



## **SIOT: INTERNET DAS COISAS PARA PROMOÇÃO DE INTERAÇÃO SOCIAL**

*Hygor Vinícius Pereira Martins<sup>1</sup>, Vinicius Oberleitner<sup>2</sup>, Tiago Franklin Rodrigues Lucena<sup>3</sup>*

Acadêmico de Engenharia de Controle e Automação, Centro Universitário de Maringá – UNICESUMAR, Maringá-PR.  
Bolsista PROBIC/UniCesumar. hv-pm@hotmail.com

<sup>2</sup> Acadêmico de Publicidade e Propaganda, UniCesumar

<sup>3</sup> Orientado, Professor Doutor, Docente dos Cursos de Publicidade e Propaganda e do Mestrado em Promoção da Saúde, UNICESUMAR

### **RESUMO**

Projeto de inovação tecnológica, de caráter experimental e transdisciplinar com base nos campos de Internet das Coisas e Computação Pervasiva, cujo objetivo é o desenvolvimento de um sistema eletrônico composto por um sensor de temperatura LM35, Módulo ESP8622 e Arduino UNO R3. O sensor é instalado em uma garrafa térmica de modo que possa se conectar à *Internet* com o auxílio da placa Arduino UNO R3, um módulo ESP8622, e através de uma API (Interface entre Aplicativo e Programação), ter acesso a uma interface de comunicação com redes sociais online (ex: *Twitter* e *Facebook*), convidando os amigos a virem tomar café em sua casa quando um líquido quente fosse inserido dentro do recipiente. Tendo pontos de intersecção nas áreas de Arte, Ciência e Tecnologia, o produto final é voltado para grupos de usuários idosos, que vivem sozinhos e necessitam de socialização. A pesquisa se beneficia dos processos e métodos aprendidos pelo estudante no curso de Eng. Mecatrônica, cujo campo converge as áreas de Mecânica, Eletrônica e Computação. A sinergia entre as diferentes áreas do saber vem possibilitando a simplificação de sistemas mecânicos, redução do tempo de desenvolvimento, de custos, e da obtenção de produtos que são altamente adaptáveis à diferentes condições de operação. Assim, recorreremos tanto a confecção de hardware quanto a uma fase de escrita de softwares, de comunicação com rede de computadores do sistema e a relação entre o produto com os novos padrões de sociabilidade que nascem quando conectados os objetos a rede mundial de computadores.

**PALAVRAS-CHAVE:** Internet das Coisas; Garrafa Térmica; Sociabilidade; Cultura; Café.