

Editorial

Computação e Multidisciplinaridade: A Revista Comunicações em Informática

A Computação tem sido responsável por relevante parte da cultura e evolução das sociedades, alterando o modo como a informação é transmitida, compreendida e compartilhada. Deste modo, não se restringe a si mesma, mas permeia e colabora com as demais áreas das Ciências, sejam elas Exatas, Humanas ou Biológicas. Neste sentido, as discussões internacionais e nacionais apontam para a necessidade de maior comunicação entre as ciências, no sentido da criação de soluções para problemas sociais. Como destaque, no ano de 2006 a Sociedade Brasileira de Computação iniciou uma série de seminários para discutir os grandes desafios de pesquisa em Computação, objetivando “*um trabalho coletivo de identificação e caracterização de grande problemas de pesquisa*” da área [1]. Para tanto, já considerava que estes desafios são multidisciplinares em sua natureza e possibilidades de solução.

Como produtor de conhecimento, o ambiente universitário deve ser capaz de promover a divulgação de seus resultados, incentivando alunos, pesquisadores e docentes de seus cursos a comunicarem seus achados científicos, bem como apresentando-lhes a importância da divulgação do conhecimento. Com este objetivo, a revista Comunicações em Informática inicia suas atividades, caracterizando-se como um canal para comunicação rápida de temas relevantes para o avanço da computação e da sua atuação na solução de problemas sociais a partir da sua integração às demais áreas das ciências. De modo a permitir a publicação ágil dos textos produzidos pelos autores, os artigos e resumos terão um processo de revisão dinâmico e rápido, característica da revista a ser seguida em todas as suas edições.

Neste início de atividade, o Corpo Editorial destaca e agradece o apoio recebido pelo Departamento de Informática e pela Direção do Centro de Informática da Universidade Federal da Paraíba para esta iniciativa. Agradecemos também os revisores dos trabalhos, que permitiram iniciar de forma organizada e com qualidade as atividades da revista. Igualmente agradecemos aos professores do Centro de Informática que colaboraram no processo de avaliação dos trabalhos expostos durante o I *Workshop* da Graduação, que premiou o trabalho do aluno Pedro Henrique Villar de Figueirêdo aqui publicado e cuja imagem ilustra a capa desta edição. Realizado pela primeira vez no início do segundo semestre de 2017, o *workshop* integrou alunos e docentes de todos os cursos do Centro de Informática da Universidade Federal da Paraíba e contou com o suporte dos alunos do Programa de Educação Tutorial deste Centro, aos quais estendemos nossos agradecimentos. Agradecemos também ao Thiago Vasconcelos e Rafael M. Toscano do grupo de produção de conteúdo do LAVID pela confecção do leiaute da capa da revista.

Neste primeiro número são apresentados trabalhos que evidenciam a interação da Computação com as demais ciências, particularmente a Geografia, as Artes Cênicas, a Fonoaudiologia e a Educação, para a identificação e solução de problemas. No artigo “Sistemas de Suporte à Decisão Espacial e Aplicações”, os autores apresentam possibilidades associadas ao uso de informações geográficas e sistemas inteligentes no apoio ao processo de tomada de decisão na gestão pública e privada. No artigo “Atores Ciborgues e o Ciberteatro: Subjetividade, Representação e o Olhar Mediado”, os autores trazem reflexões acerca das possibilidades e das novas formas de se fazer teatro no contexto do mundo digital. Um protótipo para captura e análise de voz, visando auxiliar a produção de soluções para a saúde, é apresentado no artigo “Protótipo para a Análise da Frequência Fundamental da voz com Módulo Implementado em Dispositivo reconfigurável do tipo FPGA”. No contexto da Educação, as autoras do trabalho “Promovendo a Inclusão Social e o Empoderamento das Mulheres através do Conhecimento em Ciência da Computação” trazem uma importante reflexão acerca do engajamento de mulheres nas áreas das ciências exatas, particularmente nas Ciências da Computação, a partir de um estudo realizado em uma escola do ensino médio. Ainda nesta linha, o autor do trabalho “Relato de Experiência Sobre o Aprendizado de Introdução à Renderização Baseada em Física em um Curso de Graduação da Área de Computação” apresenta seu relato de experiência sobre a oferta de disciplina com conceitos avançados, mas abordada de forma prática, no início do curso de graduação como elemento de estímulo aos alunos para estudo das disciplinas posteriores.

O Corpo Editorial está comprometido em tornar esta publicação um sucesso, permitindo a divulgação com qualidade de trabalhos de alunos, professores e pesquisadores. Aguardamos a sua contribuição e desejamos a todos uma boa leitura.

Liliane S. Machado
Editora-Chefe

Bibliografia

- [1] Carvalho et al. (2006) Grandes Desafios da Pesquisa em Computação no Brasil – 2006 – 2016. Online: <https://www.gta.ufrj.br/rebu/arquivos/SBC-Grandes.pdf> . Acesso em dez/2017.