

SUMÁRIO – Computer on the Beach 2022

Artigos Completos	Páginas
<i>Avaliação do Uso de um Sistema Web de Apoio à Aplicação de Estratégias de Gamificação: Relato de Experiência</i>	001-005
<i>A Usability Study on the Perception of Elderly Users Interacting with CAPTCHAs</i>	006-013
<i>Avaliação de Usabilidade do Aplicativo Be a Maker com Alunos de Licenciatura em Computação</i>	014-020
<i>Predicting Bug-Fixing Time with Machine Learning – A Collaborative Filtering Approach</i>	021-028
<i>Método para a Classificação de Áreas Queimadas Baseado em Aprendizado de Máquina Automatizado</i>	029-036
<i>What are the Top Used Modules in Python Open-Source Projects?</i>	037-044
<i>Nucleus detection in cervical samples stained with AgNOR</i>	045-050
<i>Convolutional Neural Network and LSTM Applied To Abnormal Behaviour Detection From Highway Footage</i>	051-058
<i>Tecnologias para Implementação de Laboratórios Remotos de Robótica: Revisão Sistemática da Literatura</i>	059-065
<i>Proposta e Avaliação de uma Ferramenta Web para Vocalização de Gráficos de Barras</i>	066-072
<i>Recomendações para Projeto de Jogo Digital Educacional para o Ensino Fundamental com Foco em Valores Ético-Morais</i>	073-080
<i>Examinando os Tipos de Feedbacks no Design de Jogos Digitais</i>	081-088
<i>Algoritmo para Alocação Ótima de Para-raios em Linhas de Transmissão Inspirado em Busca em Vizinhança Variável</i>	089-096
<i>Emulação de emoções em personagens não jogáveis através de técnicas de computação afetiva</i>	097-102
<i>Acessibilidade em Jogo Digital via Comandos de Voz para Pessoas com Deficiência Motora</i>	103-110
<i>Características de jogos digitais para o público feminino: uma revisão sistemática de literatura</i>	111-118
<i>Building a corpus from supermarket reviews in portuguese for document-level Sentiment Analysis</i>	119-125
<i>An IoT-based System for Landslides Warnings Using a Real Time Slope Monitoring Model</i>	126-133
<i>Monitoramento inteligente do consumo de energia elétrica em residências utilizando recursos de IoT</i>	134-141
<i>Desenvolvimento de um Score para análise de risco de evasão de estudantes do Ensino Superior baseado em Aprendizado de Máquina</i>	142-148
<i>Abordagem para Análise de Múltiplas Fontes de Dados de Evasão Escolar</i>	149-156
<i>Controle de um Braço Robótico para Reabilitação Motora</i>	157-163
<i>Predição da Temperatura do Ferro-Gusa em um Alto-Forno utilizando Redes Neurais LSTM</i>	164-171

<i>Auscultensor: Uma exploração no Espaço de Projeto para Ausculta Pulmonar Automática na Fisioterapia</i>	172-179
<i>Construção e Validação de um Sistema IoT de Baixo Custo para Detecção de Vazamento de Água em Residências</i>	180-187
<i>Criação de Narrativas através de um Sistema Multiagente</i>	188-193
<i>Evaluating the Impact of Performance and Other Academic Variables on the Trajectory of Graduates</i>	194-201
<i>Drag and Drop to Proof: um jogo digital para demonstrar teoremas</i>	202-206
<i>Da Computação Desplugada à programação em Processing: uma experiência com crianças de 8 a 10 anos</i>	207-211
<i>Promovendo a Aprendizagem da Robótica nas Escolas com Metodologias Ativas e o Desenvolvimento de um Robô Móvel Acessível para Redução das Desigualdades Sociais</i>	212-219
<i>Jogo Educacional Digital para Auxiliar no Ensino de Numerais em Libras e Lógica de Conversão dos Números</i>	220-227
<i>Classificação Automática para Auxílio no Diagnóstico de Lesões de Pele Usando Deep Convolutional Neural Network com Modelos de Transfer Learning</i>	228-235
<i>Aprendizagem de Máquina na identificação de regiões codantes em sequências de DNA de fungos filamentosos</i>	236-242
<i>Sistema de decisão multicritério e multiobjetivo para programação de produção e dimensionamento de lote em uma indústria de beneficiamento de malha</i>	243-250
<i>Protótipo para monitoramento da postura sentada</i>	251-258
<i>Abordagem de Simulação de Ruídos para Avaliação do Reconhecimento de Locutores em Ambientes Ruidosos</i>	259-265
<i>Evoluindo Redes Neurais Convolucionais na Detecção de Emoções Usando Micro AGs</i>	266-273
<i>Object Recognition to Support Navigation Systems for Blind in Uncontrolled Environments</i>	274-281
<i>Aplicabilidade da encriptação especulativa em CPUs multicore para sistema de arquivo no espaço de usuário</i>	282-289

SUMÁRIO – Computer on the Beach 2022

Resumos Estendidos	Páginas
<i>Mineração de Dados para Identificar Aspectos que Influenciam o Desempenho nas Vendas de Produtos em uma Indústria de Confecção Do Vestuário</i>	290-292
<i>Estudo da influência dos elementos climáticos em sistemas de baixo custo para monitoramento da qualidade do ar</i>	293-295
<i>Um Estudo sobre Motivadores e Deterrentes de Evasão no Curso de Sistemas de Informação</i>	296-298
<i>Metodologia para o uso do Rastreamento Ocular na Avaliação de Afásicos Fluents em Língua Portuguesa</i>	299-301
<i>Rain Alert - Mapeamento de Desastres Naturais</i>	302-303
<i>Análise da Política de Privacidade com a LGPD</i>	304-305
<i>Sistemas de reputação e sua influência: Um comparativo</i>	306-308
<i>GPUramfs: Um sistema de arquivos em espaço de usuário para armazenamento volátil em GPU</i>	309-311
<i>Sistema de redução de ruído de baixo custo para sistemas de auxílio à audição: algoritmo RACE.</i>	312-314
<i>Desenvolvimento de uma Arquitetura Baseada na Internet das Coisas para uma Bengala Eletrônica Baseada no Contexto das Cidades Inteligentes</i>	315-317
<i>Classificação com SVM de sinais de EMG para implementação de próteses robóticas de baixo custo</i>	318-320
<i>Ciência de dados no desenvolvimento da diversidade e da inclusão em ambientes corporativos</i>	321-323
<i>PMOGA Aplicado ao Problema de Alocação de Religadores Automáticos em Sistemas de Distribuição Elétrica</i>	324-326
<i>Diretrizes para o Desenvolvimento de Agentes Relacionais Baseados em Common Ground para Pessoas Idosas</i>	327-328

SUMÁRIO – Computer on the Beach 2022

Concurso de Trabalhos Técnicos em Informática	
Páginas	
<i>“O caminho delas”: jogos desplugados para fomentar o pensamento computacional entre meninas</i>	329-334
<i>Educação 3.0: realidade aumentada em Libras na educação profissional e tecnológica.</i>	335-340
<i>O RevisãoOnline: Plataforma on-line de apoio para a melhora da escrita de textos dissertativo-argumentativos</i>	341-346
<i>Engenharia de Software e Inclusão de Deficientes Visuais: Uma Proposta de Material Concreto 3-D para Modelagem de Sistemas de Informação</i>	347-352
<i>O Método de Monte Carlo Aplicado à Análise do Custo de Aquisição de Ações no Contexto de Um Pequeno Investidor</i>	353-358
<i>A relevância de projetos como o Meninas Digitais no Cerrado para a diversidade de gênero na computação brasileira</i>	359-362