















































Compreenda a situação de cada possibilidade de trabalho a partir da legenda abaixo












Símbolo	Significado
	Concluído
	Em desenvolvimento
	A desenvolver
	Já iniciado mas precisa de refinamento / ampliação /atualização
	Interesse imediato mas depende da disponibilidade de carga horária do professor para orientação
	Interesse imediato e orientação garantida

Desenvolvimento de Software e Hardware [Linha de pesquisa de Tecnologias e Metodologias de Inclusão Digital]			
Ano	Trabalho	Autor	Status
	Sistema de representação sonora da Inteligência Coletiva Desenvolvimento de uma interface que transforme as interações síncronas e assíncronas em sons.		
2006	Ambiente hipermídia de autoria colaborativa – criAtivo [http://inf.upf.br/criativo/] Foi projetado a partir da fundamentação teórica, detectando-se características essenciais para que o ambiente pudesse manter-se fiel à sua concepção no decorrer do desenvolvimento, motivo pelo qual não se realizou uma pesquisa prévia de projetos semelhantes, portanto, foram priorizadas a autoria, a interatividade e a liberdade em todos os processos. O ambiente está sendo desenvolvido para ambiente web, utilizando-se da linguagem de programação PHP, por possibilitar a criação de projetos dinâmicos e que, nesta perspectiva, não estejam vinculados a tempo ou espaço determinados, elementos profundamente resignificados na cibercultura. Optou-se pelo SGBD PostgresSQL, para o armazenamento de dados por este proporcionar de maneira simplificada a administração e o tratamento dos dados. Concomitante com a implementação são realizados testes para verificação de características a serem aprimoradas. Assim, assume-se que, seguindo a Filosofia de Software Livre, pretende-se que o ambiente esteja em constante desenvolvimento no sentido de agregar funcionalidades e conteúdo criativo. >> Existe necessidade de aprimoramento << [inserido em 2012]	Aline de Campos	 
2006	colaborE – Ambiente colaborativo tipo wiki [http://inf.upf.br/colabore] Este ambiente foi desenvolvido, inicialmente, para a disciplina de Tópicos Especiais em Informática I – Ambientes Virtuais de Aprendizagem – Projeto e Desenvolvimento, ministrada pela Professora Ana Carolina Bertolotti de Marchi no Curso de Ciência da Computação da Universidade de Passo Fundo durante o primeiro semestre do ano de 2006. Posteriormente, este ambiente passou a ser um módulo de suporte comunicacional de meu Trabalho de Conclusão de Curso. Atualmente é utilizado pela disciplina de EAD do Curso de Ciência da Computação e pelo Grupo de Pesquisa em Informática na Educação e será disponibilizado segundo a licença GPL para constante aperfeiçoamento pela comunidade de desenvolvedores de software livre. Trata-se, portanto, de um Ambiente Virtual de Aprendizagem, onde professores, alunos e demais interessados possam construir processos de aprendizagem e construção de reflexões e que, de maneira ativa, possam participar efetivamente destes. O ambiente conta com diversas ferramentas de comunicação síncronas e assíncronas e tem como elemento principal um editor de texto colaborativo. Para o desenvolvimento deste AVA utilizou-se o ciclo de vida clássico de desenvolvimento de projetos, composto pela análise, planejamento/projeto, implementação/codificação, avaliação e manutenção. >> Existe necessidade de aprimoramento << [inserido em 2012]	Aline de Campos	 
2006	Sistemas de Tratamento e Indexação de Dados – STID [http://inf.upf.br/~imersao/stid2006] Este ambiente foi concebido tendo em vista a grande massa de dados obtida ao longo do trabalho de campo realizado na pesquisa Emergência Tecnológica de Professores (TEIXEIRA; FRANCO; CAMPOS, 2004) do Curso de Ciência da Computação da Universidade de Passo Fundo, onde criou-se a demanda por um sistema capaz de atender às necessidades de tratamento e análise deste material constituído por transcrição de entrevistas, e-mails recebidos, notas de campo, fichamentos de referências bibliográficas, registros de fóruns de discussão, etc. Assim o ambiente possibilita a manipulação dos dados, o cruzamento de informações, o estabelecimento de relações e avaliação de hipóteses. Desenvolvido com a linguagem de programação PHP e banco de dados PostgreSQL, ambas ferramentas livres, portanto de acordo com a lógica de redes, a construção do ambiente baseou-se nos padrões de teorias de análise com auxílio de computador propostos por Bauer (2003) e Bogdan e Biklen (1994). Através de um sistema de cadastramento de Dados – D e de Unidades de Dado – UD, entendidos como os parágrafos (Unidades de Dado) de um Texto completo (Dado) e da posterior atribuição de categorias de codificação a fragmentos das UD cadastradas, é possível recuperar todas as UD que se referam a determinada(s) categoria(s). A partir da relação entre categorias e unidades de dados foram estabelecidas outras funcionalidades posteriormente inseridas no sistema como as funções de busca e estatísticas de utilização de categorias. Como resultado final, pretende-se registra-lo sob licença GNU e proteção CopyLeft, oferecendo uma ferramenta livre, portanto adaptável, para pesquisadores qualitativos e estudiosos. >> Existe necessidade de aprimoramento << [inserido em 2012]	Aline de Campos	 
2010	>> Rede social de leitura de mundo (Modelagem) Criação de um ambiente de organização de notícias e fatos mundiais postado por qq componente da rede. Cada notícia/fato pode ser classificado por relevância, fazendo com q os mais relevantes ganhem destaque e, à medida em que deixam de ser relevantes, passam a ocupar um espaço gradativamente periférico. A partir do cadastramento das notícias (com palavras chave) de componentes da rede (com áreas de interesse), à medida em que uma determinada notícia/fato alcançar um nível x de relevância, é disparado uma mensagem para os componentes da rede que se interessam por isto, a fim de que possam refletir e escrever sobre aquele fato, não representando a opinião da Universidade, mas a leitura de professores, funcionários e alunos aceca de um afto específico. É a Universidade lendo o mundo.... FALTA A IMPLEMENTAÇÃO [24/05/11 10:25:54]	Fracis	 
2010	Sistemas de Controle de Atividades do Mutirão pela Inclusão Digital Este ambiente foi desenvolvido para o projeto de extensão da Universidade de Passo Fundo, Mutirão pela Inclusão Digital, como forma de controle das Oficinas de Informática e Cidadania. Conta com funcionalidades de cadastro de alunos e oficinas, registro de presenças e relatórios.	Mateus Mattiello	

>> Existe necessidade de aprimoramento << [inserido em 2012]			
Desdobramentos			
	Mecanismo de geração automática de análises qualitativas Implementação de mecanismos que possam: Gerar hipóteses, mapas conceituais, ferramentas de auxílio à análise qualitativa de dados, segundo teorias de análise com auxílio de computador propostas por Bauer (2003) e Bogdan e Biklen (1994).		
	Sistemas de Controle de Atividades de Filantropia Este ambiente serve para controlar as atividades de filantropia da Universidade de Passo Fundo com vistas ao controle, acompanhamento e geração de resultados acerca destas atividades. APRIMORAR A IDÉIA.		
	Mecanismo de monitoramento dos níveis de interação do colaborE Implementação de mecanismos que tenham condições de efetuar o monitoramento de movimentos comunicacionais dos textos no colaborE. APRIMORAR A IDÉIA.		
	Mecanismo de incentivo à colaboração Implementação de mecanismos inteligente de fomento à colaboração dentro do colaborE. APRIMORAR A IDÉIA.		
	Mecanismo de administração do colaborE Implementação de interface de manutenção do colaborE e de suas comunidades. COMPLETAR		
2008	Mecanismo de monitoramento e incentivo à interatividade Implementação de mecanismos que tenham condições de efetuar o monitoramento da interatividade em ambientes de autoria colaborativa como forma de verificar os níveis de interatividade dos projetos em desenvolvimento, e, principalmente, como estratégia de promoção da interatividade. Entretanto, com vistas ao monitoramento qualitativo dos movimentos interativos, parte-se de reflexões realizadas com base nos binômios da interatividade propostos por Silva (2000), a fim de poder definir graus específicos e possíveis processos de interatividade nestes ambientes.	Suellen Spinello	
2009	Mecanismo de administração do criAtivo Implementação de interface de manutenção do criAtivo e de suas comunidades. COMPLETAR	Frederico Gatto	
Novas frentes			
	Desenvolvimento de ambientes/produtos hipermidia Implementação de ambientes hipermidia com base nos conceitos de copyleft e creative commons. A ideia é que o ambiente seja projetado para facilitar a criação de coletividades de aprendizagem aproximando automaticamente as diferentes inteligências, os diversos interesses e perfis, potencializando a criação de comunidades formadas não por "iguais", mas por "diferentes" que, uma vez somadas as habilidades, possam "resolver" determinada situação. As comunidades tb devem, ao ser criadas, nomear as diferentes inteligências necessárias à sua composição. O ambiente tb deve, a partir do acompanhamento da ação dos sujeitos, criar níveis diferentes de desenvolvimento a cada indivíduo, assim como acontece em jogos que o usuário, à medida em que vai se envolvendo no jogo, vai ganhando poderes e destaque na comunidade.... COMPLETAR		
	Desenvolvimento de ambientes/produtos hipermidia Desenvolvimento de um prtótipo baseado nas ideias de Win Veen acerca dos motivos que levam a geração Homo Zappiens a se interessar tanto por jogos: Atenção, controle e imersão... COMPLETAR		
	Desenvolvimento de tecnologias sociais Criação de softwares e sítios para educação e divulgação científicas e de redes de comunicação voltadas para atividades de popularização da C&T. APRIMORAR A IDÉIA.		

Filosofia de Software Livre e Inclusão Digital			
[Linha de pesquisa de Tecnologias e Metodologias de Inclusão Digital + Estudos da Cibercultura]			
Ano	Trabalho	Autor	Status
2008	Acessibilidade para o Kelix Neste projeto os esforços concentram-se na a inclusão de pessoas que possuem algum tipo de dificuldade visual: os portadores de déficit de visão. Acredita-se que para este grupo, a inclusão digital proporcionará a independência na realização de processos que, para os videntes, podem ser considerados simples, como ler e escrever sem o intermédio de alguém que saiba Braille e que faça a transcrição de material por exemplo. O Kit Escola Livre (Kelix) é um projeto do curso de Ciência da Computação da Universidade de Passo Fundo, que consiste em uma coletânea de softwares educacionais que visa à inclusão digital. Os softwares que compõem o pacote são todos para plataforma Linux, podendo ser baixados através do site http://kelix.upf.br . O pacote é bastante completo, mas ainda não conta com interfaces que possibilitem a acessibilidade para pessoas com déficit de visão. Essa necessidade foi sentida durante a aplicação de uma oficina para cegos realizada no ano de 2005, no projeto de Extensão Mutirão pela Inclusão Digital1, desenvolvido pelos alunos do Curso de Ciência da Computação da UPF e que atende diversos grupos da sociedade. Entretanto, a principal motivação para o desenvolvimento deste estudo reside no fato de que o Kelix está sendo instalado nos laboratórios de informática das escolas municipais e, sem uma interface adequada, os alunos com déficit de visão estão impossibilitados de utiliza-lo. A motivação para o desenvolvimento do trabalho baseia-se nas dificuldades encontradas durante a aplicação da oficina para deficientes visuais em 2005, e na urgência de que se disponibilize o recurso em escolas municipais que possuem alunos com déficit de visão, oportunizando assim que todos os alunos utilizem o laboratório, independente de suas limitações, democratizado o espaço e potencializando momentos de aprendizagem. O desenvolvimento deste trabalho segue a seguinte metodologia: foram entrevistados profissionais que trabalham com portadores de necessidades especiais, e portadores de déficit de visão a fim de perceber quais as demandas tecnológicas para a inclusão destes usuários; A partir da análise das respostas, e identificação das necessidades, estão sendo feitas pesquisas e testes em diferentes pacotes de acessibilidade disponíveis, para, tão logo os mais adequados para as demandas detectadas sejam testados, se organize um pacote que ficará disponível na web para instalação no Kelix.	Débora Mack Moro	
2009	Repositório dinâmico para o Kelix O repositório Kelix será um portal onde estarão disponíveis softwares de cunho educativo e baseados em Software Livre, em sua maioria objetos de aprendizagem, distribuídos de acordo com sua área. Um dos objetivos do repositório é promover uma interação entre usuários, seja ela usuário-usuário, todos-usuário, usuário-todos e todos-todos. O repositório deverá ser interativo, para que cada usuário tenha a possibilidade de se tornar um co-autor do portal, para que a interatividade esteja presente no repositório o estímulo de troca de informações será sustentada pela alternativa que o usuário terá de enviar, obter, classificar, modificar e avaliar um software ou objeto de aprendizagem disponível, ou a disponibilizar, no repositório. Falta finalizar a implementação e disponibilizar [24/05/11 10:27:01]	Jonas Brunetto	 
	Repositório dinâmico para o Kelix Refinar trabalho de Jonas		
Desdobramentos			
	Acessibilidade para o Kelix Agregação de novos recursos de acessibilidade ao pacote Kelix para diferentes tipos de necessidades. APRIMORAR A IDÉIA.		
2009	Concepção e desenvolvimento de um espaço modelo de inclusão digital Concepção técnica e conceitual de um espaço modelo de inclusão digital com base no Kit Escola Livre.;	Eivelton Bosco	
2009-2010	Concepção e desenvolvimento de um modelo de avaliação de ambientes virtuais baseados nos conceitos da cibercultura Desenvolvimento de uma proposta de modelo de avaliação qualitativa de ambientes virtuais baseados em conceitos contemporâneos como Cibercultura, Hipertexto, Hipermidia, Interatividade, cibercultura, inteligência coletiva.	Diogo Dillenburg	
2010	Inclusão Digital pelo mundo: Identificar iniciativas e conceitos de inclusão digital pelo mundo a fora.	Ezequiel Covatti	
	Mídias sociais como espaço de criação de inteligência coletiva: diferentes apropriações das redes para educação. Comunidades no Orkut, twitter, etc, etc. Bla. APRIMORAR A IDÉIA.		

	Ambientes Virtuais de aprendizagem alternativos Bla. APRIMORAR A IDÉIA.		
	As origens do hipertexto, ciberespaço, virtualização; Bla. APRIMORAR A IDÉIA.		
	A cibercultura no cinema: Mapear e analisar filmes que tratam de questões contemporâneas das tecnologias. A cibercultura em Matrix. Bla. APRIMORAR A IDÉIA.		
2010	A ação cultura/hacker como transformadora da sociedade. A partir do aprofundamento de questão relacionadas à cultura hacker como, por exemplo: Rede Thor, nomenclatura hacker, cracker, copyleft, ciberpunk, imaginário cyber, o cinema que retrata a ação hacker. Relação de fatos históricos que retratem a cultura hacker.	Ígor Bernardi	
2010	Dinâmica social e tecnológica na mudança de paradigma de propriedade intelectual. Abordar o tema da evolução de métodos e legislação referentes aos direitos autorais sobre conteúdo cultural, com o constante avanço das tecnologias de mídia e difusão de obras intelectuais, que podem ser literárias, artísticas ou científicas. Analisar aspectos relativos a seu compartilhamento e novas possibilidades oferecidas pela web e pelo aumento de abrangência de acesso e divulgação em função do ciberespaço. traçado um paralelo entre o sistema de direitos autorais (copyright), passando pela fase de sistemas para facilitar o compartilhamento e recombinação dos materiais, com surgimento do Creative Commons, até o surgimento do copyleft, com o principal objetivo de que os conteúdos possam ser melhorados, adaptados e melhor difundidos, expandindo as possibilidades antes restritas com o copyright.	Daiane Hemerich	
	Aprofundamento do conceito de computação afetiva Aprofundar o conceito de computação afetiva e construir o estado da arte.		
	Aprofundamento do conceito de web semântica Aprofundar o conceito de web semântica e construir o estado da arte.		
	>> Robótica Livre educacional Realizar um estudo do estado da arte da área de robótica livre educacional e realizar algumas experiências práticas na área.		 
	>> Explorando ambientes de programação para crianças Realizar um estudo de ambientes de programação para crianças (Scratch, Squeak e Alice) e implementar algumas experiências práticas com os mesmos.		 

Educação a Distância e Objetos de Aprendizagem [Linha de pesquisa de Tecnologias e Metodologias de Inclusão Digital]			
Ano	Trabalho	Autor	Status
	Desenvolvimento de objetos de aprendizagem Desenvolvimento de objetos e ambientes virtuais de aprendizagem que se apropriem das principais teorias de aprendizagem, a saber: construtivismo (Piaget) e sócio-interacionismo (Vigotsky). APRIMORAR A IDÉIA.		
2012	Ambientes virtuais de aprendizagem Estudo de diferentes ambientes virtuais de aprendizagem e estabelecimento de relações e processos comparativos entre eles a fim de identificar o que mais se adapta à conceitos contemporâneos. APRIMORAR A IDÉIA. • Exploração do Noosfero - Vivian	Vivian Caroline da Silva	
	Estudo do potencial interativo de redes sociais virtuais Estudo de diferentes ambientes de relacionamento, como o Orkut por exemplo, e sua lógica de funcionamento e projeto de um Orkut acadêmico. APRIMORAR A IDÉIA.		
2011	Aplicabilidades da TV Digital Aprofundamento da tecnologia de TV Digital e sua aplicabilidade na educação. O que é TV Digital; Características; Potencialidade para educação; Vinculação com a Informática.	Felipe Sachetti	
2012	Aplicabilidades da TV Digital Tecnologias de TI envolvidas na transmissão de sinal digital em programações interativas	Michel Luis Grassi	
	>> Explorando o T-learning como forma de inclusão digital Aprofundamento do conceito de t-learning e sua aplicabilidade na educação. O que é T-learning; Características; Potencialidade para educação; Vinculação com a Informática.		 
2011	>> Explorando o projeto UCA e o XO Estudo completo do projeto UCA e do PC XO [http://www.uca.gov.br/institucional/] Com ênfase no laptop Positivo e na distribuição UBUNTU	Daniel Murat	
2011	>> O potencial das gerações da WEB para a aprendizagem online Aprofundar as características da Web 1.0, 2.0 e 3.0 para explorar limitações e potencialidades para a aprendizagem.	Tamira Mendes	
	>> Explorando as tecnologias das salas de recursos das escolas Estudo completo das salas de recursos das escolas		
2012	Explorando tecnologias assistivas para dispositivos móveis Estudo sobre as tecnologias assistivas e apps para dispositivos móveis para auxílio da aprendizagem de pessoas com necessidades especiais	Gabriel Zago Cecchin	

Elemento teórico/tema principal: Educação e cibercultura [Linha de pesquisa de Tecnologias e Metodologias de Inclusão Digital e Processos educativos e linguagem]			
QUESTÕES PARA TRABALHOS DE MESTRADO			
	Uma criança sem acesso, ao obtê-lo, realmente se apropria de forma mais rápida? + Natural que os adultos?		