

SUMÁRIO - Computer on The Beach 2023

ARTIGOS COMPLETOS	PÁGINAS
Proposição de Método para Detectar e Delinear Feições na Superfície de Marte	001-008
A CARS of Novels with Imbalanced Sample Treatment	009-016
Um Sistema de Simulação de Epidemias Utilizando Sistemas Multiagentes	017-024
Monitoramento de logs da Plataforma HPCC SYSTEMS em Cloud	025-031
Controlador neural para um motor CC: aspectos de projeto e simulação	032-039
Remote Teaching of Scrum in Practice: an analysis of participants' perception	040-047
Um acelerador em hardware para a cifra ChaCha20	048-053
Remote Teaching of Requirements Elicitation Techniques in a Pandemic Scenario: A Practical Approach	054-061
AutoRGNN: um Modelo de Previsão de Churn que preserva a Privacidade com uma Abordagem Híbrida de Aprendizado Profundo	062-069
Um Estudo de Caso de Booking e TripAdvisor para o Município de Santarém, Pará	070-077
A Hybrid Evaluation of Emotional Responses to Interactive Systems	078-085
Abordagem Computacional de Mapeamento Facial e Rastreamento do Sistema Visual em População de Recém-Nascidos e Crianças	086-093
RIT: uma Biblioteca para Análise da Relevância Temática dos Comentários Postados no Issue Tracking do GitHub	094-101
O trabalho pedagógico com estudante com deficiência intelectual (DI) mediado por tecnologias digitais	102-108
Atuação nos projetos parceiros do programa Meninas Digitais e seu impacto no desenvolvimento acadêmico e profissional de alunas: um survey	109-116
Diversidade de Gênero em Projetos Open Source no GitHub: um Estudo sobre a Relevância Temática dos Comentários das Issues	117-124
Identificando as Dificuldades Existentes na Comunidade Feminina da Área de E-Sports	125-130
Sobre o Impacto da Atuação na Extensão Universitária na Formação de Estudantes	131-136
BMOOC de Desenvolvimento de Aplicativos: Uma Oportunidade de Estágio Dirigido para Meninas	137-144
Heurística de Busca de Vizinhaça Variável para Otimização do Problema de Roteamento de Veículos	145-150
Meninas High-Tech Em busca do Empoderamento e da Valorização de Meninas nas Áreas de Ciência e Tecnologia	151-157
Integração de Dados de Publicações Científicas usando uma Abordagem baseada em Ontologias	158-165
Developing an automatic classifier of different plant genera of the subspecies Acer Palmatum	166-173
Segmentation and Classification of Criollo Horses using Deep Learning	174-178
ePAGe: Sistematização do Plano de Atenção Gerontológica (PAGe)	179-186

Implementação de FFT de 1600 pontos em microcontrolador ARM Cortex-M7 para cálculo de harmônicas em sistema elétrico trifásico	187-193
Explorando Predição da Caracterização Elétrica com Machine Learning	194-201
Algoritmo de Treinamento para uma Rede SLFN com Projeção Aleatória e Margem Larga Learning Algorithm for an SLFN Network with Random Projection and Large Margin	202-208
Gestão Eletrônica de Processos de Estágios Curriculares, Orientações Acadêmicas e Atividades Complementares em Cursos de Graduação	209-216
O impacto da duração do episódio de avaliação na robótica evolutiva: uma análise qualitativa	217-224
A Prefeitura Está nas Redes- Uma Análise de Conteúdo Sobre as Redes Sociais da Prefeitura de Porto Alegre no Ano de 2021	225-231
Um Sistema baseado em IoT para Monitoramento da Saúde de Idosos e Detecção de Quedas	232-239
Um Processo de Design de Interface com foco em Usuários com Transtorno do Espectro Autista: Uma Experiência Prática	240-247
Segmentação de Artefatos de Linha B em Imagens de Ultrassonografia Pulmonar Usando DeepLabV3+	248-255
Desenvolvimento e avaliação da plataforma web TAEP4.0 para apoiar projetos educacionais baseados na Educação 4.0	256-263
Aplicação de técnicas de aprendizagem de máquina com seleção de variáveis na previsão de receitas públicas de 8 capitais	264-271
Avaliação da Usabilidade do Sistema de Informação e Gestão de Projetos (SIGProj) e da Aceitação de uma Proposta na Extensão Universitária	272-279
Utilizando Design Thinking no design de aplicativos educacionais para crianças autistas	280-287
Análise de Padrões em Imagens Faciais do Dataset MIGMA: Busca por Correlações entre Expressões Faciais e Dados Clínicos Médicos	288-295
Léxico Rural da Serra do Cipó: um caso de indexação digital de variantes regionais do português	296-302
Análise Comparativa de Algoritmos Adaptativos Baseados em Least-Mean-Square para o Controle Ativo de Vibração	303-310
Um Estudo Sobre o Uso de Modelos de Machine Learning para Manutenção Preditiva Industrial	311-318
O Emprego de Elementos Locais em Material Didático Lúdico para Ensino de Análise Orientada a Objetos	319-324
Exploring Design Thinking as a Software Accessibility Awareness Raising Methodology in Computing Courses	325-332
Connectivity Evaluation of ESP32 in Outdoor Scenarios	333-338
Construção de Sites Acessíveis para Pessoas Cegas ou com Baixa Visão Utilizando Sistemas de Gerenciamento de Conteúdo: um Estudo de Caso com Wordpress e Joomla	339-346
Análise Descritiva das atividades sobre Pensamento Computacional em livros didáticos à luz da BNCC	347-354
Comparação de Técnicas para Representação Vetorial de Imagens com Redes Neurais para Aplicações de Recuperação de Produtos do Varejo	355-362
Uma Metodologia para apoiar o Design de Soluções de Software considerando as Experiências de seus Usuários	363-370
Avaliação de Desempenho de Estratégias de Virtualização- Alternative Title: Performance Evaluation of Virtualization Strategies	371-378
An investigation of challenges in the machine learning lifecycle and the importance of MLOps: A survey	379-386
VULCAN - Uma Camada Visual para Jupyter Notebook para o Ensino de Classificação de Imagem	387-394
Identificação e Medição de Fatores que Influenciam o Custo de Viagens Corporativas	395-402
Ubuntu Space Game: Uma Análise do Potencial Educacional para Auxiliar o Enfrentamento do Racismo	403-408
Senso de pertencimento das mulheres em projetos de software	409-415

CardIoT - Eletrocardiógrafo Interoperável Baseado em Internet das Coisas	416-423
Comparação de Algoritmos de Aprendizado de Máquina para Predição de Pontuação de Crédito	424-431
Classificação de Textos Escolares com Aprendizado de Máquina	432-438

SUMÁRIO - Computer on The Beach 2023

RESUMOS ESTENDIDOS	PÁGINAS
Análise de desempenho de protocolos para computação em névoa	439-441
Gerenciamento de Dívida Técnica no Desenvolvimento Ágil: resultados preliminares de um survey	442-443
Plataforma de Integração de Componentes para Sistemas Embarcados em Aplicações Espaciais	444-446
Zeig Dich: Dataset para Reconhecimento de Tipos de Fonte de Jornais Históricos Teuto-Brasileiros	447-449
RVSH - Um processador RISC-V para fins didáticos	450-452
Game Theory Employment in the Context of Ports Management	453-455
Aprendizagem Curricular Aplicada à Programação Genética Cartesiana para Otimização Lógica de Circuitos Digitais	456-458
MPI Parallel Barnes-Hut variants	459-461
Qualidade de vida através das Tecnologias Assistivas aos portadores de Alzheimer	462-464
GamIFica - Uma Solução Gamificada para Engajar Alunos de Ensino Médio de um Curso Técnico em Informática	465-467
Evasão Escolar Feminina na Tecnologia- Como Gênero Marca a Trajetória de Meninas em Cursos de TI	468-469
Calibração de trenas utilizando Visão Computacional: caracterização das graduações para medição	470-472
Léxico para Recursos Naturais e Meio Ambiente	473-475
Identificação de Comportamento Anormal em Atividades da Vida Diária do Idoso Através de Algoritmos de Detecção de Novidades	476-478
Event detection in therapy sessions for children with Autism	479-480
Uma Gincana na Disciplina de Banco de Dados de um Curso Técnico em Informática	481-483
Chatbot Baseado em Linguagem Natural Escrita Aplicado ao Contexto do Processo Transexualizador	484-486
Perspectivas da Utilização de Teoria da Mente para o Reconhecimento e Intervenção de Estresse Ocupacional	487-489
Um Estudo sobre Tecnologias para o Desenvolvimento de Soluções para o Auxílio a Idosos e Pessoas com Deficiência e Doenças Crônicas	490-491
Aplicação de Aprendizado de Máquina para Classificação de Produtos no Processo de e-procurement	492-494
MPS.Br Game: Proposta de Jogo Educacional	495-497
A distributed processing and cloud based tool to deal with satellite image processing for shoreline analysis	498-500
Development of an unplugged game as a learning object for teaching the history of athletics in the olympic games	501-503

Aplicação de Aprendizado de Máquina para Predição do Preço da Cesta Básica	504-505
Acolher, Apoiar e Engajar - Um relato de ação voltada a alunas da área de TI	506-508
Plugue: Uma Ferramenta para Apoiar o Compartilhamento de Ideias no Ensino Baseado em Projetos	509-511
Uso de Aprendizado de Máquina para Identificar o Tipo de Afasia Progressiva Primária a partir do Desempenho no Trog-2Br	512-514
O Jogo Sério 'COVID-19 - Você sabia?'	515-517
Sensores Inteligentes em Sistemas Assistivos para Surdos: Uma Revisão Sistemática da Literatura	518-520

SUMÁRIO - Computer on The Beach 2023

CONCURSO DE TRABALHOS TÉCNICOS	PÁGINAS
Uma ferramenta para gerenciar portfólios de criptomoedas	521-524
VolleyScript: Aprendizagem ativa e interdisciplinaridade no desenvolvimento de um jogo digital	525-529
Elas Digitais e o Pensamento computacional ao Alcance da Mão	530-534
INGRESSI: uma aplicação intermediadora entre estudantes do ensino fundamental II e ingressantes dos cursos técnicos	535-538
Minimax no Jogo da Velha	539-543
IRIS: Extração, Organização e Classificação de Conteúdos do Projeto Pedagógico de Curso do Técnico em Automação Industrial	544-549