




**23 ABRIL**  
REDES E SEGURANÇA

<p><b>10h30: CHECK-IN</b> &gt;&gt; Recepção dos participantes e oradores.</p> 	<p><b>12h45: ALMOÇO LIVRE</b> <b>MONTAGEM DE TENDAS</b></p> 
<p><b>15h00: SESSÃO DE ABERTURA</b> &gt;&gt;</p> <p><b>Luís Rodrigues</b> - NEEI <b>Pedro Palhoto</b> - NEIIST <b>João Guerrinha</b> - LaGe <b>Prof. Fernando Seabra Santos</b> - Reitor da Universidade de Coimbra <b>Prof. Fernando Boavida</b> - Membro do Departamento de Engenharia Informática da Universidade de Coimbra <b>Prof. Artur Ferreira da Silva</b> - Instituto Superior Técnico</p>	<p><b>15h30: 1ª PALESTRA</b> <b>“SEGURANÇA AVANÇADA” – Microsoft</b> <b>Eng. Marcos Santos</b></p> <p>Esta sessão irá fazer um pouco de história da Segurança nas Tecnologias de Informação e irá abordar a estratégia da Microsoft relativamente a esta área.</p>

<p><b>16h20: ROUND TABLE</b> &gt;&gt;  <b>“PROCESSO DE BOLONHA: FORMAÇÃO E ENSINO”</b></p> <p><b>Moderador: Prof. Dr. Manuel Ferreira Patrício</b>  Reitor da Universidade de Évora</p> <p><b>Prof. Dr. António Dias Figueiredo</b>  Prof. do DEI- Universidade Coimbra.  <b>Prof. Dr. Jaime Quesado - POSI</b>  <b>Eng. Sebastião Feyo Azevedo</b>  Vice -Presidente da Ordem dos Engenheiros</p>	<p><b>17h30: COFFEE-BREAK</b></p> 
<p><b>18h00: WORKSHOP 1</b>  <b>SEGURANÇA 802.11</b></p> <p><b>Eng. Pedro Pinheiro</b> – Administrador Sistemas e Rede do Centro Informático da Univ. Coimbra</p> <p>Este workshop irá abordar de forma simples mas incisiva a temática de 802.11 e 802.1x, incluindo o WPA. Pretende-se dar uma ideia sucinta dos procedimentos para configurar o 802.11 (open, wep e MAC Address), 802.1x (RADIUS, AP e cliente) e WPA.</p>	<p><b>18h00: 2ª PALESTRA</b></p> <p><b>Painel: Vírus, Worms e Spam</b>  <b>Moderador: Eng. Paulo Laureano</b> (Mr. Net)  <b>Dr. José Serrano</b>  Responsável de Comunicação PandaSoftware  <b>Eng. Marcos Santos – Microsoft</b>  <b>Eng. Gustavo Neves</b>  Membro do Serviço de Resposta a Incidentes de Segurança (CERT.PT)</p>
<p><b>19h00: WORKSHOP 2</b></p> <p><b>Intrusão em Sistemas UNIX</b>  <b>Paulo Laureano - Mr. Net</b></p> <p>Apresentação do modelo de segurança do Unix. História da plataforma a nível de segurança. "Worms" e "Troianos" em sistemas operativos Unix. "Jails" e "máquinas virtuais" como solução para lidar com as limitações do sistema em ambientes partilhados.</p>	<p><b>19h00: 3ª PALESTRA</b>  <b>SEGURANÇA Wi-Fi – MOBILIDADE E AUTENTICAÇÃO</b></p> <p><b>Prof. André Zuquete – Universidade de Aveiro</b></p> <p>Na apresentação será apresentado um modelo de autenticação de utentes que facilita a sua movimentação entre organizações usando redes sem fios.</p>

20h00: SORTEIO >>



20h30: JANTAR CONVIVIO



## 24ABRIL

### MOBILIDADE E MULTIMÉDIA

10h00: 1ª PALESTRA >>  
"SUN LOOKING GLASS" – Sun Microsystems  
Paulo Vilela

O projecto "Looking Glass" actualmente em desenvolvimento no modelo "open source" dá-nos uma interface gráfica com uma nova perspectiva do ambiente tradicional e abre decisivamente a porta evoluções radicais a nível de interacção com aplicações.

10h45: COFFEE-BREAK



<p><b>11h00: WORKSHOP 3</b>  <b>“Cubo: Concepção e Desenvolvimento”</b>  <b>João Batalha - YDREAMS</b></p> <p>Pretende-se mostrar como foi realizada toda a concepção técnica do Cubo, nomeadamente estrutura do sistema, restrições de desenvolvimento, esquemas adoptados, tecnologia utilizada e forma como esta foi aplicada para criar todo o Projecto.</p>	<p><b>11h00: 2ª PALESTRA</b>  <b>DIGITAL INTERMEDIATES OU CINEMA DIGITAL</b>  <b>Alexandre Roriz – VANTEC</b></p> <p>Em 2005 a comunidade da película antecipa a explosão de Digital Intermediates utilizada e forma como esta foi aplicada para criar todo o Projecto.</p> <p>Os avanços tecnológicos são um catalizador regular para opções criativas novas, mas nenhum afectou o processo filmmaking durante anos recentes de forma tão dramática quanto o digital intermediates. O fluxo do trabalho dos DI mexeu nos níveis da criatividade e do controle de forma inimaginável dentro do processo filmmaking fotoquímico.</p>
<p><b>12h00: WORKSHOP 4</b>  <b>“REALIDADE AUMENTADA”</b>  <b>André Almeida</b></p> <p>Pretende-se com este workshop efectuar uma introdução aos conceitos de realidade aumentada. Abordando as principais características deste tipo de sistemas bem como as problemáticas a ele associadas. Apresentação do case study da mascote virtual da YDreams. Apresentação de bibliotecas opensource e links relacionados</p>	<p><b>12h00: 3ª PALESTRA</b>  <b>“ REAKTOR PROTÓTIPO DE MOTOR DE JOGO“</b>  <b>“D4MD - SIMULADOR DE CONDUÇÃO DE VEÍCULOS”</b></p> <p><b>Tiago Rodrigues – ISCTE</b>  <b>Rui Pires – ISCTE</b></p> <p>A API gráfica de desenvolvimento do REAKTOR foi o Opengl e a linguagem de programação usada C++.tem como objectivo o desenvolvimento de u jogo de simulação de condução de veículos com ênfase na deformação de geometria em resultado de choques.</p>

**13h00: ALMOÇO LIVRE**



**14h30: 4ª PALESTRA - B (sala workshops)**  
**MOBILIDADE E MULTIMÉDIA NA**  
**INI-GRAPHICSNET**  
**A PERSPECTIVA DE I&DT**  
**Jürgen Bund**

Breve apresentação institucional da Meticube e da INI-GraphicsNet

Mobilidade e Multimédia nas actividades de I&DT da Meticube e dos seus parceiros da INI-GraphicsNet.

Showcase “ULTRA”: Ultra portable augmented reality for industrial maintenance applications

**14h30: 4ª PALESTRA - A**  
**UNDERCOVER 2**  
**DESIGN DE UM MMOG PARA TELEMÓVEIS**

**Tiago Carita**  
**Ricardo Andrade**

Criação de um MMOG, do conceito ao lançamento mundial.  
Discussão das várias fases do processo de produção de um jogo deste tipo (concepção, design, arte, planeamento, programação, testes), tendo como case study a produção do Undercover 2.

**15h00: ROUND-TABLE**  
**PROCESSO DE BOLONHA**  
**INFLUÊNCIA NA ENGENHARIA**

**Moderador: Prof. Luís Sousa Lobo**

**Eng. Sebastião Feyo Azevedo**  
Bastonário da Ordem dos Engenheiros

**Prof. Pedro Manuel Barbosa Veiga**  
Prof. Catedrático (DI-FC-UL)

**Prof. Carlos Manuel Sá da Costa**  
Vice-presidente do Científico do ISCTE

**16h30: COFFEE-BREAK**



<p><b>17h00: WORKSHOP 5</b>  <b>INSIDE GAME ENGINES</b>  <b>Part I: From the Vertex to the Pixel</b>  <b>Nélio Códices</b></p> <p>Parte I: From the Vertex to the Pixel  A primeira parte foca a componente gráfica dos motores de jogos, descrevendo o processo de visualização que tem como ponto de partida os vértices existentes numa cena e termina nos pixéis da imagem final gerada.</p>	<p><b>17h00: 5ª PALESTRA</b>  <b>PT-SI: MOBILIDADE E MULTIMÉDIA</b>  <b>Eng. Eduardo Coutinho</b></p> <p>Nesta sessão a mobilidade e a multimédia são apresentadas como necessidades fulcrais dos dias de hoje para o sucesso  Serão apresentados alguns projectos nessas áreas</p>
<p><b>18h00: WORKSHOP 6</b>  <b>INSIDE GAME ENGINES</b>  <b>Part II: From the Vertex to the Pixel</b>  <b>Nélio Códices</b></p> <p>Part II: Not Everything is Graphics  Os motores de jogos têm outras componentes para além da gráfica, que são o tema desta segunda parte. São elas a física, som, IA, comunicações, interface e ferramentas de edição.</p>	<p><b>18h00: 6ª PALESTRA</b>  <b>O SONHO DE UMA NOITE DE SÃO JOÃO</b>  <b>APPIA FILMES</b>  <b>Pedro Gonçalves</b></p> <p>Part II: Not Everything is Graphics  Os motores de jogos têm outras componentes para além da gráfica, que são o tema desta segunda parte. São elas a física, som, IA, comunicações, interface e ferramentas de edição.</p>
<p><b>19h00: SORTEIO</b></p> 	<p><b>19h30: JANTAR CONVIVIO</b></p> 

# 25ABRIL

ENGENHARIA INFORMÁTICA  
PASSADO, PRESENTE E FUTURO

<p><b>10h00: 1ª PALESTRA</b> <b>ENGENHARIA INFORMÁTICA</b> <b>PASSADO PRESENTE E FUTURO</b></p> <p><b>Prof. Dr. José Augusto Legatheaux Martins</b> DI.FCT.UNL</p> <p><b>Prof. Salvador Abreu</b> DI Univ. Évora</p> <p><b>Prof. Arlindo Oliveira</b> Coordenador da LEIC do IST</p>	<p><b>10h45: COFFEE-BREAK</b></p> 
<p><b>11h00: OUTSYSTEMS</b> <b>InfoWare: Para além do Software</b> <b>Eng. Paulo Rosário – (OutSystems)</b></p> <p>Esta apresentação aborda um tema muito quente nos US em que se equaciona o desaparecimento da indústria de software tal como a conhecemos hoje em dia. Citação: “Em 30 anos de indústria não me lembro de uma disrupção tão grande”.</p>	<p><b>11h30: ROUND TABLE</b> <b>PERSPECTIVA ACADÉMICA</b> <b>E PERSPECTIVA EMPRESARIAL</b></p> <p><b>Moderador: Prof. Pedro Guerreiro</b> Prof. Aux. DI.UNL</p> <p><b>Perspectiva Empresarial</b> Eng. Vítor Santos – Microsoft Dr. Gonçalo Quadros - CEO Critical Software</p> <p><b>Perspectiva Académica</b> Prof. Paulo Quaresma – Presidente DI-UE Prof. António Rito Silva – Prof. do IST</p>

**14h30: PALESTRA  
ORGANIZAÇÃO DO ENEI E A IMPORTÂNCIA  
DOS NÚCLEOS DE INFORMÁTICA**

A importância dos estudantes no desenvolvimento das suas competências organizacionais e sociais é crucial perante o futuro que moldam, afectando o desenvolvimento da sociedade e da melhoria da prestação empresarial no país.

Os Núcleos de Informática e outros organismos afins, são um ponto ligação entre os estudantes de cada instituição de ensino superior e o mundo lhes rodeia, relevando a importância na área constituindo uma mais valia antes da entrada efectiva na vida profissional.

**16h00: SORTEIO  
SESSÃO DE ENCERRAMENTO**

