas áreas da tecnologia.

PALAVRAS-CHAVE

Servidor caseiro. Redes. Port Forwarding. Minecraft. Segurança em rede.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitória da Conquista.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação de Sistemas de Informação de Vitória da Conquista.

REFERÊNCIAS

MOJANG STUDIOS. **Minecraft: Java Edition server software**. Disponível em: <https://www.minecraft.net/en-us/download/server>. Acesso em: 19 set. 2025.

MONTENEGRO, Gildo. **Desenho de projetos: em arquitetura, projeto de produto, comunicação visual e design de interior**. São Paulo: Blucher, 2007. ISBN 9788521215103. Acesso em: 01 set. 2024.

PAESE, Celma. **Maquetes**. Porto Alegre: SAGAH, 2018. ISBN 9788595026506. Acesso em: 01 set. 2024.

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES

INTRODUCTION TO COMPUTER ARCHITECTURE

Anna Luyza Santos Pereira Dias¹

Gustavo Henrique Santos Braga²

Rafael Brasil dos Santos³

RESUMO: A oficina "Introdução à Arquitetura de Computadores" foi ministrada com o objetivo de introduzir os fundamentos da arquitetura de computadores e proporcionar uma compreensão profunda dos componentes e sistemas computacionais. No cenário da tecnologia atual, a compreensão da estrutura de *hardware* que suporta o funcionamento dos sistemas é uma base essencial para qualquer profissional de tecnologia.

A metodologia da oficina adotou uma abordagem prática e interativa, sendo conduzida por uma equipe multidisciplinar. Durante as sessões, os participantes aprenderam sobre os componentes fundamentais que compõem um computador, incluindo a Unidade Central de Processamento (CPU), memória RAM, placa-mãe, e dispositivos de armazenamento como SSD e HD. Além da identificação física, foram explorados o funcionamento e a interação entre esses componentes, bem como os principais conceitos da arquitetura de computadores, demonstrando como eles operam em conjunto para processar informações.

Os principais objetivos da oficina foram proporcionar uma compreensão aprofundada dos computadores, desenvolver habilidades práticas em trabalhar com componentes de *hardware* e fomentar o interesse em tecnologia e inovação. Esses objetivos foram alcançados ao dar aos participantes a oportunidade de desenvolver habilidades práticas e entender melhor como os sistemas computacionais funcionam, proporcionando uma experiência prática e enriquecedora. A experiência reforçou a importância de o futuro profissional dominar a base física dos sistemas antes de avançar para conceitos de *software* mais complexos, sendo um pilar essencial para as áreas de Engenharia e Sistemas de Informação.

PALAVRAS-CHAVE

Arquitetura. Hardware. CPU. Memória. Tecnologia. Sistemas. nologia.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

³ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

REFERÊNCIAS

CURSA: CURSOS ONLINE GRATUITOS + CERTIFICADO GRÁTIS. **Curso completo de Hardware e como montar um computador ou notebook para iniciantes**. Disponível em: <https://cursa.app/pt/pagina/introducao-ao-hardware-de-computador>. Acesso em: 21 set. 2025.

Hardware e software. Disponível em: <https://www.todamateria.com.br/hardware-e-software/>. Acesso em: 20 set. 2025.

Introdução à Ciência da Computação/Introdução ao Hardware - Wikiversidade. Disponível em: https://pt.m.wikiversity.org/wiki/Introdu%C3%A7%C3%A3o_%C3%A0_Ci%C3%A4ncia_da_Computa%C3%A7%C3%A3o/Introdu%C3%A7%C3%A3o_ao_Hardware. Acesso em: 20 set. 2025.

INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL COMO APOIO NOS ESTUDOS EM SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

ARTIFICIAL INTELLIGENCE AS SUPPORT IN INFORMATION SYSTEMS STUDIES

Pâmela Luz Lima¹
Rafael Brasil dos Santos²
Suzana Vieira Silva Magalhães³

RESUMO: A palestra ministrada pelo veterano Keven no evento IntegraSI 2025 focou no uso das ferramentas de Inteligência Artificial (IA) que estão facilmente acessíveis e podem ser empregadas por estudantes. O objetivo central foi aproximar os alunos dessas inovações, demonstrando que a IA é uma aliada importante no processo de aprendizado e pode ser utilizada de forma positiva e prática no dia a dia acadêmico e no curso de Sistemas de Informação. O palestrante compartilhou exemplos práticos, destacou pontos fortes de cada ferramenta e ofereceu dicas sobre como aproveitá-las em atividades de estudo e desenvolvimento de projetos.

Inicialmente, foram explicadas IAs amplamente conhecidas, como o ChatGPT, o Leonardo.AI, o Gemini e o Gamma. O ChatGPT foi apresentado como um recurso útil para esclarecer dúvidas, resumir conteúdos, criar textos e auxiliar na organização de ideias. O Leonardo.AI foi citado como uma ferramenta voltada para a criação de imagens, aplicável em apresentações e materiais visuais. O Gemini, por sua vez, foi destacado como uma alternativa interessante para a integração de recursos digitais em soluções tecnológicas.

O palestrante dedicou atenção especial ao Gamma, destacando que a ferramenta é indicada para estudantes de Sistemas de Informação, pois possibilita a criação de apresentações mais organizadas e intuitivas, facilitando a transmissão de ideias. Segundo Keven, o Gamma se estabelece como um aliado na estruturação de trabalhos acadêmicos, projetos e estudos individuais. Outro ponto importante foi a indicação da plataforma NotebookLM, apresentada como um espaço de aprendizado interativo. Foi realizada uma dinâmica rápida para que os estudantes pudessem experimentar seu uso, tornando a apresentação mais participativa e permitindo o contato direto com a proposta da tecnologia.

A palestra trouxe uma contribuição relevante para a formação, ao apresentar ferramentas atuais que podem transformar a forma como se estuda e produz conhecimento. A atividade prática com o NotebookLM reforçou a ideia da IA como parceira no aprendizado, mostrando como a tecnologia pode facilitar o estudo e trazer mais interação. A experiência foi valiosa não apenas pelo conteúdo, mas também pela forma acessível e próxima com que foi conduzida,

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitória da Conquista.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação de Vitória da Conquista.

aproximando os alunos de recursos que podem fazer diferença em sua rotina acadêmica.

PALAVRAS-CHAVE

Inteligência Artificial. Educação. Tecnologia. Sistemas de Informação. Gamma.

REFERÊNCIAS

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 10520:2023 – Informação e documentação — Citações em documentos — Apresentação**. Rio de Janeiro: ABNT, 2023.

GAMMA. **Apresentações e documentos com Inteligência Artificial**. Disponível em: <https://gamma.app/>. Acesso em: 21 set. 2025.

GOOGLE. **Gemini – Inteligência Artificial do Google**. Disponível em: <https://gemini.google.com/>. Acesso em: 21 set. 2025.

LEONARDO.AI. **Plataforma de criação de imagens com IA**. Disponível em: <https://leonardo.ai/>. Acesso em: 21 set. 2025.

NOTEBOOKLM. **Plataforma interativa de aprendizado com IA**. Disponível em: <https://notebooklm.google/>. Acesso em: 21 set. 2025.

OPENAI. **ChatGPT**. Disponível em: <https://chat.openai.com/>. Acesso em: 21 set. 2025.

INTRODUÇÃO AO GIT

INTRODUCTION TO GIT

Rafaella Ferreira Nascimento Santos¹

Rafael Brasil dos Santos²

Silas Silva Santos³

RESUMO: O Git, um sistema de controle de versões distribuído, firmou-se como uma ferramenta essencial no desenvolvimento de *software* na atualidade. Criado em 2005 por Linus Torvalds, o Git surgiu como uma resposta aos problemas e restrições dos sistemas de gerenciamento centralizado, que dificultavam o trabalho colaborativo em projetos de grande magnitude, resultando em múltiplas cópias de arquivos, substituição de alterações e perda de informações importantes.

A inovação fundamental do Git reside em sua estrutura distribuída. Diferente de sistemas antigos baseados em um servidor central, o Git permite que cada usuário mantenha uma cópia completa e autônoma do repositório, incluindo todo o histórico de mudanças. Tal abordagem oferece vantagens práticas, como maior resistência a falhas no servidor, a possibilidade de continuar trabalhando *offline* e a liberdade de criar ramificações (*branches*) para testar novas ideias sem afetar o projeto principal. Essa flexibilidade é crucial em contextos que priorizam inovação, permitindo que erros sejam corrigidos rapidamente e versões alternativas sejam avaliadas sem prejudicar o andamento do projeto.

Outro ponto importante é a garantia da integridade e segurança do código, pois cada alteração é identificada por um código único, gerado a partir de algoritmos de *hash* (como o SHA-1). Para as equipes, essa segurança é essencial, pois permite revisitar versões anteriores, recuperar arquivos e evitar que falhas se propaguem durante o desenvolvimento. O Git possui um papel estratégico na abordagem de desenvolvimento ágil, ao facilitar a cooperação entre os participantes e garantir uma colaboração organizada. Recursos como *branches* e *merges* permitem que diferentes equipes trabalhem simultaneamente em funcionalidades distintas, o que ajuda a diminuir conflitos, evitar retrabalhos e aumentar a produtividade coletiva.

Embora tenha sido criado para o desenvolvimento de *software*, o Git também demonstra utilidade em outros tipos de projetos, como elaboração de textos acadêmicos, organização de documentos e trabalhos colaborativos de várias áreas, o que amplia seu valor. Contudo, é reconhecido que o Git pode apresentar uma curva de aprendizado inicial intimidante devido à variedade de comandos (como o *rebase*). No entanto, essa dificuldade desaparece com a prática e o estudo regular, transformando o Git em uma habilidade valiosa que ajuda a criar equipes mais eficientes e a garantir entregas mais seguras. Assim, o Git vai além

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação de Itabuna

de um simples armazenamento, firmando-se como uma ferramenta completa de controle de versões e gerenciamento de projetos, essencial para qualquer área que precise de organização, segurança e trabalho em equipe.

PALAVRAS-CHAVE

Git. Controle de versão. Sistema distribuído. Desenvolvimento de software. Branches. Colaboração. Integridade do código.

REFERÊNCIAS

ATLASSIAN. **Como o Git se encaixa em um fluxo de trabalho ágil.**

Disponível em: <https://www.atlassian.com/agile/software-development/git>.

Acesso em: 21 set. 2025.

GIT. **Git: sistema de controle de versão distribuído.** Disponível em:

<https://git-scm.com/>. Acesso em: 21 set. 2025.

GITLAB. **Quais são as vantagens de usar um sistema de controle de**

versão distribuído? Disponível em: [https://about.gitlab.com/pt-](https://about.gitlab.com/pt-br/topics/version-control/benefits-distributed-version-control-system/)

[br/topics/version-control/benefits-distributed-version-control-system/](https://about.gitlab.com/pt-br/topics/version-control/benefits-distributed-version-control-system/). Acesso em: 21 set. 2025.

GIT-SCM. **Documentação sobre transição de funções de hash.** Disponível

em: <https://git-scm.com/docs/hash-function-transition>. Acesso em: 21 set. 2025.

IMPACTOS DA IA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM UNIVERSITÁRIA: ANÁLISE DAS MUDANÇAS NA FORMA DE ESTUDAR E APRENDER COM FERRAMENTAS DE IA GENERATIVA

IMPACTS OF AI ON THE UNIVERSITY LEARNING PROCESS:
AN ANALYSIS OF CHANGES IN HOW STUDENTS STUDY AND
LEARN WITH GENERATIVE AI TOOLS

Alex de Oliveira Coelho¹
João Magalhães Mira Neto²
Giovanna Oliveira Araujo³
Rafael Brasil dos Santos⁴

RESUMO: A integração da Inteligência Artificial (IA) generativa no ambiente acadêmico está redefinindo a forma como os estudantes universitários estudam e adquirem conhecimento. O avanço tecnológico, que historicamente esteve ligado ao progresso acadêmico, atingiu um novo marco com a IA, capaz de transformar significativamente os processos de ensino-aprendizagem e a prática da pesquisa científica. Este artigo explora os impactos das mudanças induzidas por ferramentas como ChatGPT, DeepSeek e Midjourney, que alteram a dinâmica tradicional de ensino e estudo.

A IA generativa apresenta potencialidades significativas, permitindo a elaboração de resumos complexos, a formulação de ideias para projetos e a criação de conteúdo visual, o que acelera o processo de pesquisa e aprimora a produtividade. Sua aplicação se expande para todos os campos do conhecimento, oferecendo personalização do ensino, onde o estudante pode progredir no seu próprio ritmo. Além disso, a IA agiliza processos científicos lentos, como revisões de literatura, tradução e organização de referências.

No entanto, essa revolução tecnológica não está isenta de desafios. É crucial discutir os impactos negativos, como o risco de diminuição do pensamento crítico e a dependência excessiva de ferramentas automatizadas. O uso indiscriminado da IA pode levar à postura passiva por parte do aluno, caracterizando o que pode ser chamado de "IA degenerativa", um processo que resulta na atrofia de habilidades mentais devido à descarga cognitiva (*cognitive offloading*). A facilidade de criação de textos e imagens levanta questões sérias sobre autoria e originalidade, comprometendo a integridade e ética acadêmica. Casos de plágio automatizado e viés algorítmico indicam a urgência de políticas institucionais.

A reflexão final aponta para a necessidade de um novo paradigma educacional que abrace a tecnologia como um parceiro na busca pelo conhecimento. O desafio é equilibrar inovação e responsabilidade, garantindo que o

¹ Docente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

³ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

⁴ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

desenvolvimento de habilidades humanas, como a criatividade, o pensamento crítico e a ética, continue a ser a base da educação superior. As universidades devem criar regulamentações e limites éticos claros para que a IA seja um recurso auxiliar, e não substituta da habilidade intelectual humana.

PALAVRAS-CHAVE

Inteligência Artificial Generativa, Educação Superior, Pensamento Crítico, Ética Acadêmica.

REFERÊNCIAS

ISOTANI, S. (2023). **Inteligência Artificial e educação superior: desenvolvimentos, desvios e desafios**. Entrevista concedida à Agência de Notícias da UFMG. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/inteligencia-artificial-e-educacao-superior-desenvolvimentos-desvios-e-desafios>. Acesso em: 20 set. 2025.

KAUFMAN, D. (2023). **Inteligência Artificial e educação superior: desenvolvimentos, desvios e desafios**. Entrevista concedida à Agência de Notícias da UFMG. Disponível em: <https://ufmg.br/comunicacao/noticias/inteligencia-artificial-e-educacao-superior-desenvolvimentos-desvios-e-desafios>. Acesso em: 20 set. 2025.

NICOLAU, André. **Uso de inteligência artificial cresce no Brasil e impacta na educação**. São Paulo: CNN Brasil, 2025. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/educacao/uso-de-inteligencia-artificial-cresce-no-brasil-e-impacta-educacao>. Acesso em 20 set. 2025.

SANKHYA. **IA Generativa: o que é, vantagens e exemplos**. [S. l.]: Sankhya, 2023. Disponível em: <https://www.sankhya.com.br/blog/ia-generativa/>. Acesso em: 20 set. 2025.

ZANELLA, Dalton. **IA degenerativa: o que não te contaram sobre inteligência artificial**. São Paulo: CNN Brasil, 2023. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/tecnologia/ia-degenerativa-o-que-nao-te-contaram-sobre-inteligencia-artificial/>. Acesso em: 20 set. 2025.

ZAWACKI-RICHTER, O. et al. **Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators?** International Journal of Educational Technology in Higher Education, v. 16, n. 39, 2019.

LUNNA: UMA PROPOSTA DE APLICATIVO DE MONITORAMENTO DE CICLO MENSTRUAL

LUNNA: A PROPOSAL FOR A MENSTRUAL CYCLE MONITORING MOBILE APPLICATION

Hellen Verena da Conceição Magalhães¹

Renivaldo Lima Gomes Júnior²

Gabriel Campos Boaventura³

Lucas Almeida Silva⁴

RESUMO: O desenvolvimento de soluções tecnológicas voltadas à saúde feminina, particularmente no que tange ao acompanhamento do ciclo menstrual, tem se destacado como uma área de grande relevância, visando proporcionar suporte e maior autonomia às mulheres na compreensão de seus próprios corpos e na melhoria da qualidade de vida. Apresentamos a proposta de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) que consiste na criação do aplicativo móvel LUNNA. O objetivo principal é auxiliar no monitoramento do ciclo menstrual, disponibilizando a visualização de um calendário personalizado, registro detalhado de sintomas e o recebimento de notificações que visam facilitar o planejamento pessoal e a promoção da saúde reprodutiva.

O projeto parte da identificação de uma demanda por aplicativos mais acessíveis e intuitivos para o controle do ciclo menstrual. O desenvolvimento da aplicação LUNNA seguiu uma metodologia estruturada em duas etapas principais, buscando garantir o rigor técnico e a usabilidade. Inicialmente, foi realizada uma revisão de literatura com foco em usabilidade, interação e padrões de *software*, a fim de construir uma base teórica sólida.

Em seguida, o processo de desenvolvimento da aplicação em si foi norteado pelo uso de metodologia ágil (Kanban) para o controle visual das *user stories* (COHN, 2004). Além disso, foram aplicados intensamente conceitos de Design Centrado no Usuário (DCU), filosofia que exige que as necessidades, desejos e limitações dos usuários sejam considerados em cada estágio do processo de design (PREECE; ROGERS; SHARP, 2015). A etapa prática envolveu a utilização de ferramentas de prototipação no Figma para a criação do diagrama de classes e da interface inicial, bem como a documentação dos *endpoints* no Swagger para posterior implementação.

O resultado esperado deste trabalho é um aplicativo robusto que apoie as mulheres na percepção de padrões em sua saúde reprodutiva, facilitando a comunicação com profissionais de saúde e promovendo maior autonomia no autocuidado. Conclui-se que a união entre práticas ágeis, design centrado no usuário e padrões de projeto fornece um caminho promissor para a construção

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

³ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

⁴ Docente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

de aplicações digitais mais inclusivas e eficazes. O aplicativo LUNNA, ao integrar tecnologia e experiência de uso, busca contribuir para a área de Sistemas de Informação e para a promoção de saúde e bem-estar feminino, estabelecendo um elo entre ciência, tecnologia e sociedade.

PALAVRAS-CHAVE

Aplicativo. Ciclo menstrual. Usuário. Metodologias ágeis. Design centrado no usuário.

REFERÊNCIAS

COHN, Mike. **User Stories Applied: For Agile Software Development**. Boston: Addison-Wesley, 2004.

PREECE, Jenny; ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen. **Design de Interação: além da interação humano-computador**. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2015.

INTRODUÇÃO AO MACHINE LEARNING: OFICINA PRÁTICA COM KNN

INTRODUCTION TO MACHINE LEARNING: PRACTICAL WORKSHOP WITH KNN

Álisson das Neves Simões¹

Kleber P. C. Gonçalves²

Lucas Almeida Silva³

Rafael Brasil dos Santos⁴

RESUMO: A Inteligência Artificial (IA) tem ganhado grande destaque na tecnologia, impulsionada principalmente pelos avanços da IA generativa, com plataformas como ChatGPT e Gemini. No entanto, para mergulhar nesse universo, é fundamental compreender conceitos básicos subjacentes, como o Aprendizado de Máquina (*Machine Learning* - ML). A oficina proposta teve como objetivo introduzir os participantes aos algoritmos de *Machine Learning*, seus fundamentos e principais características, construindo uma base inicial para o uso de IA e manipulação de dados.

A oficina foi estruturada em duas etapas. A primeira consistiu em uma exposição teórica, conduzida de forma interativa, que permitiu a discussão de dúvidas e medição do entendimento dos tópicos. Foi apresentado o conceito de Aprendizado de Máquina como uma subárea da IA que desenvolve técnicas que possibilitam que máquinas aprendam a partir de dados, melhorando a performance de uma tarefa ou fazendo previsões acuradas. Foram detalhados os tipos de aprendizagem: supervisionado, não supervisionado e por reforço. O funcionamento de cada um dos tipos de aprendizagem foi ilustrado por imagens, e foram exemplificados os algoritmos para cada tipo.

Na segunda etapa, foram executadas atividades práticas utilizando o algoritmo K-Nearest Neighbors (KNN) (Cover; Hart, 1967), aplicado ao *dataset* clássico da flor de íris (Fisher, 1936), amplamente utilizado para estudos introdutórios de ML. Os participantes puderam acompanhar e implementar o processo completo, desde o pré-processamento dos dados até a execução do algoritmo para a classificação das espécies de flores. Foi possível observar a identificação de padrões, o cálculo de distâncias entre os objetos de um *dataset* e a predição da classe mais provável. Os resultados foram avaliados utilizando métricas como precisão. O contato direto com o código permitiu aos participantes aplicarem os conceitos desenvolvidos na etapa teórica. A execução da oficina proporcionou uma experiência enriquecedora e o desenvolvimento de habilidades de comunicação e produção de conteúdo acadêmico para os autores.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

³ Docente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

⁴ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

PALAVRAS-CHAVE

Inteligência Artificial. Machine Learning. KNN. Dados.

REFERÊNCIAS

COVER, Thomas M.; HART, Peter. **Nearest neighbor pattern classification**. *IEEE Transactions on Information Theory*, v. 13, n. 1, p. 21-27, 1967.

FISHER, Ronald A. **The use of multiple measurements in taxonomic problems**. *Annals of Eugenics*, v. 7, n. 2, p. 179-188, 1936.

MONARD, Maria Carolina; BARANAUSKAS, José Augusto. **Conceitos sobre Aprendizado de Máquina**. In: REZENDE, Solange Oliveira (org.). *Sistemas inteligentes: fundamentos e aplicações*. 2. ed. Barueri: Manole, 2003. cap. 15, p. 89-114.

STRYKER, Cole; KAVLAKOGLU, Eda. **O que é inteligência artificial (IA)?**. *IBM Think*. São Paulo: IBM Brasil, 9 ago. 2024. Disponível em: <https://www.ibm.com/br-pt/think/topics/artificial-intelligence>. Acesso em: 17 setembro 2025.

A INTEGRAÇÃO ENTRE UI E UX NO DESENVOLVIMENTO DE PRODUTOS DIGITAIS

THE INTEGRATION OF UI AND UX IN DIGITAL PRODUCT DEVELOPMENT

George Wagner Novais Ribeiro¹

Rafael Brasil dos Santos²

Suzana Vieira Silva Magalhães³

RESUMO: A Interface de Usuário (UI) e a Experiência do Usuário (UX) são campos cruciais no desenvolvimento de produtos e serviços digitais, sendo reconhecidos como fatores-chave para a renovação e a competitividade em muitos setores da economia. Enquanto a UI se concentra nos aspectos visuais e práticos da interação como espaço, cores, tipografia e itens de navegação, o UX abrange a visão completa do usuário sobre o produto, incluindo sentimentos cognitivos e ações que afetam sua satisfação e interesse.

Investir na integração dessas disciplinas traz benefícios mútuos para usuários e empresas, tornando-se uma grande vantagem no mercado *online*. Um benefício direto é o aumento dos acessos, visto que um *design* focado no usuário é crucial para atrair e manter o público, já que uma má experiência em um *site* pode afastar grande parte dos visitantes. Além disso, a experiência do usuário é considerada um fator de ranqueamento em ferramentas de busca, o que aumenta a visibilidade do produto. Outro ganho significativo reside no aumento das vendas: ao proporcionar um ambiente útil, organizado e funcional, o usuário é guiado com clareza para fazer as ações desejadas, o que eleva as taxas de engajamento e de compras concluídas.

A economia de recursos também merece destaque, pois um processo de UX bem executado envolve pesquisa, prototipagem, testes de uso e ajustes durante o desenvolvimento, evitando falhas comuns e reduzindo custos com retrabalho. Essa postura, que coloca o cliente no centro das decisões, fortalece o relacionamento entre usuários e empresas, transmitindo acolhimento e criando boas condições para a fidelização. O processo de UX também ajuda a identificar problemas e oportunidades, pois utiliza metodologias como *design thinking* e testes com usuários, aumentando a capacidade de encontrar falhas e explorar novos caminhos para aperfeiçoar soluções.

É fundamental que o investimento em UX seja contínuo devido às constantes mudanças do ambiente digital. As tendências atuais incluem o uso de inteligência artificial para melhorar a experiência de pesquisa, permitindo que os usuários encontrem resultados mais rapidamente e de forma personalizada. Também se destaca a maior integração entre as equipes de marca e design, a adaptação às exigências da Lei Geral de Proteção de Dados (LGPD), que garante maior

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitória da Conquista.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informações da Unex de Vitória da Conquista.

transparência, e a observação de elementos nostálgicos no design de marcas para criar conexão emocional. Conclui-se que UI e UX, quando aplicados em conjunto, não apenas facilitam o uso de produtos digitais, mas também ajudam as empresas a fortalecer sua posição no mercado, fidelizando clientes em um cenário de constantes mudanças.

PALAVRAS-CHAVE

Design. Usuário. Experiência. Interface. Visual. Cliente.

REFERÊNCIAS

TOTVS. **User Experience (UX): O que é, benefícios e aplicação**. 16 jun. 2021. Disponível em: <https://www.totvs.com/blog/inovacoes/user-experience-ux/>. Acesso em 20 set. 2025.

VENTURUS. **UI e UX: qual a diferença e por que investir**. 15 jul. 2025. Disponível em: <https://www.venturus.org.br/insights/blog/diferenca-entre-ui-e-ux>. Acesso em 21 set. 2025.

PENSAMENTO LÓGICO, FUTURO TECNOLÓGICO: OFICINA DE INTRODUÇÃO À LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO

LOGICAL THINKING, TECHNOLOGICAL FUTURE – INTRODUCTION TO PROGRAMMING LOGIC WORKSHOP

Ana Beatriz Souza Sena¹

Lorena de Jesus Rios²

Lucas Almeida Silva³

Rafael Brasil dos Santos⁴

RESUMO: O pensamento lógico computacional é uma competência fundamental na formação de um bom profissional de Sistemas de Informação, exigindo dos estudantes habilidades de abstração e raciocínio lógico. O objetivo central da oficina foi contribuir para a redução das dificuldades iniciais em disciplinas de programação, promovendo maior engajamento dos alunos ingressantes do curso em atividades extra-curriculares. Adicionalmente, a atividade visou incentivar a inclusão, a diversidade e a permanência estudantil, dando ênfase em discussões sobre a representatividade de mulheres na área de tecnologia. O conteúdo da oficina foi apresentado de forma prática e interativa, utilizando atividades guiadas, onde os participantes tiveram contato direto com desafios e exercícios ao longo do período de aprendizagem. A dinâmica evidenciou que, embora os conceitos fundamentais da programação pareçam simples para os estudantes mais avançados, para os recém-ingressos no curso, termos e estruturas utilizadas com maior naturalidade se apresentam como novidade e desafios. Por essa razão, estratégias que possam mitigar esses primeiros impactos são importantes.

A metodologia incluiu a realização de atividades descontraídas e competitivas, trazendo desafios elaborados no modelo PBL (*Problem/Project Based Learning*. Aprendizagem Baseada em Problemas/Projetos). Dessa forma, os ingressantes puderam entender e compreender melhor alguns conceitos básicos de lógica de programação, tais como variáveis e condicionais. Eles praticaram a resolução de problemas de forma estruturada e puderam corrigir erros que foram cometidos durante o processo de aprendizagem. A produção de soluções em grupo favoreceu a troca de ideias, a criatividade e o fortalecimento do trabalho colaborativo.

A oficina também possibilitou um bate-papo com os ingressantes, permitindo que os ministrantes compartilhassem suas experiências ao longo da formação e abrissem espaço para perguntas não apenas sobre o conteúdo, mas também sobre a trajetória acadêmica. A experiência foi significativa para os executores, pois permitiu a revisão de conhecimentos já consolidados sob a perspectiva de

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

³ Docente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

⁴ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

quem está começando. O trabalho reforçou a importância da empatia no ensino de programação, mostrando que cada estudante possui um ritmo próprio de aprendizado, e contribuiu para o desenvolvimento das habilidades de comunicação e didática dos ministrantes, que precisaram explicar conceitos de forma simples e acessível.

PALAVRAS-CHAVE

Lógica. Programação. Engajamento. Inclusão. Colaboração. Didática.

REFERÊNCIAS

SANTOS, Silva Reis dos. **O APRENDIZADO BASEADO EM PROBLEMAS (PROBLEM-BASED LEARNING - PBL)**. *Revista Brasileira de Educação Médica*, v. 18, p. 121–124, 1994. Acesso em: 25 de agosto de 2025.

SANTOS, A. et al. **A Importância do Fator Motivacional no Processo Ensino-Aprendizagem de Algoritmos e Lógica de Programação para Alunos Repetentes**. In: WORKSHOP SOBRE EDUCAÇÃO EM COMPUTAÇÃO (WEI), 23., 2015, Recife. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação. Acesso em: 25 de agosto de 2025.

INTRODUÇÃO À ARQUITETURA DE COMPUTADORES E POWER BI

INTRODUCTION TO COMPUTER ARCHITECTURE AND POWER BI

Emilly Nascimento da Silva¹
Jucelino Pereira de Jesus Junior²
Rafael Brasil dos Santos³
Silas Silva Santos⁴

RESUMO: As oficinas de "Introdução à Arquitetura de Computadores" e de Power BI trouxeram um panorama duplo, mas igualmente essencial, para a formação em Sistemas de Informação: a compreensão da estrutura interna das máquinas e o uso estratégico de dados para a tomada de decisão. A primeira oficina serviu como porta de entrada para a estrutura complexa e fascinante que opera por trás da interface simples do computador.

Na oficina de Arquitetura de Computadores, os participantes aprenderam sobre os principais componentes físicos: a memória RAM (que armazena dados temporariamente), a placa-mãe (que conecta e integra todos os componentes) e os dispositivos de armazenamento como HD e SSD. Foi possível compreender como essas peças atuam individualmente e em conjunto para garantir o funcionamento eficiente do sistema. Os palestrantes auxiliaram a entender o papel da arquitetura, que é o estudo de como os componentes são organizados e interligados para formar um sistema coeso e funcional. A discussão abrangeu hierarquia de memória, ciclos de instrução e impactos das escolhas de *hardware* no desempenho geral. A abordagem prática, com contato direto com peças reais, facilitou a assimilação dos conteúdos teóricos.

A segunda oficina, dedicada ao Power BI (ferramenta da Microsoft), focou na análise e visualização de dados. Os palestrantes introduziram o conceito de Business Intelligence (BI) — a prática de usar dados para tomar decisões estratégicas nas empresas. O Power BI foi apresentado como um dos principais *softwares* nesse campo, por ser acessível, visualmente atrativo e se conectar a diversas fontes de dados, como planilhas Excel e bancos de dados SQL. A parte prática incluiu o aprendizado passo a passo para importar dados, tratá-los, organizar colunas e criar gráficos dinâmicos, medidas e filtros visuais. Foram compartilhadas experiências reais do mercado, o que trouxe sentido ao aprendizado, permitindo visualizar a aplicação dessas habilidades em áreas como finanças, marketing e logística. Ambas as oficinas utilizaram uma metodologia participativa e colaborativa, que tornou o conhecimento técnico acessível e interessante.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna

³ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

⁴ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

PALAVRAS-CHAVE

Arquitetura. Power BI. Aprendizado. Tecnologia. Hardware. Ferramentas de BI.

REFERÊNCIAS

BINDAL, Ahmet. **Fundamentals of computer architecture and design**. 2. ed. Cham, Switzerland: Springer Nature, 2019. Acesso em: 20 set. 2025.

JULCSC. **Documentação do Power BI**. Disponível em: https://learn.microsoft.com/pt-br/power-bi/?utm_source. Acesso em: 22 set. 2025.

WIKIPEDIA CONTRIBUTORS. **Power BI**. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/w/index.php?title=Power_BI&oldid=70545967. Acesso em: 22 set. 2025.

Wiley-VCH. **Fundamentals of computer organization and architecture**. Disponível em: https://www.wiley-vch.de/en/areas-interest/computing-computer-sciences/computer-science-17cs/computer-architecture-17csh/fundamentals-of-computer-organization-and-architecture-978-0-471-46741-0?utm_source. Acesso em: 21 set. 2025.

LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO: FUNDAMENTOS PARA O PENSAMENTO COMPUTACIONAL

LOGIC PROGRAMMING: FUNDAMENTALS FOR COMPUTATIONAL THINKING

Murilo Vinícius Lima de Araújo¹
Rafael Brasil dos Santos²
Suzana Vieira Silva Magalhães³
Silas Silva Santos⁴

RESUMO: A oficina "Lógica de Computação: Fundamentos para o Pensamento Computacional" teve como propósito introduzir os participantes ao raciocínio lógico aplicado à computação, evidenciando a relevância dessa base antes da aprendizagem de qualquer linguagem de programação. A habilidade de pensar logicamente é essencial para traduzir problemas do mundo real em soluções compreensíveis pelo computador.

Inicialmente, foram apresentados os conceitos de algoritmo e suas diferentes formas de representação: linguagem natural, fluxograma e pseudocódigo, destacando como cada uma delas auxilia na organização e clareza dos processos. Na sequência, abordaram-se as estruturas fundamentais da lógica sequência, decisão e repetição que representam os pilares de qualquer programa de computador. A prática da oficina foi enriquecida com exemplos cotidianos, como o preparo de café e a troca de pneus de um carro, que possibilitaram a aproximação entre situações do dia a dia e o pensamento computacional. Em seguida, foram discutidas as aplicações no mercado de trabalho, como análise de cenários, previsão de demanda e suporte à tomada de decisões estratégicas.

Para a construção de soluções eficientes e organizadas, também foram apresentados os principais tipos de dados (inteiro, real, caractere, *string* e booleano) e operadores (aritméticos, relacionais e lógicos). Como momento final de aprendizagem, os participantes foram convidados a aplicar os conhecimentos adquiridos no jogo "Labirinto" do *site* Blockly Games. O jogo exigiu raciocínio lógico, uso de condições e laços para resolver labirintos progressivamente mais complexos. Este recurso lúdico demonstrou ser eficaz para consolidar conceitos como decisão, repetição e lógica condicional, ao mesmo tempo em que estimula a resolução de problemas de forma interativa. Dessa forma, a oficina contribuiu para o domínio de fundamentos teóricos e para a vivência prática, estimulando os estudantes a perceberem a lógica como uma "receita" essencial por trás de aplicativos, jogos e sistemas, e como uma competência transversal indispensável para sua formação acadêmica e futura atuação profissional.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitoria da Conquista.

⁴ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

PALAVRAS-CHAVE

Lógica de Programação. Algoritmo. Pensamento Computacional. Estruturas de Controle. Programação.

REFERÊNCIAS

FORBELLONE, André Luiz Villar; EBERSPÄCHER, Henri Frederico. **Lógica de Programação: A Construção de Algoritmos e Estruturas de Dados**. 4. ed. São Paulo: Pearson, 2016.

MANZANO, José Augusto N. G.; OLIVEIRA, Jayr Figueiredo de. **Algoritmos: Lógica para Desenvolvimento de Programação de Computadores**. 27. ed. São Paulo: Saraiva, 2020.

PYTHON E ROBÓTICA PARA AUTOMAÇÃO DE SUCESSO

PYTHON AND ROBOTICS FOR SUCCESSFUL AUTOMATION

Gabriel Lelis Costa Santos¹
Rafael Brasil dos Santos²
Suzana Vieira Silva Magalhães³
Silas Silva Santos⁴

RESUMO: A oficina "Python e Robótica para Automação de Sucesso" demonstrou a aplicação prática da programação integrada a microcontroladores para a criação de automações de baixo custo e alto impacto. A área de Automação e IoT (*Internet of Things*) é fundamental para aumentar a autonomia, economizar tempo e otimizar processos em diversos contextos, sejam eles domésticos ou acadêmicos.

A oficina foi conduzida de forma prática e demonstrativa. O ministrante explicou a escolha do ESP32 devido à sua conectividade integrada (Wi-Fi/Bluetooth) e ao suporte a *frameworks* compatíveis com Python, o que simplifica o processo de prototipagem. A estrutura geral dos projetos utilizou sensores (temperatura e umidade), atuadores (relés para controle de transformador e luzes) e a lógica em Python rodando no microcontrolador, com um *frontend* simples para visualização dos dados via *site*.

O projeto da chocadeira totalmente automatizada serviu como caso mais detalhado: o ESP32 lia os sensores e aplicava a lógica de controle para manter as condições estáveis de incubação, enviando os dados periodicamente para um servidor leve e exibindo-os em uma página *web* acessível por celular. Outros exemplos incluíram o controle remoto de iluminação, acionamento de transformador de piscina e um sistema para ligar uma motocicleta via comando pelo celular. As demonstrações incluíram vídeos das montagens e trechos do código, facilitando a compreensão da arquitetura do sistema e das bibliotecas utilizadas.

Como aluno participante, foram enfatizados três pontos práticos: (1) a integração *hardware-software* com ferramentas acessíveis; (2) a criação de interfaces simples para monitoramento remoto; e (3) o cuidado com a segurança ao acionar cargas elétricas. A atividade gerou discussões sobre implicações éticas e de segurança, como riscos de acesso indevido em sistemas conectados e boas práticas de *deploy*. Conclui-se que a combinação de Python com microcontroladores como o ESP32 possibilita a criação de protótipos rápidos e funcionais, capazes de automatizar tarefas laboratoriais e domésticas, reduzindo tempo e esforço.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitoria da Conquista.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitoria da Conquista.

⁴ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

PALAVRAS-CHAVE

Automação. ESP32. Python. IoT. Monitoramento remoto.

REFERÊNCIAS

ABNT. **NBR 10520:2023 — Informação e documentação — Citações em documentos**. Associação Brasileira de Normas Técnicas, 2023.

NERY, Fabio Souza. **Programação com ESP32: do básico ao avançado**. São Paulo: Novatec, 2021.

ZUMKELLER, Sergio. **Automação com Python: aplicações práticas**. Rio de Janeiro: LTC, 2022.

CONCEITOS BÁSICOS DE ANÁLISE E ENGENHARIA DE DADOS

BASIC CONCEPTS OF DATA ANALYSIS AND DATA ENGINEERING

Adriana dos Santos Pereira¹
Rafael Brasil dos Santos²
Suzana Vieira Silva Magalhães³
Silas Silva Santos⁴

RESUMO: A palestra "Conceitos Básicos de Análise e Engenharia de Dados", ministrada por Haniel e Felipe durante o IntegraSI 2025, apresentou conceitos introdutórios e práticas essenciais para o desenvolvimento de competências em ciência de dados. O objetivo principal foi demonstrar, de maneira prática e teórica, como utilizar ferramentas acessíveis, por exemplo o Google Colab, para manipulação, exploração e visualização de conjuntos de dados.

Durante a apresentação, foram explicados os conceitos fundamentais de análise e engenharia de dados, tais como: os tipos de dados, limpeza, extração e organização das informações. Também foram abordados métodos estatísticos básicos para compilação e interpretação, além da importância do uso do Power BI no processo de análise. Foram discutidas noções de bibliotecas utilizadas em análise de dados com Python, tal como Pandas (para leitura e manipulação de arquivos) e Matplotlib (para criação de gráficos simples). Os ministrantes destacaram as dificuldades do tratamento de dados direto no Power BI, como em casos de alterações de separadores (ponto e vírgula), e apresentaram ferramentas que auxiliam nesse processo, como Power Query Editor, Q & A (perguntas e respostas) e DAX (*Data Analysis Expressions*).

Na sequência, foi apresentado aos alunos um modelo previamente disponibilizado, enquanto os ministrantes relacionavam a teoria com exemplos práticos do dia a dia, inclusive citando ferramentas de IA generativa, como o ChatGPT, e sua forma de interação e *feedback* dos usuários. Em seguida, os participantes realizaram atividades práticas diretamente no Google Colab, utilizando um arquivo de dados. Essa etapa possibilitou aplicar o conhecimento recém-adquirido, realizando operações como filtragem de linhas e colunas, cálculos de médias, identificação de valores extremos e produção de representações gráficas. A experiência foi significativa para a construção de um conhecimento básico de raciocínio analítico e para o desenvolvimento de aprendizagem no uso de ferramentas digitais. Além de facilitar a compreensão de conceitos estatísticos, a prática incentivou os alunos a conhecerem um pouco sobre a área. A oficina forneceu noções essenciais sobre Análise e Engenharia de Dados, duas habilidades cada vez mais valorizadas em áreas como Tecnologia da Informação, Finanças, Economia, gestão, marketing e pesquisa

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Feira de Santana.

² Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

³ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Vitória da Conquista.

⁴ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

científica. O aprendizado contribuiu diretamente na formação acadêmica, integrando calouros e permitindo que veteranos compartilhassem habilidades e conhecimentos adquiridos em sua trajetória.

PALAVRAS-CHAVE

Análise de Dados. Engenharia. Google Colab. Pandas. Power Query Editor. Visualização. Estatística. Power BI.

REFERÊNCIAS

GOOGLE COLAB. **Colaboratory**. Disponível em: <https://colab.research.google.com/>. Acesso em: 21 set. 2025.

MATPLOTLIB. **Matplotlib Documentation**. Disponível em: <https://matplotlib.org/>. Acesso em: 21 set. 2025.

MCKINNEY, Wes. **Python for Data Analysis: Data Wrangling with Pandas, NumPy, and IPython**. 2. Ed. Sebastopol: O'Reilly, 2017.

WORDPRESS: UM CAMINHO ACESSÍVEL PARA INICIANTES NAS MÍDIAS DIGITAIS

WORDPRESS: AN ACCESSIBLE PATH FOR BEGINNERS IN DIGITAL MEDIA

Franklin Ramos Costa¹
Nícolas Albano dos Santos²
Rafael Brasil dos Santos³
Silas Silva Santos⁴

RESUMO: O avanço das redes sociais, das mídias digitais e do marketing digital ampliou a forma como o mundo se conecta e interage. Esse progresso se tornou um meio fundamental no comércio e na movimentação financeira mundial, reduzindo barreiras geográficas e facilitando operações mais rápidas e acessíveis. Nesse contexto, surge o WordPress, um sistema de gerenciamento de conteúdo (CMS).

Inicialmente utilizado para a criação de *blogs*, o WordPress evoluiu para suportar *websites*, lojas virtuais, fóruns e *landing pages*. A ferramenta é composta por *plugins* gratuitos e pagos que complementam as funcionalidades da plataforma, adaptando-se às necessidades de cada usuário, do iniciante ao mais experiente, e permitindo personalizações avançadas para aqueles que detêm conhecimento técnico avançado. Além disso, a plataforma se integra às estratégias de marketing digital, possibilitando conexões com redes sociais, otimização para motores de busca e utilização de ferramentas de *e-commerce*, consolidando-se como uma plataforma flexível, robusta e essencial na era da comunicação digital. Segundo a Hostinger (2025), cerca de 43,5% de todos os *websites* do mundo são construídos em WordPress. O Shopify, o CMS mais utilizado em segundo lugar, detém somente menos de 7% de participação em *sites* globalmente. Essa estatística demonstra a hegemonia do WordPress na condução da tecnologia no setor de mídias digitais. Com um painel administrativo levemente intuitivo e assessorado de *plugins*, o WordPress democratiza a criação digital, permitindo que iniciantes em programação, produtores de conteúdo, pequenos empreendedores e entusiastas digitais desenvolvam seus projetos e iniciem sua trajetória *online* de maneira prática e eficiente.

PALAVRAS-CHAVE

Wordpress. Mídias Digitais. Marketing Digital. Democratização digital.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

³ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

⁴ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

REFERÊNCIAS

BLOGPASCHER. **WordPress statistics you need to know in 2025**. 2025. Disponível em: <https://en.blogpascher.com/resources/wordpress-statistics>. Acesso em: 21 set. 2025.

DIFFER BLOG. **WordPress Statistics 2025: Market Share, Usage, and Trends**. 2025. Disponível em: <https://differ.blog/p/wordpress-statistics-2025-market-share-usage-and-trends-8939c3>. Acesso em: 21 set. 2025.

HOSTINGER. **WordPress Statistics 2025: Usage, Market Share, and Trends**. 2025. Disponível em: <https://www.hostinger.com/tutorials/wordpress-statistics>. Acesso em: 21 set. 2025.

INTRODUÇÃO AO GIT – UM PRÉ-REQUISITO PARA O MERCADO DE TRABALHO NA ÁREA DE TI

INTRODUCTION TO GIT – A PREREQUISITE FOR THE IT JOB MARKET

Franklin Ramos Costa¹
Nícolas Albano dos Santos²
Rafael Brasil dos Santos³
Silas Silva Santos⁴

RESUMO: No cenário atual da tecnologia, com rápidos avanços e constantes exigências do mercado, ingressar na área de TI sem uma preparação mínima pode ser desafiador. Para novos profissionais, investir em capacitação prévia não é apenas uma vantagem, mas uma necessidade. Entre os conhecimentos quase obrigatórios para quem deseja se adequar ao mercado, destaca-se a ferramenta Git, essencial para gerenciamento de projetos e trabalho em equipe. O Git é um sistema de controle de versão distribuído, criado por Linus Torvalds em 2005. Sua função é registrar todas as alterações feitas em um projeto, guardando o histórico de cada modificação no código. Com isso, é possível voltar a versões anteriores em caso de erros, comparar mudanças ao longo do tempo e, principalmente, trabalhar em paralelo com outras pessoas sem sobrescrever o trabalho delas. Esse sistema traz segurança, organização e transparência ao desenvolvimento de projetos.

Após alguns anos, surgiram plataformas baseadas no Git, como GitHub e GitLab, que oferecem funcionalidades adicionais, aprimorando a colaboração em equipe, o acesso via internet, a integração contínua e a hospedagem de projetos *open-source*. O domínio dessa ferramenta é crucial, pois, em 2025, o Git é utilizado por aproximadamente 93% dos desenvolvedores, consolidando-se como a principal escolha para controle de versões. Além disso, 67% das vagas para desenvolvedores no LinkedIn mencionam o conhecimento em Git como requisito, consolidando a relevância dessa habilidade para os profissionais da área e para o mercado de trabalho.

PALAVRAS-CHAVE

Git. GitHub. Controle de versão. Colaboração. Mercado de Ti.

¹ Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

² Discente do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

³ Coordenador do Curso de Sistemas de Informação da Unex.

⁴ Assistente de Coordenação do Curso de Sistemas de Informação da Unex de Itabuna.

REFERÊNCIAS

GIT. **A Short History of Git**. Disponível em: <https://git-scm.com/book/ms/v2/Getting-Started-A-Short-History-of-Git>. Acesso em: 22 set. 2025.

KINSTA. **Key GitHub Statistics in 2025**. Disponível em: <https://kinsta.com/blog/github-statistics/>. Acesso em: 22 set. 2025.

RHODECODE. **Version Control Systems Popularity in 2025**. Disponível em: <https://rhodecode.com/blog/156/version-control-systems-popularity-in-2025>. Acesso em: 22 set. 2025.

STACK OVERFLOW. **Developer Survey 2023**. Disponível em: <https://survey.stackoverflow.com/2023>. Acesso em: 22 set. 2025.

GM GRADUAÇÃO EM MOVIMENTO

CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS

PROGRAMAÇÃO DO EVENTO

(Toda a programação aconteceu de maneira presencial e concomitantemente em Feira de Santana, Itabuna e Vitória da Conquista.)

III INTEGRAÇÃO

DIA 08/09/2025.

19h – 21h – Palestra de Abertura.

DIA 09/09/2025

19h – 20:30h – Oficinas Técnica 1

20:30h – 22h – Oficinas Técnica 2

DIA 10/09/2025

19h – 20:30h – Oficinas Técnica 3

20:30h – 22h – Oficinas Técnica 4

DIA 11/09/2025

19h – 20:30h – Oficinas Técnica 5

20:30h – 22h – Oficinas Técnica 6

DIA 11/09/2025

19h – 20:30h – Oficinas Técnica 7

20:30h – 22h – Oficinas Técnica 8

DIA 12/09/2025

19h – 20:30h – Oficinas Técnica 9

20:30h – 22h – Oficinas Técnica 10

REDE

UNIFTC

unex