

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2024

### Artigos Completos

### Páginas

<i>Uma Revisão Sistemática Sobre o Uso de Jogos para Fomentar a Participação de Meninas na Área de Computação: Uma Análise do Women in Information Technology (WIT)</i>	001-006
<i>Human-centered design to address challenges in school schedule generation and management</i>	007-014
<i>SIRA: Uma Arquitetura Para Recuperação de Informação Sem Servidor</i>	015-022
<i>Semantic Segmentation of Mice Wounds</i>	023-029
<i>Predicting Bug-Fixing Time with Rating Features - A Comparison Between Ratings and Reputations</i>	030-037
<i>Avaliação individual presencial apoiada por computador com dinâmica circular e correção coletiva</i>	038-042
<i>Validação do conceito Gêmeo Digital na Robótica Móvel</i>	043-050
<i>Libras Tech: Software educacional para o ensino gamificado da informática adaptado a libras</i>	051-056
<i>Projeto de um Aplicativo Desktop no App Designer para Calibração de Sensor TCS230 com Arduino</i>	057-063
<i>Detecção de desistência de estudantes em disciplinas ofertadas com apoio do ambiente MOODLE: uma abordagem de análise implícita</i>	064-071
<i>Diagnóstico de Acessibilidade para Deficientes Visuais no Ambiente Virtual de Aprendizagem do SENAI</i>	072-079
<i>Detecção, Rastreamento e Contagem de Veículos para Análise de Tráfego Urbano utilizando Métodos de Aprendizagem Profunda</i>	080-087
<i>Image Classification for Precision Agriculture: A Coffee Study Case</i>	088-095
<i>Atenuação do Sinal de Tremores nas Mãos: uma Análise Comparativa de Algoritmos Adaptativos</i>	096-101
<i>Developing and Evaluating the Quality of a Website to Combat Online Sexual Violence Against Children and Teens</i>	102-109
<i>Detecção de Hipertensão Arterial usando Fotopletismografia e Aprendizado de Máquina</i>	110-117
<i>Análise Comparativa de Algoritmos de Detecção de Objetos para Reconhecimento de Buracos em Vias e Estradas</i>	118-125
<i>Metareciclagem com o Projeto ReuseTech</i>	126-133
<i>Classificação de sinais cerebrais sob a ótica dos Large Language Models aplicação na reabilitação clínica</i>	134-141
<i>Fechando o Circuito e conectando Futuras Engenheiras</i>	142-149
<i>Model optimization by destructive methods: A case study using structured pruning in image classification models</i>	150-157
<i>Classificação de Dígitos Manuscritos em Imagens Ruidosas: Explorando o uso e a adaptação conjunta de redes neurais para classificação e remoção de ruído</i>	158-164
<i>Técnica de confiabilidade em nível de sistema operacional para a arquitetura RISC-V</i>	165-171
<i>Interface de rede AMBA-AXI para uma rede-em-chip confiável</i>	172-178
<i>Um estudo de desempenho de consultas em dados abertos em saúde utilizando ferramentas OBDA</i>	179-185
<i>Era Uma Vez: Relato de processo de design de um jogo de tabuleiro empático baseado em estudos sobre a Doença de Alzheimer</i>	186-192
<i>Avaliação de usabilidade em aplicativo para coleta de indicadores de antropização</i>	193-198

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2024

<i>GameProgLog: Jogo educativo com conceitos básicos de computação para o ensino médio</i>	199-205
<i>Construindo pontes para a equidade de gênero na área de Tecnologia da Informação</i>	206-213
<i>Inserindo meninas na educação científica e tecnológica por meio da Olimpíada de Aplicativos - ONDA</i>	214-221
<i>Processamento de Linguagem Natural em Processos de Tomada de Contas Especial</i>	222-229
<i>Classificação de Fake News utilizando o dataset LIAR</i>	230-235
<i>Sentiment Analysis in Social Networks during the 2021 and 2022 Formula 1 Seasons: A Study Using Natural Language Processing on Twitter</i>	236-243
<i>Um Analisador mórfico-morfêmico: aplicação web para verbos regulares do português</i>	244-251
<i>Elétrino: Um relato de experiência no desenvolvimento de histórias em quadrinhos para o ensino de eletrônica na educação básica</i>	252-257
<i>Identificação, Análise e Apoio à Tomada de Decisão sobre Evasão Escolar no Contexto de um Curso de Engenharia de Computação</i>	258-264
<i>Sistema de Baixo Custo para Auxílio de Detecção de Obstáculos para Pessoas com Deficiência Visual</i>	265-269
<i>Análise de Escalabilidade de Método de Exploração e Mapeamento Bioinspirado no Formato das colmeias de Abelha</i>	270-276
<i>Processamento de Linguagem Natural do Português Brasileiro para detecção de cyberbullying</i>	277-282
<i>PySol: Uma Proposta Python para Automação de Busca na SBC OpenLib</i>	283-289
<i>Serviço GidLab: Impulsionando a pesquisa experimental em Gestão de Identidade</i>	290-297

# SUMÁRIO - Computer on The Beach 2024

## Resumos Estendidos

## Páginas

<i>Relato de Experiência de uma Atividade de Bingo com Consultas SQL em uma Aula de Banco de Dados em um Curso Técnico em Informática</i>	298-300
<i>Um Jogo Digital Sobre Representatividade Feminina na Computação</i>	301-303
<i>Explorando o potencial do ChatGPT para geração de conteúdo didático: Uma proposta para construção de histórias em quadrinhos para ensino de programação</i>	304-306
<i>A construção de um livro para apoiar meninas na área da computação</i>	307-309
<i>Uma extensão para o VSCode que utiliza o ChatGPT como ferramenta de apoio ao desenvolvimento de software seguro</i>	310-311
<i>Identificação de cryptojacking: Uma Análise de ferramentas</i>	312-314
<i>Uma proposta de ferramenta de análise de dados administrativos como estratégia defensiva ao estelionato digital</i>	315-317
<i>Experiências na Elaboração de Cursos MOOC para a Formação de Professores: Robótica Educacional e Práticas Maker</i>	318-319
<i>Meninas na Computação -Relato de Experiência do Projeto Meninas Digitais do IFSULDEMINAS Campus Machado</i>	320-321
<i>MellDia: Aprimorando o Controle do Diabetes Mellitus por Meio de um Aplicativo Móvel</i>	322-324
<i>Diálogo Elétrico em Plantas: Técnicas de Aprendizado de Máquina Aplicadas à Identificação de Estresse</i>	325-327
<i>Um Jogo em Realidade Alternativa para Motivar o Interesse de Meninas pela Área de Informática</i>	328-330
<i>Valerinas - As Meninas Digitais da UDESC Alto Vale: Relato da Criação e da Condução do Grupo</i>	331-332
<i>Comparativo de ferramentas de emulação e simulação no ensino de redes de computadores</i>	333-335
<i>Avaliação da vulnerabilidade da arquitetura RISC-V a ataques de execução especulativa</i>	336-337
<i>Assistente Virtual para automação de agendamentos de treinamentos corporativos</i>	338-340
<i>Uma Plataforma de Mapeamento Coletivo para Registro de Ocorrências em Instituições de Ensino</i>	341-343
<i>ChatBot : Conhecendo Mulheres das Exatas</i>	344-345
<i>Identificação de Solo Exposto e Cupinzeiros em Pastagens Utilizando Deep Learning</i>	346-348
<i>Ode to Joy: uma proposta de projeto STEAM</i>	349-351
<i>Análise de sentimentos e emoções com o uso da ferramenta Orange Datamining: uma avaliação a partir da tradução dos textos do português</i>	352-354
<i>Projeto de Solução Baseada em Dispositivo Vestível para Previsão de Crises Convulsivas em Pacientes com Epilepsia</i>	355-356
<i>Protótipo de sistema para obtenção da força e deformação em corpos de prova</i>	357-359
<i>Um Sistema de Tempo Real para Medição do Consumo Energético e Prevenção de Incidentes Elétricos Domésticos</i>	360-362

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2024

### Concurso de Trabalhos Técnicos

### Páginas

<i>IVA - Integração Virtual Acadêmica: Um sistema acadêmico alternativo ao Sigaa nos quesitos responsividade, disposição de informações e acessibilidade</i>	363-368
<i>Chatbot para Atendimento em uma Secretaria Acadêmica: Facilitando Comunicações por meio de Linguagem Simples</i>	369-373
<i>IFootball: Aprendizagem Baseada em Projetos no Ensino Técnico</i>	374-377
<i>STEMulheres: Empoderando a Participação Feminina nas Ciências e Tecnologias</i>	378-383
<i>Pensamento Computacional como Resgate de Habilidades Lógicas no Ensino Técnico Integrado ao Ensino Médio</i>	384-389
<i>GOLI - Glossário Online em Libras para Informática</i>	390-395
<i>Pensamento Computacional e Robótica na Atração de Talentos para a Computação: Um Relato de Experiência no Ensino Fundamental</i>	396-401