



**Projetos de Pesquisa**

**2020**

# SUMÁRIO

---

<b>Gastronomia e Hospitalidade como Diferencial Competitivo em Destinos Turísticos .....</b>	<b>8</b>
<b>Inovações tecnológicas para desenvolvimento de novos materiais .....</b>	<b>9</b>
<b>Nanotecnologia e Ativos Cosméticos: liberação controlada de Bioativos suportados por Nanopartículas de Pseudoboemita obtida pelo Processo Sol-Gel .....</b>	<b>10</b>
<b>Influência de variáveis psicológicas e fisiológicas sobre o desempenho esportivo e a estratégia de prova .....</b>	<b>11</b>

**A Economia Compartilhada no banco dos réus – levantamento e análise de processos legais existentes no estado de São Paulo envolvendo a empresa Airbnb ..... 12**

**Uma investigação sobre práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas e o impacto no processo de ensino-aprendizagem na escola básica: diferentes olhares ..... 13**

**Desenvolvimento de formulação sabonete e seu efeito repelente na prevenção de doenças causadas por mosquitos ..... 14**

**Estudos multidisciplinares em alimentação e sustentabilidade ..... 15**

**Campus inteligente na eficiência energética ..... 16**

**Recursos Tecnológicos na EAD como Facilitadores da Construção do Conhecimento: Uma análise da percepção dos alunos ..... 17**

**Cultura e Metr pole** ..... **18**

**Imagem, Corpo e Espaço: Interloqu es e Reverbera es** ..... **19**

**Estrat gias de preven o de doen as e promo o e monitoramento de sa de e bem-estar em alimenta o e atividade f sica** ..... **20**

**Tecnologias digitais aplicadas ao projeto** ..... **21**

**Experimenta es projetuais em laborat rio, como estrat gias de ensino e aprendizagem do Design** ..... **22**

**Desenvolvimento de ferramentas estat sticas de an lise de uma rede de computadores em um complexo hospitalar** ..... **23**

**Realidade Aumentada aplicada   Educa o** ..... **24**

**Desenvolvimento de Game para Ensino de Gestão de Projetos seguindo Boas Práticas de Game Design ..... 25**

**Práticas educacionais e laboratoriais entre a produção e a pós-produção audiovisual ..... 26**

**Classificação e espacialização da influência agricultura familiar no Cinturão Verde da região metropolitana de São Paulo (RMSP): uma análise de sua atividade e reprodução frente aos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) para 2030 ..... 27**

**Cultura, consumo e inovação: investigação de novos comportamentos e sua transformação em práticas de consumo inovadoras ..... 28**

**Revisão sistemática sobre a ultracavitação no tratamento da adiposidade localizada ..... 29**

<b>Outras Cartografias: táticas e representações do viver urbano contemporâneo .....</b>	<b>30</b>
<b>Conhecer o Arco Jurubatuba. A utilização da projeção mapeada no apoio à atividade educativa .....</b>	<b>31</b>
<b>A abordagem da Diversidade Regional e Cultural nos Cursos EAD da Área de Negócios nas IESs Privadas Brasileiras .....</b>	<b>32</b>
<b>Metodologias ativas de ensino-aprendizagem aplicadas em cursos de engenharia .....</b>	<b>33</b>
<b>Efeitos de estratégias de educação em saúde, acolhimento e prática de atividade física para pessoas com condições diferenciadas .....</b>	<b>34</b>
<b>Cinema fora de curso: os contextos e estilos de curtas-metragens universitários de São Paulo com trajetórias em festivais de cinema .....</b>	<b>35</b>

**Holoface: explorando a aplicação de ferramentas de inteligência artificial em design de interação e experiência ..... 36**

**Capitalismo Consciente e Hospitalidade: uma investigação sobre Empresas Humanizadas no segmento de Hospitalidade ..... 37**

**A efemeridade docente no Séc. XXI: a importância da dimensão humana nos processos de ensino e aprendizagem ..... 38**

**O samba enquanto manifestação da cultura popular brasileira e a compreensão de suas bases coreográficas na produção de simbologias e significados ..... 39**

**Serviço 4.0 aplicado no setor de saúde ..... 40**

# **Gastronomia e Hospitalidade como Diferencial Competitivo em Destinos Turísticos**

**Ana Claudia Guimaraes Antunes**

Diante do crescente e significativo afluxo do turismo gastronômico, o pressuposto da importância das relações de hospitalidade e comensalidade, e a necessidade de ampliar as discussões sobre o turismo gastronômico, justifica-se o presente estudo que busca investigar o turismo gastronômico como estratégia competitiva de destinos turísticos e que tem como o problema da pesquisa: como ações de hospitalidade e a oferta gastronômica contribuem para a obtenção de vantagem competitiva em um destino turístico? A partir do problema, foi definido o objetivo geral: compreender a relação entre a gastronomia ofertada e as ações de hospitalidade promovidas pelo destino turístico e suas contribuições para com o visitante. Buscou-se também verificar qual a relevância da gastronomia para o destino turístico e seus visitantes, analisar quais são as relações entre a hospitalidade nos serviços ofertados e a estratégia de competitividade do destino turístico, identificar os principais stakeholders do destino turístico e as relações sociais existentes entre eles.



# Inovações tecnológicas para desenvolvimento de novos materiais

**Emilia Satoshi Miyamaru Seo**

Almeja-se como resultado do estudo, o desenvolvimento tecnológico de um novo fibrocimento-vegetal que não apresente riscos à saúde que possua preços competitivos, que incentive o reaproveitamento dos resíduos vegetais e se torne uma opção para a gestão dos resíduos, por parte das empresas agroindustriais, direcionada ao desenvolvimento sustentável e à lucratividade das empresas geradoras com possível favorecimento às comunidades locais. Como um dos fatores inéditos do projeto destaca-se o delineamento das propriedades de compósitos de fibrocimento vegetal de acordo com alterações da fibra natural como reforço; da quantidade de cimento e com a inclusão de diferentes tipos e concentrações mássicas de resíduo vegetal como reforço e redução da alcalinidade da matriz cimentícia.

# **Nanotecnologia e Ativos Cosméticos: liberação controlada de Bioativos suportados por Nanopartículas de Pseudoboemita obtida pelo Processo Sol-Gel**

**Isabella Tereza Ferro Barbosa**

A fim de aprimorar o desempenho de produtos cosméticos e dermatológicos surge a tecnologia de encapsulação. A pseudoboemita é um composto de alumínio e sua estrutura é similar a boemita, sendo utilizada como nanocarreador e controlador de liberação dos princípios ativos. A técnica de obtenção pelo processo solgel é o mais utilizado e estudado. A presente pesquisa visa avaliar as propriedades físico-químicas, a estabilidade e a liberação de diferentes ativos cosméticos antienvhecimento, suportados por nanopartículas de pseudoboemita em hidrogéis. Este trabalho será realizado em duas etapas: no primeiro ano já foi obtido a caracterização físicoquímica e estabilidade das nanopartículas com os princípios ativos. Neste segundo ano será analisada a liberação dos princípios ativos e o produto final (creme).

# Influência de variáveis psicológicas e fisiológicas sobre o desempenho esportivo e a estratégia de prova

**Everton Crivoi do Carmo**

Durante competições esportivas os atletas ajustam constantemente a intensidade do esforço a fim de realizar o melhor desempenho possível, sem entrar em fadiga prematura. Esses ajustes de intensidade são denominados estratégia de prova e são decisivos para o desempenho. A estratégia de prova tem sido atribuída a um complexo processo de tomada de decisão, diretamente influenciado por fatores fisiológicos, psicológicos e táticos. Dessa forma, alterações relacionadas a motivação, auto eficácia e percepções afetivas, assim como metabólicas e neuromusculares poderiam mudar os ajustes na intensidade do esforço durante o exercício e, conseqüentemente, o desempenho esportivo. Nesse cenário, o presente projeto de pesquisa tem como objetivo explorar a relação entre as variáveis psicológicas e fisiológicas com a estratégia de prova e o desempenho esportivo.

# **A Economia Compartilhada no banco dos réus - levantamento e análise de processos legais existentes no estado de São Paulo envolvendo a empresa Airbnb**

**Julio Cesar Butuhy**

Esta pesquisa irá analisar as motivações de processos judiciais que envolvem o nome AIRBNB no corpo processual do mesmo, através da leitura de processos existentes no site do Tribunal de Justiça do Estado de São Paulo (TJSP). Complementarmente, se desenvolverá a qualificação (categorizada e estratificada) e a quantificação (números absolutos e percentuais) dos conflitos existentes, na esfera do direito cível, criminal e tributário, ou das que houverem. A estrutura do trabalho inicia por uma retrospectiva do surgimento da Economia Compartilhada e do AIRBNB e sua atuação no mercado de hospedagem. Continua com a apresentação dos dados coletados no site do TJSP e da criação dos respectivos gráficos demonstrativos, além de analisar os resultados qualitativos e quantitativos da pesquisa, abordando os dados coletados e os relacionando acerca de suas convergências e divergências. Por fim, os resultados da pesquisa e a análise dos dados coletados e suas possíveis comparações são relatados e apresentados de forma a permitir insights nas relações existentes os processos e a atuação do AIRBNB no estado de São Paulo.

# **Uma investigação sobre práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas e o impacto no processo de ensino-aprendizagem na escola básica: diferentes olhares**

**Rosanna Claudia Bendinelli**

Este projeto visa compreender como as escolas de educação básica (da educação infantil ao ensino médio) trabalham com práticas pedagógicas inovadoras e inclusivas e os impactos no processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido, buscaremos evidenciar propostas que considerem o aluno como centro do processo de ensino e aprendizagem, com destaque ao papel da ludicidade na educação, do uso das tecnologias da informação, criação de instrumentos pedagógicos sustentáveis, entre outros aspectos. Como metodologia, optamos por uma investigação de caráter qualitativo, valendo-nos de uma pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, utilizando questionários como instrumento de coleta de dados.

# Desenvolvimento de formulação sabonete e seu efeito repelente na prevenção de doenças causadas por mosquitos

**Joao Paulo Correia Gomes**

Entre os insetos de interesse médico-sanitário que ocorrem em áreas metropolitanas, destacam-se os mosquitos que assumem importante papel não só no campo da ecologia, como também da saúde pública, pois os adultos são vetores de doenças como dengue, febre amarela, malária e leishmaniose, entre outras. Portanto, o controle de vetores é um dos componentes mais importantes no programa de controle dessas doenças, sendo o seu objetivo principal a redução da morbi-mortalidade causada por estas doenças, através da redução da transmissão. A transmissão no nosso país da *Leishmania chagasi*, principal agente etiológico da Leishmaniose Visceral, se dá pela picada de fêmeas de insetos dípteros. O cão vem sendo apontado como reservatório da doença e, como hospedeiro doméstico, é, provavelmente, o mais importante reservatório natural relacionado com casos humanos. Esse hospedeiro apresenta variações no quadro clínico da doença, passando de animais aparentemente saudáveis a oligossintomáticos podendo chegar a estágios graves da doença, com intenso parasitismo cutâneo. Assim, o cão representa uma fonte de infecção para o vetor, sendo um importante elo na transmissão da doença para o homem. Nesse contexto o objetivo do projeto é dar continuidade ao desenvolvimento de formulações de sabonetes e avaliar a repelência desses produtos para insetos dípteros de importância de saúde pública e veterinária.

# Estudos multidisciplinares em alimentação e sustentabilidade

Irene Coutinho de Macedo

A produção de alimentos, o trajeto do solo ao prato, o consumo alimentar e a destinação dos resíduos alimentares são parte de um fenômeno complexo que deve ser compreendido e estudado sob diversos olhares, especialmente o da sustentabilidade e da segurança alimentar e nutricional. Assim, este projeto de pesquisa tem como objetivo estudar, numa abordagem multidisciplinar, a complexidade do sistema alimentar que abrange desde a produção do alimento no solo, o transporte, o consumo e produção de resíduos e suas interfaces com a saúde, cultura, sociedade e sustentabilidade. Nesta abordagem são considerados os seguintes temas de investigação: sistema alimentar e cadeia produtiva; avaliação de técnicas de conservação de alimentos; segurança alimentar e nutricional; acesso e distribuição de alimentos; aproveitamento integral e inteligente de alimentos; ambiente alimentar e disponibilidade de alimentos; processamento de alimentos e padrões alimentares populacionais.; regulação internacional da produção de alimentos; geração e destinação de resíduos sólidos e alimentares; aspectos culturais, sociais, ambientais e econômicos do sistema alimentar; restaurantes sustentáveis. Principais atividades a serem desenvolvidas contemplam estudos por meio de levantamento de dados secundários e primários; estudos exploratórios de campo; pesquisa bibliográfica e documental; pesquisa com abordagem quantitativa e qualitativa; estudos do meio; pesquisa explicativa.

# Campus inteligente na eficiência energética

**Sergio Tavares**

Com o aumento da população em grandes cidades o consumo de energia tende a aumentar. Com o auxílio das novas tecnologias é possível ter um melhor aproveitamento deste recurso. Utilizando uma rede de sensores (IoT – Internet das Coisas) em conjunto com a computação em nuvem será possível dar inteligência para melhor gerenciar o consumo de energia. Com esta inteligência orientada ao sistema de ar condicionado do campus do SENAC será possível ter uma eficiência energética inteligente e adequada às suas necessidades.



# Recursos Tecnológicos na EAD como Facilitadores da Construção do Conhecimento: Uma análise da percepção dos alunos

**Adriana Clementino Mosca**

A partir do estabelecimento de um novo modelo de avaliação da aprendizagem nos cursos de pós-graduação da modalidade a distância do Centro Universitário Senac-SP, que reviu as atividades avaliativas em sua forma, peso e período de ocorrência, a dinâmica das interações nas disciplinas sofreu mudanças no modo como os professores passaram a fazer uso dos recursos comunicacionais existentes na plataforma (fórum e webconferência). Contudo, tem sido cada vez mais perceptível a necessidade de maior dinamismo na interação com os alunos, pois mudaram as propostas, mas os recursos disponíveis continuam os mesmos e são insuficientes, conforme a percepção dos coordenadores de cursos, dos professores e dos alunos. Frente a essa situação, vimos a necessidade dar continuidade aos estudos já realizados, mas agora com o foco nessa nova realidade. Deste modo, o pedido de renovação desta pesquisa tem como objetivo geral analisar recursos tecnológicos-comunicacionais mais atuais que possam ser inseridos no contexto das aulas da pós-graduação da modalidade Educação a Distância do Centro Universitário Senac-SP, de modo a aumentar a efetividade da interação entre professor e alunos, bem como entre alunos e alunos com o intuito de aprimorar a construção do conhecimento. A metodologia a ser empregada nessa nova etapa continuará sendo de pesquisa bibliográfica, documental e descritiva com base na abordagem qualitativa.

# Cultura e Metr pole

**Fernando Estima de Almeida**

Desempenhando cada vez mais um papel importante na sociedade atual, a economia criativa est presente diretamente nas mais importantes aoes culturais do nosso pas. Este projeto de pesquisa busca entender o funcionamento, desde a concepao at a materializaao, da produao dos vrios segmentos da economia criativa. Como objeto de estudo ser realizado uma pesquisa interdisciplinar envolvendo os vrios cursos do Centro Universitrio SENAC, onde a economia criativa est presente.

# Imagem, Corpo e Espaço: Interloquções e Reverberações

Luciana Chen

O projeto propõe investigar as relações entre imagem, corpo e espaço tendo em vista o interesse crescente que a articulação entre tais dimensões adquiriu na contemporaneidade, evidenciando o papel destes elementos na interação manifestação/destinatário ou produção/público-alvo. O contexto atual reconhece a visibilidade como objeto de valor, e a imagem como protagonista e como meio para estudarmos tal visibilidade, tendo em vista as novas formas de interações relativas ao corpo e ao espaço, por ela elaboradas e reveladas. Portanto, esta pesquisa aplica-se a diversas áreas em que tal problemática está presente, como moda, arquitetura, design, fotografia, publicidade e audiovisual, e também estabelece um campo de interlocação entre elas, com o intuito de ampliar as possibilidades de compartilhar e estudar produtos gerados através de ações e processos criativos multidisciplinares. O objetivo do projeto é ampliar as pesquisas sobre o tema a partir da convergência de interesses e perspectivas de aplicação das áreas citadas, promovendo produções textuais e/ou plásticas destinadas a materializar e divulgar as investigações realizadas. As referências teóricas a serem utilizadas compreendem o campo da história da arte, das semióticas greimassiana e peirceana, da antropologia da imagem, do design, da arquitetura, da moda e da comunicação.

# Estratégias de prevenção de doenças e promoção e monitoramento de saúde e bem-estar em alimentação e atividade física

**Marselle Bevilacqua Amadio**

Nas últimas décadas, os países da América Latina sofreram rápida transição demográfica, epidemiológica e nutricional. As características e os estágios de desenvolvimento desses processos diferem, mas um ponto chama a atenção: o aumento na prevalência de obesidade nos diversos subgrupos populacionais em quase todos os países, além de inadequação alimentar e nutricional e sedentarismo. O objetivo geral do presente projeto temático é propor e desenvolver estratégias de prevenção de doenças e promoção e monitoramento de saúde e bem-estar em alimentação e atividade física afim de melhorar a qualidade de vida de grupos populacionais distintos. Serão propostas diversas ações de continuidade na área de alimentação e nutrição, bem como de educação física. Essas ações estão previstas para interna e externamente ao Centro Universitário Senac. Serão participantes do estudo acadêmicos, funcionários ou comunidade externa. Serão coletados dados de composição corporal e exame físico, exames bioquímicos, consumo alimentar, avaliação da prática de atividades físicas e testes de aptidão física. Serão utilizados programas estatísticos para a análise dos dados, sendo considerado como valores significantes o  $p \leq 0,05$ .

# Tecnologias digitais aplicadas ao projeto

**Nelson Jose Urssi**

A pesquisa procura discutir o uso de tecnologias digitais nos processos de projeto nas diversas escalas presentes no campo do design, da arquitetura e do urbanismo. Está organizada em três eixos temáticos complementares e integrados correspondentes a três momentos do projeto - a experimentação e gênese do partido projetual, a identificação de demandas e funcionalidades específicas a partir do usuário e com foco na escala do objeto e o desenho de fabricação. A pesquisa se vale do projeto como meio de investigação e produção de conhecimento, entendendo o desenho e a produção de modelos (analógicos e digitais) como meio de formulação mais adequado a investigação proposta. Pretende identificar e catalogar novas possibilidades de uso e os impactos das mais recentes ferramentas tecnológicas a este campo de conhecimento.

# Experimentações projetuais em laboratório, como estratégias de ensino e aprendizagem do Design

**Myrna de Arruda Nascimento**

Este projeto pesquisa pretende identificar e organizar pressupostos teóricos que subsidiam processos criativos baseados nas abordagens pedagógicas construtivistas e construcionistas, cujos estudos se concentram nas possibilidades de materializar ideias em estruturas e modelos abstratos, essenciais no processo de aprendizagem de design, associando-os aos conceitos de: tinkerability serendipidade, falibilismo e acaso, abordados sob uma perspectiva objetiva, ou seja, a finalidade que os justifica. Consideramos necessária a aplicação imaginável de um recurso de engajamento lúdico, experimental e iterativo, presente nas associações analógicas, testadas e ocorridas em laboratório, com base na definição de tinkerability de Mitchel Resnick (2013); e incluímos no processo possibilidades de descobertas por acidente e sagacidade (acaso), durante a especulação criativa.

O desenvolvimento de uma estação móvel, itinerante, Independente e sustentável, para projeções audiovisuais (EITA)<sup>1</sup> voltadas a pequenos grupos em espaços públicos, culturais e institucionais, exemplificará a hipótese de aplicação da pesquisa em um estudo de caso de interesse futuro.

Os autores principais desta pesquisa são Resnick, Moholy-Nagy, Munari, Papert, Peirce, Calcaterra e Dewey, Gero e Kulinsky.

# **Desenvolvimento de ferramentas estatísticas de análise de uma rede de computadores em um complexo hospitalar**

**Clarice Gameiro Da Fonseca Pachi**

A Internet das Coisas (IoT) surgiu dos avanços da eletrônica e das comunicações e se destacou no cenário acadêmico e industrial, tornando-se cada vez mais presente na vida moderna. Sua evolução conduziu a novos conceitos para o ambiente de redes de computadores e incorporou a ideia de objetos inteligentes.

Nesse contexto, o conhecimento alcançado por meio da mineração, análise e modelagem de dados capturados pelos sensores de redes se tornou importante.

Este projeto busca integrar professores e alunos do Centro Universitário Senac campus Santo Amaro com o grupo de Tecnologia da Informação do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo (HCFMUSP) para investigar, medir e analisar as características do tráfego da rede de computadores neste importante hospital público. Além disso, nossa proposta visa pesquisar as melhores ferramentas de código aberto para o monitoramento de redes de computador e auxiliar na prevenção da indisponibilidade de rede. Acreditamos que este trabalho possa trazer benefícios acadêmicos, técnicos e sociais para todos os envolvidos nesses processos.

# Realidade Aumentada aplicada à Educação

**Adalberto Bosco Castro Pereira**

Este projeto tem por objetivo investigar o uso da realidade aumentada (RA) na educação. Serão utilizados recursos de realidade aumentada de baixo custo existentes e de fácil acesso disponíveis no LPAI, , como óculos de realidade virtual baseado em cardboards, para montar ambientes virtuais colaborativos na perspectiva BYOD (Bring Your Own Device) ou traga seu dispositivo, em tradução livre). A pesquisa é de cunho qualitativo e segue a metodologia pesquisa-ação. Serão desenvolvidas estratégias pedagógicas, conteúdos, narrativas, em conjunto com professores do Senac e posterior avaliação por meio de entrevistas semiestruturadas, diários de campo, grupos focais e questionários. As análises dos dados coletados serão fundamentadas pela teoria da Modificabilidade Cognitiva Estrutural (MCE) de Reuven Feuerstein.



# **Desenvolvimento de Game para Ensino de Gestão de Projetos seguindo Boas Práticas de Game Design**

**Marvin Oliver Schneider**

O presente projeto visa investigar o ensino da Gestão de Projetos por meio do uso de um jogo digital em sala de aula. Um protótipo do jogo foi desenvolvido na pesquisa em 2019. Este ainda deve ser analisado e experimentado em sala de aula por alunos e professores. Os respectivos feedbacks devem prover melhorias para a primeira versão completa. Deve-se considerar as boas práticas de Game Design, bem como a abordagem motivacional do jogador por meio das emoções e sentimentos envolvidos. Nessa fase de desenvolvimento do game pode haver uma cooperação com o CIT (Centro de Inovação e Tecnologia Senac), LPAI (Laboratório de Pesquisa em Ambientes Interativos) e o PMI (Project Management Institute).

# Práticas educacionais e laboratoriais entre a produção e a pós-produção audiovisual

**Regis Orlando Rasia**

A presente proposta de pesquisa visa articular diferentes linhas estéticas no campo da produção audiovisual (captação da imagem e do som), buscando pensar sobre os processos, as mediações e as interconexões deste campo com outros supervenientes, de modo especial, a pós-produção (edição e a mixagem). Centrada na irrupção das tecnologias digitais dos anos 1990, na conformação destas tecnologias nos anos 2000, sobretudo na absorção e adequações das técnicas na contemporaneidade, o grupo de pesquisadores buscará investigar as questões históricas, teóricas, práticas e laboratoriais da manufatura do arquivo digital. A ideia central deste projeto surge da vontade de instaurar um debate a partir de um conjunto de técnicas, tecnologias e estéticas que convergem para as práticas pedagógicas.

# **Classificação e espacialização da influência agricultura familiar no Cinturão Verde da região metropolitana de São Paulo (RMSP): uma análise de sua atividade e reprodução frente aos objetivos de desenvolvimento sustentável (ODS) para 2030**

**Benjamin Capellari**

A questão agrária no Brasil é marcada por grandes desigualdades, que levaram o país a uma desigualdade social, econômica e técnica entre a agricultura comercial e a agricultura familiar. A agricultura familiar desfeito da desigualdade, destaca-se pela maior produção de alimentos, pela preservação da biodiversidade e pela manutenção de economias locais. Apesar da agricultura familiar ser um grande grupo, ele não é homogêneo apresentando heterogeneidades socioeconômicas importantes que devem ser objeto de estudo no futuro. O presente projeto tem como objetivo desenvolver um ensaio metodológico que possibilite identificar e levantar indicadores da atividade agrícola e de suas demandas por recursos naturais, com o intuito de contribuir na adequação da produção da agricultura familiar com os “Objetivos do Desenvolvimento Sustentável” (ODS). Para elaboração deste ensaio metodológico foi escolhido o assentamento do INCRA, denominado de Sitio Casa Grande, localizado no bairro do Casqueiro, no município de Biritiba-Mirim, situado no Cinturão Verde da Região Metropolitana de São Paulo. A finalidade do projeto é elaborar uma caracterização e análise socioeconômica e produtiva do assentamento e uma caracterização de aspectos ambientais e sua interação e relação com processos agrícolas da agricultura familiar, possibilitando a avaliação de indicadores ambientais que contribuam para a agenda 2030 da ONU e com os ODS.

# **Cultura, consumo e inovação: investigação de novos comportamentos e sua transformação em práticas de consumo inovadoras**

**Maria Eduarda Araujo Guimaraes**

Este projeto tem como objetivo desenvolver um método de monitoramento e análise dos novos comportamentos que surgem no âmbito social e sua correspondente transformação em práticas inovadoras de consumo. A fase inicial do projeto foi implantada no bairro da Vila Madalena, na zona oeste de São Paulo, em 2019, em razão da sua caracterização como bairro cultural, no qual novos negócios têm mais facilidade para se estabelecerem. Nesta fase pretende investigar os mesmos comportamentos e novos negócios no bairro do Capão Redondo e seu entorno, a fim de perceber se esses novos comportamentos e negócios estão se consolidando na cidade de forma consistente ou se estão restritos a bairros de maior poder aquisitivo. A pesquisa também pretende acompanhar os consumidores desses novos negócios e serviços nos campos da moda, design e hospitalidade por meio de entrevistas e incorporar os dados coletados em uma base de dados capaz de gerar análises acerca desses novos padrões de consumo.

# Revisão sistemática sobre a ultracavitação no tratamento da adiposidade localizada

**Elusa Cristina de Oliveira**

A adiposidade localizada representa atualmente uma das principais queixas na área de Estética, e para atender a essa demanda estão disponíveis diversos recursos não invasivos que reduzem o panículo adiposo, dentre eles estão os aparelhos de ultrassom terapêuticos. O objetivo deste projeto é pesquisar por meio de revisão sistemática de literatura a ação das ondas ultrassônicas no tratamento da adiposidade localizada. Com isso, serão consultadas bases de dados como MedLine (via PubMed) e LILACS (Literatura Latino-Americana e do Caribe em Ciências da Saúde), nos idiomas inglês, português e espanhol. Serão incluídos ensaios clínicos aleatórios, estudo caso-controle, estudos descritivos, estudo experimental de caso único, séries de casos e relatos de casos publicados nos dez últimos anos. Os dados serão apresentados na forma de tabela com a descrição das seguintes características: autor, ano de publicação, desenho metodológico, características da amostra, principais resultados, entre outros. Espera-se, por meio desta revisão, coletar referências de acordo com os critérios preestabelecidos para a elaboração da revisão sistemática com foco na ação efetiva e segura das ondas sonoras no tratamento da adiposidade localizada.

# Outras Cartografias: táticas e representações do viver urbano contemporâneo

**Ricardo Luis Silva**

Este projeto pretende se debruçar sobre as possíveis formas de experiência, apropriação, representação e narrativa oferecidas, ou mesmo catalisadas e/ou potencializadas, pelas dinâmicas artísticas e subjetivas dos seres urbanos contemporâneos. Os estudos pelos quais o grupo de pesquisadores enveredará incorpora a cartografia como procedimento metodológico e, simultaneamente, como possível produto das tais representações das realidades vividas na contemporaneidade.

Partindo das especulações das múltiplas linguagens disponíveis nas disciplinas ligadas às experiências subjetivas do mundo, este grupo partirá às investigações esperando encontrar exercícios de representação/imaginação/narração que se apropriem do desenho, da literatura, da fotografia, do diagrama, do audiovisual, da colagem, do infográfico, como forma de cartografar o mundo, colocando o autor, simultaneamente, no espaço e no tempo do mundo.

Tais investigações poderão contribuir para uma formação mais crítica dos estudantes pesquisadores, assim como fornecer um acervo importante para as futuras discussões acerca da capacidade subjetiva do ser urbano em lidar com os conflitos e discensos inerentes da vida contemporânea.

# Conhecer o Arco Jurubatuba. A utilização da projeção mapeada no apoio à atividade educativa

**Ricardo Dualde**

A pesquisa tem um caráter exploratório e se destina a proporcionar a imersão de alunos do Curso de Arquitetura e Urbanismo do Centro Universitário Senac – Santo Amaro na preparação e uso da informação geográfica. Vários cursos no campo das Ciências Sociais Aplicadas, como a Arquitetura e Urbanismo e Engenharias tem ações dirigidas ao espaço geográfico, particularmente urbano. Em que pese o uso de dados geográficos, a produção de análise geográfica com métodos quantitativos, a geração de categorias geográficas de análise e a produção sistemática de dados, que resultam na cartografia temática, não possuem a mesma dinâmica de uso que o emprego generalizado da cartografia básica e mapas digitais para o desenvolvimento de projetos. É reconhecida uma dificuldade no emprego do currículo para suprir esse tipo de necessidade afeta a formação básica e uso de softwares no que se refere a aplicação dos dados espaciais.

# **A abordagem da Diversidade Regional e Cultural nos Cursos EAD da Área de Negócios nas IESs Privadas Brasileiras**

**Diolia de Carvalho**

O desenvolvimento curricular dos cursos de graduação e pós-graduação a distância deve ter como parâmetros o perfil profissional do egresso, a estrutura curricular, os conhecimentos e competências associadas ao perfil do egresso, o contexto educacional, e as características locais e regionais. O projeto de pesquisa trabalha o tema da diversidade regional e cultural dos alunos dos cursos de educação a distância (EAD) em Instituições de Ensino Superior (IES) privadas. O objetivo da pesquisa é detectar como é abordada a diversidade regional na matriz curricular dos cursos EAD da área de negócios nas IES privadas. O referencial teórico conta com Romero Tori, Nelson e Winter (1982) e Teece (1997, 2009, 2010), Stuart Hall e Sérgio Buarque de Holanda. A metodologia será qualitativa, utilizando questionários semiestruturados, aplicados aos professores e coordenadores de seis maiores IES privadas que operam EAD, a partir do Grupo de Excelência de Gestão de Instituições de Ensino Superior (GE-GIES), vinculado ao Conselho Regional de Administração de São Paulo (CRA-SP).



# Metodologias ativas de ensino-aprendizagem aplicadas em cursos de engenharia

**Alexandre Saron**

Esta pesquisa está sendo construída com base na Tese de Doutorado do pesquisador responsável deste projeto. Consiste em desenvolver metodologias ativas de ensino – aprendizagem em disciplinas dos cursos de Engenharias do Centro Universitário Senac com base nas teorias de aprendizagem significativa tendo a priori o conhecimento do melhor estilo de aprender dos alunos ingressantes em 2019. A metodologia será quantitativa para a avaliação da psicomетria e qualitativa na análise de conteúdo dos resultados obtidos da aplicação da unidade de ensino desenvolvida. Alunos de iniciação científica desenvolverão projetos que se inserem na pesquisa. Em cada fase dos aspectos quantitativo e qualitativo serão desenvolvidos artigos científicos.

# Efeitos de estratégias de educação em saúde, acolhimento e prática de atividade física para pessoas com condições diferenciadas

**Andrea Somolanji Vanzelli Gennari**

O objetivo deste projeto é analisar os efeitos de estratégias de cuidado, educação em saúde e orientação para prática de exercícios físicos em variáveis antropométricas, fisiológicas e funcionais e de qualidade de vida de pessoas com condições diferenciadas. Farão parte do estudo idosos, pessoas com sobrepeso ou obesas, e pessoas com deficiência de ambos os sexos e diferentes faixas etárias. Estas características foram selecionadas pois estes necessitam de atendimento diferenciado desde a avaliação até a prescrição, e poderiam obter maior impacto positivo da prática de atividade física regular. Os sujeitos serão divididos em três grupos, todos farão as avaliações no início e final do período de coleta e receberão a prescrição de treinamento, o grupo controle terá apenas isto. Outro grupo participará de aulas semanais com diferentes atividades físicas, e o terceiro grupo terá o mesmo dos demais acrescido do acolhimento, que inclui motivação e verificações periódicas da execução das atividades prescritas. Ao final de cada semestre os grupos serão reavaliados para análise dos dados. Espera-se que a maior atenção e cuidados levem a maior aderência a prática regular de atividade física e conseqüente benefícios nas variáveis analisadas.

# **Cinema fora de curso: os contextos e estilos de curtas-metragens universitários de São Paulo com trajetórias em festivais de cinema**

**Cleber Eduardo Miranda dos Santos**

A proposta apresentada tem por universo de pesquisa um conjunto de curtas-metragens universitários realizados como parte de atividades de bacharelados em cinema e audiovisual de São Paulo, capital, concentrando-se mais especificamente na produção dos três cursos com maior volume de produção e maior circulação fora dos ambientes acadêmicos (USP, FAAP e SENAC). A abordagem se deterá nos curtas exibidos e/ou premiados em mostras e festivais de cinema (universitários ou não), entre 2015 e 2020, procurando articular as características formais e escolhas temáticas com os modos de produção de cada curso, os perfis das equipes de proponentes e a relação da prática com as disciplinas voltadas diretamente para a realização em cada uma das instituições, assim considerando tanto as particularidades de cada proposta cinematográfica quanto as condições concretas e estruturantes de uma criação em âmbito universitário.

# Holoface: explorando a aplicação de ferramentas de inteligência artificial em design de interação e experiência

**Fernando Luiz Fogliano**

A presente proposta de pesquisa tem o objetivo de dar continuidade ao Projeto Holoface tendo em vista questões que emergiram ao longo dos desenvolvimentos realizados ao longo do ano de 2019. Interessa-nos investigar novas possibilidades de utilizar Inteligência Artificial embarcada em dispositivos na borda de grandes redes computacionais permitindo a redução do tempo de resposta desses sistemas diminuindo sua latência. Sempre que a latência da comunicação e as violações da segurança dos dados são indesejáveis, nos mais diversos processamentos, o processamento local torna-se um importante requisito. Nesses casos, processamentos da informação deverão realizados na borda, evitando longas trocas de dados, latências na computação. Por esse motivo, muitas tarefas que utilizam Deep Learning podem migrar da nuvem para dispositivos embarcados de baixo custo e baixa densidade. Essas novas tecnologias já vêm progressivamente sendo desenvolvidas ampliando consideravelmente a aplicabilidade do uso de IA em novos cenários e contextos. Interessa-nos nesta pesquisa considerar o uso de IA no desenvolvimento de aplicações nos campos do design de interação e da experiência de usuário. No próximo período de pesquisa contaremos com a colaboração da Prof. Dra. Polise De Marchi.

# **Capitalismo Consciente e Hospitalidade: uma investigação sobre Empresas Humanizadas no segmento de Hospitalidade.**

**Ana Marta de Brito Borges Avelas de Araujo**

O presente projeto de pesquisa trata da relação entre os quatro pilares do Capitalismo Consciente e os princípios da Hospitalidade. O projeto será conduzido em parceria com o Instituto Capitalismo Consciente Brasil (ICCB) e a Gerência de Desenvolvimento 3 do Senac-SP. A metodologia aplicada será de estudo exploratório com aplicação de surveys qualitativas junto a empresas do segmento de hospitalidade não estado de São Paulo e entrevistas em profundidade com gestores das organizações estudadas. Com isso, busca-se realizar - em adição ao mapeamento e análise do contexto de gestão destas empresas, uma avaliação sistemática das práticas de gestão do segmento indicado. Como resultado, espera-se identificar o alinhamento destes dados aos quatro pilares do movimento Capitalismo Consciente defendidos por Mackey e Sisodia (2018) e aos tempos da hospitalidade propostos por Camargo (2004), traçando uma correlação entre os dois autores.

# **A efemeridade docente no Séc. XXI: a importância da dimensão humana nos processos de ensino e aprendizagem**

**Anderson Luis da Silva**

O cenário brasileiro passou, a partir da virada para o século XXI, à ascensão e ao aumento expressivo da oferta, do número de cursos de instituições de Ensino Superior. Programas governamentais de incentivo ao ensino propiciaram o acesso à formação em terceiro grau a um grande número de brasileiros, que viram na continuidade de seus estudos, a oportunidade de ascensão socioeconômica e cultural. Em contrapartida, observou-se também o declínio valorativo do professor. O presente projeto de pesquisa pretende mapear tais decorrências no âmbito do Ensino Superior, categorizar e apresentar o papel da dimensão humana nos processos de ensino e aprendizagem, bem como, propor por meio desta evidência, ações político-administrativas que contribuam para o aperfeiçoamento, valoração e manutenção do capital intelectual oriundo da dimensão docente nas instituições de Ensino Superior.

# O samba enquanto manifestação da cultura popular brasileira e a compreensão de suas bases coreográficas na produção de simbologias e significados

**Livia Cristina Toneto**

Apresentamos enquanto objetivo geral investigar o samba enquanto manifestação da cultura popular brasileira, buscando a compreensão de suas bases coreográficas na articulação de simbologias e significados inerentes a este estilo de dança. Já os objetivos específicos temos analisar a produção de dança da escola de samba Mocidade Alegre para os carnavais 2020; b-Vivenciar o repertório de movimentação e gestualidade do samba para a produção de espetáculo de dança; c- Elaborar coreografia a partir da releitura da produção artística de 2020 da escola de escola Mocidade Alegre. Proposta de atividades para Iniciação Científica, Tecnológica e Artística: Levantamento bibliográfico e documental do tema a ser pesquisado. Leitura e visualização do material selecionado. Coleta de dados no locus de pesquisa: observação não participante. Experimentação corporal para criação de espetáculo e de material didático-pedagógico. Criação de estrutura de performance.

# Serviço 4.0 aplicado no setor de saúde

**Ricardo Luiz Ciuccio**

O objetivo principal desta pesquisa é avaliar os benefícios da aplicação de algumas ferramentas da Indústria 4.0 – aqui identificadas como Serviço 4.0 - no setor de saúde. A metodologia empregada nesta pesquisa científica de caráter exploratório será desenvolvida, a partir de testes experimentais e referências bibliográficas. Esta pesquisa possui um caráter qualitativo principalmente pela essência da ferramenta principal de trabalho, o Blockchain . Serão utilizadas revisões de bibliografias básicas do Lean Service e dos pilares da Indústria 4.0, com o intuito de realizar a intersecção entre os pontos de melhoria detectados no ambiente de estudo e as possíveis aplicações das Tecnologias da Indústria 4.0, como forma de inovação no processo de rastreabilidade na cadeia de serviços. E será desenvolvido um protótipo de Arquitetura Computacional baseado em um novo modelo de Processo para garantia da rastreabilidade eletrônica da Procedência de um produto, através do registro das transações da cadeia produtiva utilizando-se a tecnologia blockchain.