

A tecnologia digital é hoje tão presente em nossa sociedade quanto a energia elétrica, permeando todos os setores e atividades. Mas seu potencial é ainda maior do que a soma de tudo o que já se fez com bits e bytes até hoje. A cada inovação tecnológica incorporada ao nosso cotidiano, inúmeras novas possibilidades e necessidades surgem, sendo que muitas delas antes de solucionadas precisam ainda ser descobertas!

Esse enorme potencial de aplicações e inovações se reflete na diversidade de trabalhos selecionados para esta edição da Revista Iniciação. É, pois, com enorme prazer que apresentamos ao leitor desta Edição Temática em Tecnologia Aplicada uma amostra importante do que nossos jovens cientistas vem desenvolvendo.

O artigo **"Ferramentas de apoio ao ensino de componentes de subestações de Energia Elétrica com uso de Realidade Virtual e Aumentada"** nos mostra como caros laboratórios de eletrotécnica podem ser substituídos, com vantagens, por ferramentas de realidade virtual e aumentada, tornando o ensino nessa área mais produtivo e, por que não, divertido também.

Na **"Análise da Utilização de Diferentes Funções de Similaridade em Aplicações que Utilizam Banco de Dados Baseado em Grafos"** são apresentados resultados da aplicação de funções matemáticas que aprimoram a forma como se faz buscas na web, usando-se conceitos em vez de palavras.

A **"Modelagem realística de cabeça infantil para aplicação em simulador de anestesia odontológica"** é resultado de um trabalho minucioso que contribui para o processo do design digital e para o desenvolvimento de ferramentas inovadoras no ensino.

Uma interessante reflexão crítica do papel da sociedade da informação, à luz da teoria da complexidade, é apresentada no artigo **"Semântica de redes para um mundo complexo"**.

Outra contribuição para a educação é apresentada no artigo **"Multimídia e Educação: Ferramentas para aprendizagem"**, o qual procura resgatar a arte e a tecnologia como artefatos didáticos.

O trabalho **"Interfaces ubíquas sob a perspectiva do Design de Interação"** explora a pervasividade das mídias na comunicação contemporânea.

Em **"Capacidades interativas dos dispositivos de leitura de livros digitais"** somos apresentados a um panorama da evolução dos livros digitais e a um estudo sobre a interatividade nos dispositivos de leitura de *e-books*.

Mais um trabalho envolvendo realidade virtual e educação, neste caso para a área de Administração de Empresas, é apresentado no artigo **"Indicações para o uso de ambientes educacionais de Realidade Virtual e Aumentada em um curso de bacharelado em Administração"** faz um estudo .

Completando os trabalhos dos jovens pesquisadores selecionados para esta edição apresentamos o artigo analítico **"A influência das emoções e dos processos cognitivos em ambientes de Realidade Aumentada"**, o qual nos ajuda a refletir sobre as possibilidades de melhoria na experiência do usuário de sistemas mediados por realidade aumentada.

Iniciação - Revista de Iniciação Científica, Tecnológica e Artística

Edição Temática: Tecnologia Aplicada

Vol. 4 no 3 – outubro de 2014, São Paulo: Centro Universitário Senac

ISSN 2179-474X

© 2014 todos os direitos reservados - reprodução total ou parcial permitida, desde que citada a fonte

portal de revistas científicas do Centro Universitário Senac: <http://www.revistas.sp.senac.br>

e-mail: revistaic@sp.senac.br

Fechando brilhantemente esta edição, o artigo **“O Avatar, mediador de realidades”** da professora e pesquisadora do Centro universitário Senac, **Isaura Seppi**, em parceria com o professor **Vitor Cardoso**, da Universidade Aberta de Portugal, discute sentimento de presença e arte nos ambientes virtuais tridimensionais (metaversos).

Os trabalhos, pesquisas e análises aqui publicados mostram um pouco do potencial da tecnologia digital aplicada. Esperamos que possam inspirar e contribuir com outras pesquisas e inovações, tanto quanto nos foi inspirador preparar esta edição.

Boa leitura.

Romero tori

Editor