

Editorial

Saudações a todos os participantes, comunidade acadêmico-científica e técnico-profissional do Computer on the Beach. Nós do Comitê de Programa e da Coordenação do Concurso de Trabalhos Técnicos cumprimentamos a todos que colaboram anualmente para o sucesso do evento.

Após os anos de 2020 e de 2021 com tanta instabilidade em virtude da Covid-19, retomamos a realização presencial do evento e geramos muita conexão nesse retorno. Foram três dias de muita interação nas sessões técnicas e de pôsteres, nos *coffee breaks*, no Concurso de Trabalhos Técnicos, no Workshop Meninas Digitais, no Workshop de Ciência de Dados e nos painéis e palestras com profissionais de destaque.

Em sua 13ª edição, o Computer on the Beach 2022 manteve sua proposta de discutir temas voltados à computação aplicada, com as temáticas centrais “Saúde e Bem-estar, e Educação de Qualidade. A comunidade acadêmica foi convidada a submeter trabalhos originais de pesquisas científicas ou tecnológicas na forma de artigo completo ou resumo estendido em vinte e dois (22) tópicos da Computação. Nesta edição, um total de cento e sessenta e dois (162) trabalhos foram submetidos ao evento, dos quais cento e dezessete (117) são artigos completos e quarenta e cinco (45) resumos estendidos. Todos os trabalhos foram revisados por pelo menos dois membros do Comitê de Programa. Os quarenta (40) melhores artigos científicos e os dezesseis (16) melhores resumos estendidos submetidos foram aceitos e apresentados na edição. Estes números representam uma taxa de aceitação de 34,2%, para os artigos completos. No processo de seleção dos trabalhos científicos, revisando artigos completos e resumos, contamos com cento e dois (102) revisores que, de forma voluntária, avaliaram os trabalhos submetidos.

Dos trabalhos aceitos e apresentados no XIII Computer on the Beach, 3 (três) artigos completos e 3 (três) resumos foram premiados, sendo duas (2) menções honrosas para cada trilha e a congratulação do melhor resumo e melhor artigo do evento. Os trabalhos premiados nesta edição são os seguintes:

Resumos estendidos:

Menção Honrosa: Sistemas de reputação e sua influência: Um comparative.

Menção Honrosa: GPUramfs: Um sistema de arquivos em espaço de usuário para armazenamento volátil em GPU; e

Melhor Resumo: Estudo da influência dos elementos climáticos em sistemas de baixo custo para monitoramento da qualidade do ar.

Artigos completos:

Menção Honrosa: Criação de narrativas através de um sistema multiagente;

Menção Honrosa: Predição da Temperatura do Ferro-Gusa em um Alto-forno utilizando Redes Neurais LSTM; e

Melhor Artigo: Aprendizagem de Máquina na identificação de regiões codantes em sequência de DNA de fungos filamentosos.

O 10º Concurso de Trabalhos Técnicos teve como objetivo selecionar e premiar os melhores trabalhos desenvolvidos por alunos, matriculados em 2022 em cursos técnicos da área da tecnologia da informação, no ensino médio (integrado e concomitante) e, também, no pós-médio (subsequente).

Na sua nona edição, o Concurso de Trabalhos Técnicos manteve a proposta de discutir temas voltados à computação aplicada em pesquisa e em extensão. Nos trabalhos submetidos para a trilha de pesquisa, os autores apresentaram contribuições na área da computação aplicada; já na trilha de extensão, os autores apresentaram trabalhos que apresentavam uma articulação entre a ação desenvolvida e a comunidade.

Assim, nesta edição, foram submetidos trinta e quatro (34) trabalhos, destes, vinte e nove (29) na trilha de pesquisa e cinco (5) na trilha de extensão. Todos os trabalhos foram revisados por, pelo menos, três membros do Comitê Técnico – Concurso de Trabalhos Técnicos.

Após a avaliação, até dez (10) trabalhos avaliados com nota superior a cinco (5) foram selecionados como melhores trabalhos para serem apresentados nos anais do evento. Com essa nota de corte, ficaram selecionados quatro (4) trabalhos de pesquisa e dois (2) de extensão. Assim, o leitor encontrará nos anais um total de seis (6) trabalhos, sendo quatro da trilha de pesquisa e dois da trilha de extensão. Os trabalhos selecionados foram apresentados pelos estudantes envolvidos no projeto e avaliados por uma banca de três examinadores para os trabalhos de pesquisa e dois examinadores para os trabalhos de extensão, definindo assim os melhores trabalhos do concurso.

O trabalho premiado no 10º Concurso de Trabalho Técnicos foi o seguinte:

Trilha Pesquisa:

Melhor Trabalho: “Engenharia de Software e Inclusão de Deficientes Visuais: Uma Proposta de Material Concreto 3-D para Modelagem de Sistemas de Informação.”

Menção Honrosa: “O caminho delas”: jogos desplugados para fomentar o pensamento computacional entre meninas”

Menção Honrosa: “O Método de Monte Carlo Aplicado à Análise do Custo de Aquisição de Ações no Contexto de Um Pequeno Investidor.”

Por fim, registramos o agradecimento especial a todos os autores que prestigiaram o Computer on the Beach 2022 ao submeterem seus trabalhos, relatando suas pesquisas. Sem os autores e seu interesse pelo evento não teríamos trabalhos tão diversificados e de tanta qualidade. Gostaríamos de agradecer também aos membros do Comitê de Programa, aos palestrantes, professores convidados e todos os apresentadores que fizeram parte desta edição. Agradecemos também o apoio institucional recebido da Sociedade Brasileira de Computação, Universidade Federal de Santa Catarina, Instituto Federal de Santa Catarina, Escola Politécnica da PUCRS, RNP, ADP, deepen e INDT. Além disso, fica nosso sincero agradecimento aos patrocinadores do evento: flowti, musii, nuvem e tiki. Por fim, especial agradecimento a FAPESC por estar conosco desde o início.

Prof. Eduardo Alves da Silva (UNIVALI)

Prof. Frank Siquera (UFSC)

Prof. Raimundo Ghizoni Teive (UNIVALI)

Coordenação do Comitê de Programa – Trilha Principal

Prof. Denise Kronbauer (IFC – Campus Sombrio)

Prof. Leonardo Ronald Perin Rauta (IFSC – Campus Gaspar)

Prof. Marcelo Dornbusch Lopes (UNIVALI)

Coordenadores do 10º Concurso de Trabalhos Técnicos

Prof. Anita Maria da Rocha Fernandes (UNIVALI)

Coordenadora Geral do Computer on the Beach