

Instrução Para os Autores

Phyllipe Lima & Daylon Ramos da Silva

Abstract— This document contains information on the preparation of the final version of a paper accepted for publication in the *Revista Telecomunicações*. Please carefully follow the instructions provided to ensure legibility and uniformity of accepted papers.

Index Terms— About four key words or phrases in alphabetical order, separated by commas.

Resumo— Este documento contém informações para a preparação da versão final de um artigo aceito para publicação na *Revista Telecomunicações*. Por favor siga cuidadosamente as instruções para garantir a legibilidade e uniformidade dos artigos aceitos.

Palavras Chave— Aproximadamente quatro palavras chave ou frases em ordem alfabética, separadas por vírgulas.

I. INTRODUÇÃO

O propósito deste documento é fornecer informações para ajudar os autores a produzir artigos com aparência profissional para a *Revista Telecomunicações*. Esse modelo LaTeX foi adaptado do modelo doc feito pelos Professores Carlos Alberto Ynoguti e Dayan Adionel Guimarães.

II. INSTRUÇÕES GERAIS

Quando escrever o seu artigo, por favor atente às seguintes instruções:

A. Tamanho e formato do papel

Os trabalhos serão impressos em papel tamanho carta (letter), exatamente como você os submeter. Desta forma, a organização e o esmero são de extrema importância. Por favor, faça uma revisão cuidadosa dos erros gramaticais e de digitação antes da submissão. Não há limite de páginas, e contamos com o bom senso dos autores neste caso. Os artigos devem ser preparados em coluna dupla. Defina as margens superior e inferior em 1,78 cm, as margens esquerda e direita em 1,65 cm. As colunas devem ter largura de 8,89 cm e o espaço entre elas devem ser de 0,51 cm. Use espaçamento simples entre as linhas.

B. Resumo e abstract

Os artigos escritos em língua portuguesa devem ter também o resumo e as palavras-chave traduzidos para a língua inglesa, como neste exemplo. Garanta que tanto o abstract quanto o resumo tenham no máximo 150 palavras.

C. Seções e subseções

As seções devem ser numeradas com algarismos romanos e ter o título centralizado. Já as subseções devem ser numeradas com letras maiúsculas e ter o título justificado, caso haja sequência de subtítulos as letras devem ser minúsculas e justificadas.

c.1. Sub-subseções

Este é um exemplo de sub-subseção, mas ela deve ser evitada na escrita de artigo científico. A necessidade de usar sub-subseções pode indicar um problema de estruturação do artigo.

D. Figuras e Tabelas

Figuras e Tabelas devem ser incluídas como parte do texto sempre que possível; caso contrário, agrupe-as ao final do texto. As Figuras não devem ter elementos coloridos e seus títulos devem ser posicionados depois das mesmas, com alinhamento justificado. A sua numeração deve ser feita com algarismos arábicos. Para as Tabelas, o procedimento é diferente: seus títulos devem ser posicionados antes das mesmas, centralizados, e a numeração deve ser feita com algarismos romanos. Na Figura 1 tem-se um exemplo de uma figura:



Fig. 1. Uma figura. O título deve ser colocado abaixo da mesma.

E. Equações

A numeração das equações deve ser entre parênteses e alinhada à direita, como no exemplo abaixo:

$$\phi_X(s) = E[e^{sX}] \quad (1)$$

para mais símbolos matemáticos, consulte o LaTeX wiki

F. Fontes

Use fonte do tipo Times New Roman ou similar. Os tamanhos a serem usados são mostrados na Tabela I

TABELA I
TAMANHOS E TIPOS DE LETRAS

TEXTO	TAMANHO	ESTILO
Título	24pt	Negrito
Nome do autor	11pt	Normal
Afiliação	10pt	Normal
Texto principal	10pt	Normal
Título das seções	10pt	Caixa Alta
Título das subseções	10pt	Itálico
Título do resumo/abstract	9pt	Negrito,Itálico
Resumo/Abstract	9pt	Negrito
Título das figuras	8pt	Normal
Título das tabelas	8pt	Caixa Alta
Texto das tabelas	8pt	Normal
Referências	8pt	Normal

G. Referências bibliográficas

Liste as referências em ordem numérica ao final do artigo. Ao final deste texto tem-se vários exemplos de como listá-las, dependendo do tipo. Denote as citações dentro do texto através de colchetes (por exemplo [1]). Ao referenciar mais de um trabalho, use o mesmo par de colchetes, como exemplo: [1, 2]

H. Outras questões

Não use notas de rodapé a menos que sejam estritamente necessárias; neste caso, procure não agrupá-las. Por favor, certifique-se de ter incluído endereço, afiliação e e-mail dos autores como nota de rodapé na primeira página, como mostrado neste exemplo. Curiosamente esse exemplo não mostra nada disso.



Daylon Ramos é graduando em Tecnologia em Gestão de Telecomunicações pelo INATEL - Instituto Nacional de Telecomunicações. Bolsista na Biblioteca Ministro Olavo Bilac Pinto - INATEL. Tem interesse nas áreas de Tecnologia, Gestão e Engenharia de Produção.

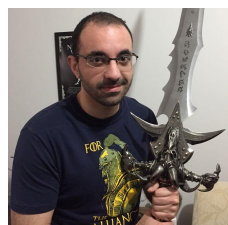
III. CONCLUSÃO

A seção de conclusões não é obrigatória. Embora esta possa rever os pontos principais do artigo, não duplique o resumo como conclusão. A conclusão deve discorrer sobre a importância do trabalho ou sugerir aplicações e extensões.

REFERÊNCIAS

- [1] P. Lima, E. Guerra, P. Meirelles, L. Kanashiro, H. Silva, and F. Silveira. A metrics suite for code annotation assessment. *Journal of Systems and Software*, 137:163 – 183, 2018. ISSN 0164-1212. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jss.2017.11.024>. URL <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S016412121730273X>.
- [2] J. Schell. *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. A. K. Peters, Ltd., 2nd edition, 2014. ISBN 1466598646, 9781466598645.

AUTORES



Phyllipe Lima é Doutorando em Computação Aplicada pelo INPE - Instituto Nacional de Pesquisas Espaciais, na área de Engenharia de Software realizando estudos sobre metadados através da análise estática de código fonte e MSR (Mining Software Repositories). Mestre em Ciência da Computação(2016) pela

UNIFEI - Universidade Federal de Itajubá. Engenheiro de Telecomunicações(2011) pelo INATEL - Instituto Nacional de Telecomunicações. Técnico em Telecomunicações(2006) pela Escola Técnica de Eletrônica - ETE "FMC". É docente do curso de pós-graduação (especialização) do INATEL ministrando as disciplinas de Design de Games e Desenvolvimento de Games com Unity. Tem interesse nas áreas de Engenharia de Software Empírica, Desenvolvimento de Jogos e Computação Gráfica