



**FUNDAÇÃO  
DES. PAULO FEITOZA**

1. Da Instituição

1.1. Nome: **FUNDAÇÃO AMAZÔNICA DE AMPARO À PESQUISA E DESENVOLVIMENTO TECNOLÓGICO DESEMBARGADOR PAULO DOS ANJOS FEITOZA**

1.2. CNPJ **02.844.344/0001-02**

2. Representação:

2.1. Dirigente da Instituição

2.1.1. Nome: Rosanila M<sup>a</sup> de Britto Feitoza Pantoja

2.1.2. Cargo: Superintendente

2.1.3. Telefone (DDD, número) (92) 2123-9797

2.1.4. Fac-símile (DDD, número) (92) 2123-9700

2.1.5. E-mail: [rfeitoza@fpf.br](mailto:rfeitoza@fpf.br)

2.2.1. Nome: Alessandra Regina Ferreira Mendes

2.2.2. Cargo: Gerente Administrativo e Financeiro

2.2.3. Telefone (DDD, número) (92) 2123-9797

2.1.6. Fac-símile (DDD, número) (92) 2123-9700

2.1.7. E-mail: [amendes@fpf.br](mailto:amendes@fpf.br)

3. Ano de criação e data da Resolução CAPDA de Credenciamento;

3.1. Instituição Privada, criada em 22/10/1998.

3.2. Resolução do CAPDA de nº 10, de 18/06/2003.

A Fundação Desembargador Paulo Feitoza (FPF) é uma instituição privada que atua na área de pesquisa e desenvolvimento, e ao longo de sua existência tem se dedicado à inovação tecnológica com projetos inovadores nas áreas de Desenvolvimento e Teste de Software e Hardware, Sistemas Embarcados, Biotecnologia e Biodiversidade, Capacitação Profissional e Responsabilidade Social.

Dentre os projetos desenvolvidos por essa instituição podemos destacar:

Projeto: DIGS

Projeto: Sistema de Acompanhamento e Gestão da Lei de Informática - SAGLI

Projeto: Extended Shop Floor Management System – xSFMS

Projeto: Mouse Ocular

Projeto: Programa de Formação de Desenvolvedores de Software – PFDS

Projeto: Palletship

Projeto: Prontuário Eletrônico Móvel do Paciente - PEMP

Projeto: WEx 2 – Workflow Web Enterprise Express

Projeto: Áudio Veicular

Projeto: Centros de Treinamento em Informática

Projeto: Voz do Mudo

Projeto: ROCC

Projeto: MOBISUS  
Projeto: I – Doctor  
Projeto: SAFIRA  
Projeto: Sistema de Gerenciamento em Fatura – MMS  
Projeto: Printer SWTools & Lab Analysis – PPSWTOOLS  
Projeto: Elgin Toolkit – ETK  
Projeto: Sistema Help in Planning

## SUMÁRIO

<b>I - Projeto: Parada Fácil .....</b>	<b>5</b>
<b>II - Projeto: Visão Sonora.....</b>	<b>6</b>
<b>III - Projeto: Tradutor de Libras em Animação 3D .....</b>	<b>7</b>
<b>IV - Projeto: ActiveIris .....</b>	<b>8</b>
<b>V - Projeto: Controle Remoto por Gestos .....</b>	<b>9</b>
<b>VI - Projeto: Assist Doctor.....</b>	<b>10</b>
<b>VII - Projeto: T – Shopping .....</b>	<b>11</b>
<b>VIII - Projeto: Environment Watcher.....</b>	<b>12</b>
<b>IX - Projeto: Simulador de Sítio Ativo .....</b>	<b>13</b>

## I – PROJETO: PARADA FÁCIL

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Exatas e da Terra			<b>Área de Atuação</b>	Software
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	12 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	<p>Desenvolvimento de um sistema revolucionário que visa melhorar a qualidade de vida dos usuários do transporte público de Manaus, fornecendo uma série de informações e serviços para que o usuário do sistema possa programar melhor seu percurso a fim de minimizar o tempo gasto dentro dos ônibus ou aguardando por eles nas paradas.</p> <p>O Parada Fácil consiste em ser uma rede integrada de coletores de dados, para adquirir informações de cada veículo componente da frota de transporte público, uma central de processamento, onde todos os dados coletados serão transformados em informações úteis para os usuários e um serviço de distribuição de informação, que pode ser acessado por vários meios de comunicação, como Internet, Celulares, TV Digital ou painéis de informações.</p> <p>O principal objetivo do projeto é informar em tempo real o horário previsto de chegada do ônibus na parada assim como o itinerário desse ônibus. Visando prover ao usuário informações concretas para que ele possa tomar uma decisão embasado nessas informações.</p>				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planejamento do projeto</li> <li>• Especificação detalhada das funcionalidades</li> <li>• Análise, Projeto e Arquitetura da solução</li> <li>• Pesquisa da solução de comunicação do rastreador</li> <li>• Modelagem e criação do banco de dados georeferenciado de Manaus</li> <li>• Desenvolvimento do Software</li> <li>• Teste piloto em campo</li> <li>• Treinamentos e Homologação</li> </ul>				
<b>Inovação</b>	<p>Criar uma rede de informação sobre o transporte público utilizando as tecnologias sem fio, como: Wifi/3G e RFID. Através destas informações, os usuários poderão saber quanto tempo precisam esperar na parada para chegada do próximo ônibus e poderão ter uma estimativa do tempo gasto no deslocamento de um ponto a outro da cidade. As empresas de transporte teriam em mãos análises que permitiriam estimar de forma muito mais confiável as necessidades de transporte para cada área da cidade, permitindo definir o número de veículos necessários em cada rota e o tempo total das mesmas. A Prefeitura poderia fiscalizar de forma mais eficiente o serviço prestado pelas empresas, e utilizar os dados estatísticos para tomar medidas visando à melhoria do trânsito nas áreas mais críticas do transporte público.</p>				
EQUIPE					
<b>Líder</b>	Luiz Gustavo Gavinho				
	(92) 2123-9797		<a href="mailto:lgavinho@fpf.br">lgavinho@fpf.br</a>		
<b>Parcerias Institucionais</b>	Não se aplica.				

## II- PROJETO: VISÃO SONORA

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Exatas e da Terra; Engenharia			<b>Área de Atuação</b>	Software e Hardware de Acessibilidade
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	36 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	<p>Desenvolver um produto que possibilite um deficiente visual "enxergar" através dos sons de forma rápida e eficiente e com níveis de detalhes e rapidez equivalentes ao não deficiente.</p> <p>Através de um dispositivo composto por duas câmeras e um fone de ouvido estéreo, além de um <i>smartphone</i> o software irá: (a) ler as imagens da câmera de vídeo; (b) transformar essas imagens em uma linguagem; (c) transformar a linguagem em sons 3D permitindo uma visão espacial detalhada.</p> <p>Tal linguagem supracitada deverá considerar detalhes como: cor, profundidade, brilho, contraste e outras características.</p> <p>Será desenvolvido um hardware para captar as imagens e enviar para o controlador. Tal controlador será um dispositivo móvel já existente (tablet ou smartphone). A comunicação entre esses será sem fio (Bluetooth).</p>				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisar a linguagem intermediária</li> <li>• Pesquisar técnicas de reconhecimento de imagem estéreo</li> <li>• Pesquisar composição sonora para a linguagem musical</li> <li>• Pesquisar dispositivo móvel controlador</li> <li>• Definir a arquitetura tecnológica envolvida</li> <li>• Desenvolver o software de reconhecimento de imagem</li> <li>• Desenvolver a sintaxe da linguagem intermediária</li> <li>• Desenvolver a técnica da composição sonora</li> <li>• Desenvolver o hardware de captação da imagem e comunicação sem fio</li> <li>• Realizar integração das câmeras e controlador</li> <li>• Desenvolver protótipos</li> <li>• Executar testes com deficientes visuais</li> </ul>				
<b>Inovação</b>	Desenvolvimento de um produto inovador de baixo custo e não intrusivo para permitir que deficientes visuais possam "enxergar" com níveis de detalhes nunca vistos.				
EQUIPE					
<b>Líder</b>	Luiz Gustavo Gavinho				
	(92) 2123-9797		lgavinho@fpf.br		
<b>Parcerias Institucionais</b>	Não se aplica.				

### III- PROJETO: TRADUTOR DE LIBRAS EM ANIMAÇÃO 3D

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Exatas e da Terra			<b>Área de Atuação</b>	Software de Acessibilidade
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	24 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	<p>Desenvolver um software que irá transformar frases textuais em português em uma animação gráfica 3D em linguagem de sinais LIBRAS.</p> <p>A solução poderá ser incorporada em canais de TV em tempo real; em receptores de TV Digital; em TV com suporte a closed caption; em quiosques; websites; em smartphones e tablet.</p>				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisar notação Libras e sintaxes para a animação 3D</li> <li>• Pesquisar solução de animação 3D</li> <li>• Desenvolver 3 personagens 3D</li> <li>• Desenvolver sintaxe de tradução texto para Libras</li> <li>• Desenvolver animação 3D em tempo real de acordo com a sintaxe definida</li> <li>• Desenvolver protótipos</li> <li>• Executar testes de campo</li> <li>• Desenvolver refinamentos</li> </ul>				
<b>Inovação</b>	<p>Desenvolver uma solução inovadora de baixo custo que permita maior acessibilidade para deficientes auditivos, de tal forma que qualquer pessoa possa se comunicar com o deficiente, visto que será uma solução para diversos meios. E assim facilitar a comunicação no cotidiano, por exemplo: no comércio, no turismo, na saúde. E isso será possível sem que o indivíduo não deficiente tenha qualquer conhecimento de Libras.</p>				
EQUIPE					
<b>Líder</b>	Luiz Gustavo Gavinho				
	(92) 2123-9797		lgavinho@fpf.br		
<b>Parcerias Institucionais</b>	Não se aplica.				

## IV – PROJETO: ACTIVEIRIS

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Ciências Exatas e da Terra; Engenharia			<b>Área de Atuação</b>	Software e Hardware de Acessibilidade
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	24 meses
	( )	( )	(X)		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	<p>O projeto ActiveIris tem como objetivo geral desenvolver uma suite de acessibilidade composta de softwares e hardwares que sejam controlados pelas imagens da movimentação da Iris dos olhos, e que proporcionem às pessoas que possuam deficiência motora nos membros superiores, um meio de acesso fácil ao computador e ao telefone celular, além do desenvolvimento de um sistema de automação residencial que possibilite uma maior autonomia do portador de deficiência em seu ambiente de convívio.</p> <p>Outro objetivo do projeto é promover uma maior inclusão educacional e produtiva dos deficientes, uma vez que permite que, através do computador, o usuário possa acessar livros digitais, fazer pesquisas na internet, fazer cursos on-line, entre outros. O projeto também visa contribuir para a maior inclusão social do deficiente, pois através do computador o usuário poderá entrar em redes sociais, conhecer novas pessoas e se interar das notícias do mundo. Além disso, através de uma conexão do computador com o celular, o usuário poderá realizar ligações telefônicas, enviar mensagens de texto, entre outras funcionalidades do celular</p> <p>O projeto também tem por objetivo o desenvolvimento de um produto que permita que o deficiente controle remotamente alguns eletro-eletrônicos do seu ambiente residencial, visando à simplificação, independência e autonomia nas atividades da sua vida diária. Através de uma conexão sem fio, o usuário poderá remotamente ligar e desligar alguns aparelhos, como: televisão e ar condicionado, assim como acender e apagar as luzes.</p> <p>O Decreto Nº 5.296 de 2004 apresenta o conceito do "Desenho Universal": "concepção de espaços, artefatos e produtos que visam atender simultaneamente todas as pessoas, com diferentes características antropométricas e sensoriais, de forma autônoma, segura e confortável, constituindo-se nos elementos ou soluções que compõem a acessibilidade."</p> <p>Este conceito contempla a realidade da diversidade humana, e deve estar cada vez mais presente na formação das nossas engenharias de edificações e de produtos. Assim, não precisaríamos investir em reformas e adaptações para atender a um grupo específico de pessoas, mas novos ambientes e produtos seriam originalmente criados buscando atender a todos, independente de sua idade, tamanho, condição física ou sensorial.</p> <p>O projeto ActiveIris tem por objetivo atender esse conceito, uma vez que qualquer indivíduo poderá usufruir dos seus benefícios, bastando possuir um computador e uma webcam.</p>				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisar e desenvolver técnicas de processamento de imagens e vídeo que realizem em tempo real o reconhecimento e o rastreamento da Iris dos olhos e de outras características faciais que possam ser utilizadas para ampliar a interação do usuário com o computador.</li> <li>• Desenvolver um software que, em tempo real, controle o cursor do computador através das imagens da movimentação da Iris dos olhos capturadas por uma webcam.</li> <li>• Pesquisar e desenvolver de equipamentos eletrônicos para automação residencial com comunicação sem fio que, controlado através do computador, possibilitem remotamente ligar, desligar e ajustar alguns tipos de aparelhos eletro-eletrônicos, tais como: televisores, aparelhos de ar condicionado, assim como acender e apagar luzes.</li> <li>• Pesquisar e desenvolver um aplicativo que, através de uma conexão sem fio com o celular, permita ao sistema ActiveIris o uso de suas diversas funcionalidades.</li> <li>• Desenvolver aplicativos para Integração do portador de deficiência com a internet, tais como Redes Sociais (Orkut, Facebook, Twitter, e outros) de modo a facilitar a comunicação com os seus amigos/parentes.</li> <li>• Desenvolver protótipos funcionais do sistema e executar testes de campo.</li> </ul>				

<b>Inovação</b>	Este projeto proporcionará a pesquisa e o desenvolvimento de uma suite de produtos de software e hardware inovadores e de baixo custo que permitirão que portadores de deficiência física motora quebrem a barreira da comunicação e estejam mais integrados à sociedade.		
<b>EQUIPE</b>			
<b>Líder</b>	Rogério Caetano		
	(92) 2123-9790	rcaetano@fpf.br	
<b>Parcerias Institucionais</b>	Não se aplica.		

## V – PROJETO: CONTROLE REMOTO POR GESTOS

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Ciências Exatas e da Terra; Engenharia			<b>Área de Atuação</b>	Software e Hardware
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	24 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	Desenvolver um sistema de software e hardware que realize as principais funcionalidades de um controle remoto de uma TV e outros aparelhos eletrônicos através das imagens de gestos das mãos capturadas por uma webcam.  Através deste software será possível com gestos simples das mãos mudar de canal, aumentar ou diminuir o volume, desligar a TV ou ainda acessar as principais funcionalidades do seu menu. O software será integrado em um dispositivo de hardware que processará as imagens capturadas pela webcam e efetuará o controle da TV.				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisar e desenvolver técnicas de processamento de imagens e vídeo e de reconhecimento de padrões que realizem o reconhecimento e o rastreamento da movimentação das mãos de uma pessoa.</li> <li>• Pesquisar e desenvolver um equipamento eletrônico para processamento, em tempo real, das imagens das mãos capturadas por uma webcam e para a comunicação com a TV.</li> <li>• Desenvolver um software que, em tempo real, realize as principais funcionalidades de um controle remoto de uma TV.</li> <li>• Desenvolver um aplicativo que possibilite um fácil mapeamento das principais funcionalidades do controle remoto da TV com os gestos das mãos.</li> <li>• Realizar um estudo sobre a usabilidade do sistema sob condições diversas de iluminação, distância, e presença de outras pessoas no ambiente.</li> <li>• Desenvolver protótipos funcionais do sistema e executar testes de campo.</li> </ul>				
<b>Inovação</b>	Nos últimos anos a área de usabilidade tem recebido grande interesse tanto da comunidade científica quanto das empresas que fabricam produtos para serem utilizados pela sociedade. Produtos que proporcionam uma melhor usabilidade a seus usuários tendem a ser mais facilmente aceitos por estes e conseqüentemente mais vendidos. A inovação proposta neste projeto consiste em agregar a facilidade da utilização dos gestos das mãos de uma pessoa com as funcionalidades de um controle remoto de uma TV em um produto de baixo custo e que possa ser utilizado por qualquer pessoa.				

EQUIPE	
Líder	Rogério Caetano
	(92) 2123-9790      rcaetano@fpf.br
Parcerias Institucionais	Não se aplica.

## VI – PROJETO: ASSIST DOCTOR

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
Área do Conhecimento	Exatas e da Terra			Área de Atuação	Televisão Digital
Situação	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	Período	12 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
Objetivo	<p>Desenvolver uma ferramenta de auxílio ao diagnóstico médico assistido por computador, especificamente da área de imagens 2D e 3D.</p> <p>Essa ferramenta permitirá que a parte do corpo lesionada ou infeccionada seja mapeada e tenha o acompanhamento real da evolução relacionado ao tratamento aplicado, sendo possível ainda que o próprio paciente envie imagens (fotos digitais e vídeos) para seu médico avaliar via o software que terá os parâmetros necessários para informar as mudanças ocorridas.</p>				
Atividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planejamento das atividades;</li> <li>• Pesquisa das tecnologias envolvidas;</li> <li>• Pesquisas sobre algoritmos de mapeamento de imagens 2D e 3D;</li> <li>• Desenvolvimento da solução de software;</li> <li>• Teste em campo;</li> </ul>				
Inovação	<p>Atualmente o acompanhamento dos tratamentos relacionados a lesões e doenças que envolvem avaliação visual do médico tais como: leishmaniose, câncer de pele, queimaduras e feridas, etc., são realizados somente de forma presencial e manual.</p> <p>Com esta ferramenta o médico poderá fazer o acompanhamento remoto e mais eficiente uma vez que a análise das imagens via software fornecerá resultados mais precisos e rápidos, mantendo um histórico da evolução do tratamento e das diferentes reações aos medicamentos usados.</p>				

EQUIPE	
Líder	Luis Carlos da Silva Braga
	(92) 2123-9797      lbraga@fpf.br
Parcerias Institucionais	Não se aplica.

## VII – PROJETO: T – SHOPPING

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
Área do Conhecimento	Exatas e da Terra			Área de Atuação	Televisão Digital
Situação	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	Período	12 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
Objetivo	<p>Aumentar a interatividade na hora de fazer compras pela TV Digital através do desenvolvimento de uma aplicação de comércio eletrônico que irá identificar produtos no programa de TV e permitir que os telespectadores possam comprá-los.</p> <p>As empresas interessadas no serviço cadastrarão seus itens para venda. O cliente interessado em fazer a aquisição do produto visto em um programa de TV (ex.: jóia do personagem de novela, vestido, sapato, bolsa, móveis, eletrônicos, carros, etc.) selecionará a imagem do produto desejado e adicionará ao carrinho de compras para posterior pagamento.</p>				
Atividades	<ul style="list-style-type: none"> <li>Planejamento do projeto</li> <li>Pesquisa das tecnologias envolvidas</li> <li>Pesquisa da tecnologia para mapear os produtos em exibição nos programas de TV</li> <li>Aquisição de Set-Top Box e TV-LCD (a ser usados no desenvolvimento e teste)</li> <li>Desenvolvimento da solução de software;</li> </ul>				
Inovação	Criação de uma nova modalidade de comércio que permita as empresas aumentar os seus lucros e proporcionar um novo meio de divulgação dos mesmos, através dos recursos oferecidos pela TV Digital.				
EQUIPE					
Líder	Luis Carlos da Silva Braga				
	(92) 2123-9797		lbraga@fpf.br		
Parcerias Institucionais	Não se aplica.				

## VIII – PROJETO: ENVIRONMENT WATCHER

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Exatas e da Terra; Engenharia			<b>Área de Atuação</b>	Software e Hardware
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	12 meses
	(X)	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	<p>Criar uma solução de monitoração e controle da qualidade do ar em zonas metropolitanas, alertando sobre alteração do índice de qualidade do ar (IQA) e emissão de substâncias e gases tóxicos.</p> <p>Também é objetivo do projeto monitorar as alterações dos índices online e prover feedback em tempo real, desta forma será possível saber a que horas a zona monitorada está mais ou menos poluída e quais fatores que influenciaram na oscilação dos índices.</p>				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pesquisa de equipamentos sensoriais para medição da qualidade do ar, substâncias e gases tanto do ar quanto do solo;</li> <li>• Desenvolver um dispositivo multifuncional capaz de captar e analisar diferentes dados relacionados a qualidade do ar;</li> <li>• Estudo e mapeamento das zonas a serem monitoradas;</li> <li>• Análise de viabilidade para uso de celulares na transmissão dos dados coletados pelos sensores;</li> <li>• Desenvolvimento da solução de software;</li> <li>• Implantação em uma zona de testes;</li> <li>• Transformar a solução em produto;</li> </ul>				
<b>Inovação</b>	<p>Desenvolvimento de um dispositivo sensorial multifuncional capaz de captar partículas de substâncias existentes no ar, realizar múltiplas análises e prover o mapeamento geoprocessado da área monitorada.</p> <p>Desenvolvimento de um portal público de informações sobre os dados da região monitorada mostrando geograficamente e graficamente a qualidade do ar das zonas mapeadas.</p> <p>Capacidade de agregar novos sensores capazes de medir novos índices relacionados a qualidade do ar.</p> <p>O monitoramento será online e os resultados atualizados em tempo real.</p>				
EQUIPE					
<b>Líder</b>	Luis Carlos da Silva Braga				
	(92) 2123-9797		lbraga@fpf.br		
<b>Parcerias Institucionais</b>	Não se aplica.				

## IX – PROJETO: SIMULADOR DE SÍTIO ATIVO

IDENTIFICAÇÃO DO PROJETO					
<b>Área do Conhecimento</b>	Saúde			<b>Área de Atuação</b>	Software
<b>Situação</b>	Não Iniciado	Finalizado	Em andamento	<b>Período</b>	36 meses
	( X )	( )	( )		
DESCRIÇÃO					
<b>Objetivo</b>	<p>Desenvolver um software simulador para identificar potenciais substâncias químicas naturais que possam ser utilizadas no tratamento de doenças negligenciadas de interesse do SUS.</p> <p>O projeto proporcionará a identificação de compostos que poderão ser utilizados nos tratamentos de doenças negligenciadas como a tuberculose, doença de Chagas, hanseníase, leishmanioses, malária, filaríases, etc, de interesse do SUS.</p> <p>Esse software através de uma simulação computacional indicará o sítio ativo de substâncias químicas levando em consideração sua especificidade e vários fatores físico-químicos como concentração, pH, temperatura.</p>				
<b>Atividades</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Planejamento do projeto</li> <li>• Especificação detalhada das funcionalidades</li> <li>• Análise, Projeto e Arquitetura da solução</li> <li>• Pesquisa da solução de simulação</li> <li>• Modelagem e criação do banco de dados</li> <li>• Desenvolvimento do Software</li> <li>• Teste piloto em campo</li> <li>• Treinamentos e Homologação</li> </ul>				
<b>Inovação</b>	<p>Avaliação do efeito de substâncias pertencentes a classes farmacológicas utilizadas no tratamento dessas doenças. A pesquisa indica o melhor desempenho de compostos com receptores e inibidores. Os resultados da pesquisa podem contribuir para a prescrição de tratamentos mais eficazes.</p>				
EQUIPE					
<b>Líder</b>	Luiz Gavinho				
	(92) 2123-9797		lgavinho@fpf.br		
<b>Parcerias Institucionais</b>	Não se aplica.				