

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

### Artigos Completos

### Páginas

<i>PsiLink: Um Protótipo de Aplicativo de Apoio Psicológico para Facilitar o Acesso à Saúde Mental</i>	001-008
<i>LetraMania: Inovação Digital em Saúde e Educação Inclusiva para Pessoas com Transtorno do Espectro Autista (TEA)</i>	009-016
<i>Digitalização e Análise Automática de Dados do Questionário Internacional de Atividade Física (IPAQ): API IPAQMove</i>	017-024
<i>Robotics and Gametherapy for Neurological Rehabilitation in Physiotherapy: A Systematic Literature Review</i>	025-030
<i>Gameterapia e reabilitação neurológica: uma revisão sistemática de jogos mobile com potencial para utilização no processo de reabilitação neurológica</i>	031-035
<i>Otimização de Assistentes Robóticos para Idosos: Uma Abordagem Multi-Agente e Roteamento Determinístico</i>	036-043
<i>Conectar: Aplicativo Assistivo para Crianças com TEA com IA, CAA, Rotinas e Jogos Educativos</i>	044-052
<i>Block-Term Decomposition Convergence Dynamics as a Biomarker for Atrial Fibrillation</i>	053-058
<i>A Comparative Study of Segmentation Strategies for sEMG-Based Gesture Recognition</i>	059-064
<i>Métodos Híbridos de Decomposição Modal e Filtragem Adaptativa para Redução de Ruído em ECG e PPG: Revisão Sistemática da Literatura</i>	065-072
<i>Decodificação de Atenção Auditiva com ear-EEG: Análise de Viabilidade do uso da Abordagem Correlacional</i>	073-080
<i>Integração Multimodal: Uma Revisão Sistemática sobre Eye Tracking, TROG-2 e Machine Learning na Avaliação da Afasia</i>	081-092
<i>Breast Cancer Detection via Thermography using Transfer Learning Architectures</i>	093-100
<i>Análise de Duas Abordagens de Treinamento da U-Net para Segmentação de Vértabras em Radiografias</i>	101-108
<i>Avaliação Multidimensional da Segmentação Mamária em Ultrassonografia Baseada em Hierarchical Transformer</i>	109-116
<i>Aplicação de Redes Neurais Convolucionais Baseadas em Região na Detecção de Componentes Hidrossanitários Industrializados</i>	117-121
<i>Automatic Tooth Numbering in Panoramic X-Rays Using YOLOv8 and Mask R-CNN</i>	122-128
<i>Evaluation of YOLO Architectures for Document Layout Analysis of Historical Newspapers</i>	129-136
<i>U-Net for Segmentation of Dental Structures in Bitewing Radiographs</i>	137-140
<i>Predição de Peso da Tilápia do Nilo por Meio do Fenótipo Usando Redes Neurais Convolucionais</i>	141-147
<i>Análise Comparativa de Redes Leves e Arquiteturas de Hardware Embarcado para Inspeção Automatizada de PCBs</i>	148-155
<i>Reconhecimento Facial Para Controle de Acesso em Ambientes Fechados</i>	156-163

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

<i>A Low-cost IoT-based Solution to Monitor Customer Behavior in Storefront Displays</i>	164-171
<i>A Comparative Study of Loss Functions and Optimizers for Parking Space Classification</i>	172-176
<i>Detection of Anomalies in Computer Networks using Machine Learning</i>	177-184
<i>Lightweight Embedded Neural Network for Water Quality Classification (CONAMA 357/2005)</i>	185-191
<i>Human-Level Reasoning? A Comparative Study of Large Language Models on Logical and Abstract Reasoning</i>	192-199
<i>Integração da IAGen na Educação em Design: Perspectivas do Brasil e da Noruega</i>	200-205
<i>Análise de sentimentos: uma avaliação do impacto de respostas ambíguas na análise de sentimentos</i>	206-212
<i>Uso de Modelos de Linguagem de Grande Porte na Geração Automática de Artefatos de Teste End-to-End Baseados em Comportamento</i>	213-220
<i>Aplicação da Arquitetura LSTM na Previsão da Inflação</i>	221-227
<i>Previsão de carga elétrica de curto prazo considerando métodos estatísticos tradicionais e de aprendizado profundo</i>	228-235
<i>Correção Dinâmica da Ocupação de Buffer em Streaming com Codificação VVC via Aprendizado por Reforço</i>	236-241
<i>Previsão de Níveis Fluviais com Redes LSTM (Long Short-Term Memory) Integrada ao Mapeamento de Áreas de Risco de Inundação</i>	242-249
<i>IA Generativa aplicada à automação de relatórios de conformidade em Segurança Cibernética</i>	250-257
<i>Semantic Routing for Hybrid Question Answering: Balancing Deterministic Text-to-SQL and LLM-Based Reasoning</i>	258-264
<i>Vocal Pathology Recognition Using Acoustic Features</i>	265-272
<i>Otimização da Eficiência de Cache em Sistemas Transacionais de Alta Performance: Uma Avaliação Experimental em Rust</i>	273-277
<i>Improving Detection of Minority-Class Breeding Sites with Attention-Based Architectures in UAV-Based Mosquito Surveillance</i>	278-285
<i>Predição de Crises Epilépticas em EEG Utilizando Filtro de Kalman e Recursive Least Squares</i>	286-291
<i>Desempenho individual no college basketball e sucesso profissional na National Basketball Association: uma abordagem de Aprendizagem de Máquina</i>	292-298
<i>Predição de surtos de dengue a partir de fatores climáticos e socioeconômicos: Uma abordagem KDD nos municípios do Brasil</i>	299-306
<i>Avaliação e Detecção Automática do Estresse Hídrico em Latossolo Vermelho-Amarelo: Uma Abordagem Híbrida Físico-Computacional</i>	307-311
<i>SIGWeb: Uma Aplicação Web para Visualização de Dados Geoespaciais sobre Desastres Ambientais</i>	312-319
<i>Visualização de Dados Aplicada ao Monitoramento de Queimadas com Dados NOAA: Uma Revisão Sistemática</i>	320-326
<i>Planejamento de Dronevias em Ambiente Urbano Real com Meta-Heurísticas: Um Estudo Aplicado ao Centro de Belo Horizonte</i>	327-334

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

<i>UserPrint: Perfilização e Distinção de Comportamento Usuários em Ambientes Corporativos</i>	335-342
<i>Hashing de similaridade estrutural e por bytes em binários ELF de distribuições Linux: uma análise experimental comparativa</i>	343-350
<i>Avaliação de Abordagem para Definição de Requisitos de Cibersegurança em Projetos Ágeis</i>	351-358
<i>Detecção de URLs de Phishing com PU Learning e Métricas de Divergência de Distribuições</i>	359-366
<i>Avaliação do Apache Superset para Exposição de Dados Públicos</i>	367-374
<i>Uma Avaliação de Usabilidade do Sistema de Geração de Políticas de Privacidade e Termos de Uso</i>	375-382
<i>Sistemas e Inovações para atendimento e suporte ao usuário em tribunais: Uma revisão sistemática da literatura</i>	383-389
<i>Evaluating the Impact of Data Imputation on Knowledge Discovery in Smart Grid Data</i>	400-407
<i>Sistema Inteligente de Gestão Wi-Fi Integrado a Carteirinhas RFID, NFC e QR Code para Controle de Presença de um Laboratório de Pesquisa e Extensão</i>	408-415
<i>Análise da Aplicação de Técnicas de Segurança na Comunicação de Dispositivos Voltados ao Controle de Frotas</i>	416-423
<i>Sistema de Geofencing com ESP32 e GPS para Controle de Aproximação de Embarcações à Áreas Marinhas Protegidas</i>	424-431
<i>High-Performance Parallel Acceleration of Image Processing Filters on Multicore CPUs Using OpenMP</i>	432-439
<i>Avaliação da Recuperação Pós-Enchente de Transformadores a Seco com Dados de Isolação e Análise de Variabilidade por Monte Carlo</i>	440-445
<i>Performance Analysis of Hardware-Accelerated HEVC Encoders</i>	446-451
<i>An Optimized Hardware Design for the VVC Intra Reference Sample Smoothing Filter</i>	452-457
<i>UP! Designing a Readability-Centered Programming Language: Principles, Implementation, and Comparative Analysis</i>	458-464
<i>Enforcing Business Rules in University Timetabling Through Database Constraints and Heuristics</i>	465-472
<i>Avaliação de Qualidade de Código em Projetos Open Source</i>	473-480
<i>Constraint Programming applied to the Brazilian Book and Teaching Material Program</i>	481-487
<i>Um pipeline multiplataforma unificado para coleta e padronização de dados de mídias sociais</i>	488-495
<i>Descobrir Perfis Interseccionais de Mulheres na Computação: Uma Análise Baseada em Clusterização K-Means</i>	496-503
<i>Divulgação Científica para Mulheres: Um olhar voltado às redes sociais</i>	504-510

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

<i>Aplicativo Web Progressivo para Suporte à Ciência Cidadã e Disseminação do Conhecimento Científico</i>	511-518
<i>Coleta de Dados em Jogos Educacionais: Um Estudo de Caso a Partir de Três Jogos com Interfaces Físicas</i>	519-526
<i>Transforming Evaluation into a Mission: Gamifying the Post-Evaluation of LeXEM using the GamiFlow Framework</i>	527-534
<i>Gamificação Personalizada e Tipos de Jogadores: Uma Revisão Sistemática de Literatura</i>	535-542
<i>Heróis da Cidadania: um Jogo Sério para Prevenção e Educação à Cidadania</i>	543-549
<i>Orientação Espacial através do brincar: uma proposta de jogo físico-digital para noções de geografia e direcionalidade</i>	550-556
<i>Exploring Intersubjective Mechanics in Games: a Case Study in the Context of Sexual Violence Against Children</i>	557-564
<i>Genius Girls: Um jogo de realidade alternativa para representar e incentivar mulheres nas áreas STEM</i>	565-570
<i>Arquitetura e Implementação de um Jogo Educacional para Ensino de Geometria com o Uso de um Controle Inercial</i>	571-578
<i>BEMO: Base Educacional Modular Open-Source de Baixo Custo para Educação STEAM</i>	579-586
<i>Promovendo Cultura STEAM com LEGO® Mindstorms: Um Relato sobre Robótica Educacional</i>	587-592
<i>Da EJA às Estrelas: Oficina de Robótica Educacional com Temática de Astronomia</i>	593-598
<i>Modelando Ocorrências de Espécies Marinhas com Classificação Uma-Classe: um Estudo de Caso sobre a Caravela-Portuguesa</i>	599-605
<i>Ensino de Lógica de Programação para Alunos do Ensino Fundamental: Um Relato de Experiência Extensionista</i>	606-612
<i>Análise do Insucesso Acadêmico em Disciplinas Introdutórias em um Curso de Engenharia de Computação</i>	613-620
<i>Desafios que Ensinam: Um Relato de Experiência com Programação Competitiva na Formação de Ingressantes</i>	621-627
<i>Ensino de Programação e Inclusão Digital em Temáticas Ambientais: Um Curso de Extensão para Jovens e Adultos</i>	628-635
<i>Construindo uma cultura de inclusão para mulheres na Tecnologia da Informação (TI)</i>	636-643
<i>Um Transcritor Fonético Pedagógico para as Variações Vocálicas do Português Brasileiro</i>	644-651
<i>Desenvolvendo a Presença Digital no Ensino Técnico: Um Relato de Experiência com o Uso do LinkedIn como Ferramenta de Formação Profissional</i>	652-658
<i>Paleta de Cores Acessível: Concepção, Análise e Aplicação no Jogo "Para que Serve?"</i>	659-666
<i>Design Inclusivo e Autoria Digital: Um Estudo Exploratório sobre o Uso do Figma como Ambiente Maker No-Code</i>	667-673

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

### Resumos Estendidos

### Páginas

<i>Development of a Generative Adversarial Network for Generating Pixel Art Character Sets for Games</i>	674-676
<i>Educação em Jogos Digitais para Crianças e Adolescentes: Adaptação e inclusão no Projeto SC Games durante o isolamento social</i>	677-679
<i>Jornada da Matemática: jogo ciberfísico com material dourado para a aprendizagem de Matemática</i>	680-682
<i>OpenDDR: Ferramenta Inteligente para Apoio ao Diagnóstico Odontológico</i>	683-685
<i>Monitoramento Ambiental de Hortaliças Utilizando Tecnologias IoT</i>	686-688
<i>Injeção Indireta de Prompt no Gemini</i>	689-691
<i>Pesquisa e Desenvolvimento de Métodos de Visão Computacional para Mensuração de Movimentos Faciais</i>	692-694
<i>Robótica na fisioterapia: Proposta de dispositivo robótico adaptado para utilização na reabilitação neurológica</i>	695-697
<i>Entre práticas e descobertas: O Impacto do projeto Conexão SI</i>	698-700
<i>Meninas High-Tech: Relato de Experiência de um Projeto de Extensão</i>	701-703
<i>Uma Abordagem em e-Saúde para a Documentação Estruturada da Dor e a Gestão de Medicamentos em Cuidados Paliativos</i>	704-706
<i>Sistema Tutor Baseado em Inteligência Artificial Explicável para Ensino de Autômatos</i>	707-709
<i>How Sustainable Is AI Research? Insights from Brazil's Largest AI Conference</i>	710-712
<i>Proposta de Interface AMBA AXI-Stream para a Integração de Aceleradores em uma Rede-em-Chip</i>	713-715
<i>Hardware Accelerators for Softmax Function Approximation Using RTL and HLS Design</i>	716-718
<i>Acesso a Alimentos Saudáveis em Áreas de Baixa Renda: Uma Análise Geoespacial</i>	719-721
<i>Systematic Review of Computational Models of Autoimmune Demyelinating Brain Diseases and Their Biological Correlates</i>	722-724
<i>Uso de Inteligência Artificial Generativa para Criação de Diálogos e Interações Mais Realistas entre NPCs e Jogadores</i>	725-727
<i>A integração de Radar de Ondas Milimétricas e Inteligência Artificial para a detecção de quedas em aplicações residenciais</i>	728-730
<i>Mais que Café: Relato de Experiência e Análise da Participação Feminina Universitária nas Ações do Projeto Meninas Digitais Vale do Itajaí</i>	731-733
<i>Ferramenta Inteligente para Gestão de E-mails Corporativos utilizando LLMs</i>	734-736
<i>A Comparison of Sequential and Parallel Adversarial Search Algorithms in the Pacman Game</i>	737-739
<i>IMPRESSÃO 3D PARA O ENSINO DE ASTRONOMIA: Desenvolvimento do Mapa Celeste dos céus de Rondônia com aplicações em ensino inclusivo</i>	740-742

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

<i>Proposta de Desenvolvimento de Dispositivo Vestível Baseado em Edge AI para Avaliação Objetiva em Sessões de Fisioterapia</i>	743-745
<i>Princípios de Usabilidade e Gamificação no Design de Exergames: Proposta do Jogo Terapêutico “Toque os Alvos”</i>	746-748
<i>Fisioterapia em RV: Design de Jogo e Análise de Movimento com Unity e Meta SDK</i>	749-751
<i>Automatic Classification of Sow Claw Lesions in Confined Herds in Brazil</i>	752-754
<i>Framework Semântico-Híbrido para Recomendação Científica: Uma Abordagem Multidisciplinar</i>	755-757
<i>Orientação Vocacional Gamificada: o Uso do Modelo RIASEC em um Jogo Digital Interativo</i>	758-760
<i>Lixeira Certa: Jogo Arcade para o Ensino da Separação de Resíduos para Crianças</i>	761-764
<i>Como um Jogo de VR consegue conscientizar sobre a coleta e reciclagem de lixo Marítimo</i>	765-767
<i>Arte de Tecer: Um Aplicativo para o Ensino de Crochê para Iniciantes</i>	768-770
<i>Jogo Sensorial Auxiliar em Momentos de Vulnerabilidade Emocional</i>	771-773
<i>Mulheres na Ciência: Um jogo de realidade alternativa</i>	774-776
<i>Projetos criativos em espaços maker como suporte ao desenvolvimento do pensamento computacional</i>	777-779
<i>Geração de Políticas de Privacidade e Termos de Uso para Softwares em Conformidade com a Lei Geral De Proteção De Dados Pessoais (LGPD)</i>	780-782
<i>A Aplicação de Agentic AI na Controladoria: Inovações, Desafios e Oportunidades</i>	783-784
<i>Do Código à Física: Uma Prática Interdisciplinar com Robótica no Ensino de Movimento em Plano Inclinado</i>	785-787
<i>Desenvolvimento de um Sistema de Controle de Acesso de Baixo Custo Baseado em Internet das Coisas para Refeitórios Universitários</i>	788-790
<i>Arborização Urbana: solução sustentável para mitigação de ilhas de calor - uma proposta para a orla do Guaíba em Porto Alegre / RS</i>	791-793
<i>Mulheres Tech: Quem sou eu? Um jogo educativo sobre mulheres que fizeram história na tecnologia</i>	794-796
<i>Desenvolvimento De Uma Aplicação Para Coleta De Micro Fatores de Micro-Habitats (Ecolox)</i>	797-799
<i>Poesia Concreta e Programação: Uma Proposta para Aprendizagem Criativa</i>	800-802
<i>Geração de Dados Sintéticos para Treinamento de Modelos de Visão Computacional em Sistemas de Detect and Avoidance de Veículos Aéreos Não Tripulados</i>	803-805
<i>Moléculas da Amazônia: banco de dados integrado para apoiar pesquisas em saúde e biotecnologia na Amazônia</i>	806-808
<i>Code Queens Catarina – Aprendendo a Programar para o Futuro: Utilizando a Abordagem STEM para Meninas do 8º e 9º ano</i>	809-811

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

<i>Avaliação da Assimetria Térmica em Imagens Termográficas de Câncer de Mama por Segmentação e Análise Radiômica</i>	812-814
<i>Biomarcador Acústico de Hipertensão Arterial: Avaliação da Viabilidade da Detecção por Sinais de Fonocardiograma e Classificação Binária</i>	815-817
<i>Análise de Algoritmos de Aprendizado de Máquina Aplicados à Qualidade do Sono</i>	818-820
<i>Adaptação Digital de Jogo de Coordenação Bimanual: Uma Abordagem Ciberfísica</i>	821-823
<i>Análise de Desempenho em Combates de Espada Utilizando Visão Computacional e Machine Learning</i>	824-826
<i>Proteção da Dignidade Feminina na Era dos Deepfakes e GANs</i>	827-829
<i>Técnicas de Difração Numérica e Auto-foco para Holografia Digital em Linha Microscópica: Levantamento de Métodos</i>	830-832
<i>Previsão de Produtividade de Soja Utilizando Adaptação de Domínio</i>	833-835
<i>Detecção de Soja com U-Net e MapBiomas</i>	836-838
<i>Utilizando Análise de Redes Sociais em um Ciclo de Mentorias Acadêmicas para Caracterizar a Participação de Mulheres na Computação</i>	839-841
<i>"Vozes do Tempo": O Enigma de Bertha Lutz no Escape Room e a Representatividade em STEAM</i>	842-844
<i>Otimizando a pesquisa e análise de dados semiestruturados com modelos de LLM- Uma aplicação em relatórios de auditoria de empresas listadas na B3</i>	845-847

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

### Concurso de Trabalhos Técnicos

Páginas

#### Trilha Extensão

<i>Laboratório de Ideias O aprender fazendo na construção de soluções inovadoras.</i>	845-848
<i>Casa de bonecas interativa com Arduino</i>	849-854
<i>Soluções Simples, Impactos Reais: O Aplicativo AIGO como Ferramenta de Sustentabilidade no Contexto de uma Comunidade Indígena Urbana</i>	855-860
<i>Casulo Desenvolvimento de um aplicativo móvel como ferramenta de estímulo à continuidade no tratamento de dependência de drogas lícitas</i>	861-865

### Concurso de Trabalhos Técnicos

Páginas

#### Trilha Pesquisa

<i>Heurística de Acessibilidade e Prototipação de Aplicativo de Navegação Assistiva para Pessoas com Deficiência Visual</i>	866-871
<i>Música, Jogo e Atenção: uma proposta educacional com Raspberry Pi</i>	872-877
<i>Ajudaê: SistemaWeb para conectar Contratantes a Prestadores de Serviços Gerais</i>	878-883
<i>JIFTv (Streaming Adaptativo nos Jogos Escolares)</i>	884-889
<i>M-CHAT DIGITAL Ferramenta para digitalização do processo manual de triagem do Transtorno do Espectro Autista</i>	890-894
<i>Módulo de Gamificação do Framework +Ludus: Uma Abordagem para Jogos Educacionais Acessíveis e Motivadores</i>	895-897
<i>Facilitando o registro de Boletins de Ocorrência envolvendo Criptoativos: Extensão e aprimoramento do sistema HiBO.js</i>	898-903
<i>Evencad: Sistema de Gerenciamento de Eventos Acadêmicos e Documentos Eletrônicos</i>	904-909
<i>Aprimorando o registro de Boletins de Ocorrência de Desaparecimento de Menores de Idade Introdução de um novo módulo ao framework HiBO.js</i>	910-914
<i>Análise de Desempenho e Qualidade em Codificadores de Vídeo H.264 AVC e H.265 HEVC Rápidos e Embarcados</i>	915-920
<i>FloraTrack: Desenvolvimento e Avaliação de uma Ferramenta Digital para Inventário Arbóreo e Educação Ambiental</i>	921-926

## SUMÁRIO - Computer on The Beach 2025

<i>Central SOS: Sistema de Centralização de Atendimentos de Urgência e Emergência</i>	927-932
<i>NAVE: Uma Solução Automatizada de Avaliação Educacional para Ambientes de Simulação de Redes de Computadores</i>	933-937
<i>LAN: PlataformaWeb Baseada em Containers para Aprendizagem Prática da Linha de Comando Linux</i>	938-942
<i>Desenvolvimento de software para contorno de bordas e encaixe inteligente de couro de peixe</i>	943-947
<i>Lexicube: Geração e análise multidimensional de notícias com olap</i>	948-952