

## **Grupo de Redes e Computação Aplicada (GRECA)**

**Roseclea Duarte Medina<sup>1</sup>, Giliane Bernardi<sup>1</sup>, Andreia Rosangela Kessler Mühlbeier<sup>1</sup>, Andreia Solange Boss<sup>1</sup>, Camila Cerezer Possobom<sup>1</sup>, Fabrício Herpich<sup>1</sup>, Felipe Becker Nunes<sup>1</sup>, Gleizer Bierhalz Voss<sup>1</sup>, Rafaela Ribeiro Jardim<sup>1</sup>, Taciano Balardin de Oliveira<sup>1</sup>, Érico Marcelo Hoff do Amaral<sup>2</sup>, Sandra Dutra Piovesan<sup>2</sup>, Jaziel Souza Lôbo<sup>3</sup>**

<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em Informática – Universidade Federal de Santa Maria (UFSM)

<sup>2</sup>Curso de Engenharia da Computação – Universidade Federal do Pampa (UNIPAMPA)

<sup>3</sup>Instituto Federal de Sergipe (IFS)

{rosecle.medina,bgiliane,dehiamuhlbeier,andreia.bos,camila.ccpossobom,fabricio.herpich,nunesfb,gleizer.voss,rafa.rjardim,tacianobalardin,ericohoffamaral,sanpiovesan,jaziel.lobo}@gmail.com

O Grupo de Redes e Computação Aplicada está vinculado à Universidade Federal de Santa Maria (UFSM), localizado na Avenida Roraima, nº 1000 – Centro de Tecnologia – Sala 384 – Bairro Camobi – Santa Maria – RS – Brasil. Tem como coordenadora a professora Dr<sup>a</sup> Roseclea Duarte Medina e possui linhas de pesquisa nas seguintes áreas: Computação Móvel, Computação Ubíqua e Pervasiva e Redes de Computadores. O GRECA é composto por oito pesquisadores e oito estudantes de diferentes instituições de ensino. O site oficial do grupo é <[www.ufsm.br/greca](http://www.ufsm.br/greca)>.

O objetivo do GRECA é consolidar-se como um grupo de pesquisa multidisciplinar, atuando nas áreas de Redes de Computadores e Computação Aplicada à Educação. Nas pesquisas de Redes, os trabalhos têm foco em Gerência de Redes, Transmissão de Dados, desenvolvimento de aplicativos/sistemas móveis e cientes de contexto, bem como arquiteturas de redes necessárias para suportar diferentes ambientes em *Cloud Computing* (como AVAs, Laboratórios Virtuais, etc). A área de Computação Aplicada à Educação objetiva prover inovações que contribuam para o *Ubiquitous Learning (u-Learning)*, atuando em pesquisa e desenvolvimento de ambientes educacionais como AVAS, Laboratórios Virtuais, Ambientes Imersivos e *Serious Games*.

Os projetos concluídos são: U-SEA; SEDECA; ROAD; DIP; Contexto de Expertise e Localização Influenciando a Gerência de Ti; TSADA; Mobile Service Desk e Miss Marple. Quanto aos projetos em andamento: UVLE<sup>QoC</sup>; Education Data Mining; SistEX e TCN<sup>5</sup>.