

Anais

I MOSTRA DE TRABALHOS **Technomonte 2018**

Monte Carmelo, 02 à 04 de outubro de 2018

Technomonte 2018

ANAIS DA I MOSTRA DE TRABALHOS

Monte Carmelo, MG, Brasil

02 à 04 de outubro de 2018

Organizadores

Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)

Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

Organização, Execução, Promoção e Realização

Universidade Federal de Uberlândia (UFU)

Faculdade de Computação (FACOM/UFU)

Fundação Carmelitana Mário Palmério (FUCAMP)

Apoio

Cedro Technologies

Cooperativa dos Cafeicultores do Cerrado de Monte Carmelo (monteCCer)

Landix Sistemas

Neppo Tecnologia da Informação

Ortodontic Center

Pró-Reitoria de Extensão e Cultura (PROEXC/UFU)

Sicoob Montecredi

Syigma Sistemas e Consultoria

WN Telecom

O TECHNOMONTE

O TECHNOMONTE é um evento recente idealizado por docentes da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), do Campus Monte Carmelo-MG. Com a parceria da Fundação Carmelitana Mário Palmério (FUCAMP), o objetivo do evento é fortalecer o ensino, a pesquisa e a extensão em ambas as instituições de ensino através da expansão e propagação do conhecimento para os alunos dos cursos de Sistemas de Informação (UFU) e Sistemas para Internet (FUCAMP), além de profissionais da área de Tecnologia da Informação com atuação no município de Monte Carmelo e região. Sendo assim, o evento consiste em uma oportunidade para atualização de conhecimento técnico e científico na área de computação bem como em um ambiente de integração entre os projetos executados no âmbito das instituições, além de contribuir para a criação de networking entre estudantes, professores, pesquisadores e a comunidade.

Prefácio

A Mostra de Trabalhos foi um dos eventos realizados no TECHNOMONTE 2018 e teve como objetivo divulgar os projetos de pesquisa científica e tecnológica na área de computação, realizados por estudantes de graduação da Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e Fundação Carmelitana Mário Palmério (FUCAMP). Também teve por objetivo contribuir para a formação dos participantes despertando o interesse pelas descobertas científicas e pela resolução de problemas complexos.

Nesta primeira edição, a Mostra de Trabalhos foi dividida em duas categorias: trabalhos concluídos, a qual incluiu trabalhos concluídos ou em fase final, com resultados e análises consistentes em relação aos objetivos apresentados; e trabalhos em andamento, a qual incluiu trabalhos em fases iniciais ou com apenas resultados preliminares. Essa divisão visou tornar o evento mais inclusivo, permitindo que alunos interessados pudessem apresentar seus trabalhos, mesmo que ainda em fase inicial. Vale ressaltar que além dos resumos, os trabalhos foram apresentados na forma de pôster durante o TECHNOMONTE.

Além de contar com os trabalhos de dezenas de autores, a Mostra de Trabalhos também contou com boa presença do público, interessado em conhecer mais sobre os trabalhos desenvolvidos nas instituições. Nesse sentido, agradecemos a todos os alunos e orientadores que submeteram seus trabalhos para o evento e também ao público que prestigiou a apresentação de tais trabalhos.

Por fim, agradecemos à disponibilidade e empenho dos docentes que colaboraram na revisão e avaliação dos trabalhos e também às instituições que nos proveram todo apoio necessário para realizar a I Mostra de Trabalhos.

Profa. Fernanda Maria da Cunha Santos

Prof. Murillo Guimarães Carneiro

Coordenadores da I Mostra de Trabalhos

Comitê de Programa

Coordenação

Profa. Dra. Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)

Prof. Dr. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

Membros do Comitê de Programa

Prof. Me. Adriano Mendonça Rocha (FUCAMP)

Profa. Dra. Alessandra Aparecida Paulino (UFU)

Prof. Dr. Carlos Ramon Pantaleon Dionísio (UFU)

Prof. Me. Marcos Luiz de Paula Bueno (UFU)

Prof. Dr. Rafael Dias Araújo (UFU)

Prof. Esp. Rafael Fernandes Garcia (FUCAMP)

Outras Coordenações Relacionadas

Coordenação Geral do TECHNOMONTE

Prof. Rafael Dias Araújo (UFU)

Coordenação da I Mostra de Trabalhos

Profa. Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)

Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

Coordenação da Maratona de Programação – Ensino Superior

Prof. Carlos César Mansur Tuma (UFU)

Prof. Danilo Elias de Oliveira (UFU)

Coordenação da Maratona de Programação – Jovens Programadores (Ensino Básico)

Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

Lusmar Mendes Freitas (UFU)

Vinicius Henrique Resende (UFU)

Coordenação do Campeonato de Jogos Digitais

Prof. Carlos Alberto de Magalhães Cordeiro Palhares (FUCAMP)

Comissão Organizadora do TECHNOMONTE 2018

Profa. Ana Cláudia Martinez (UFU)

Prof. Carlos Alberto de Magalhães Cordeiro Palhares (FUCAMP)

Profa. Fernanda Maria da Cunha Santos (UFU)

Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

Prof. Thiago Pirola Ribeiro (UFU)

Equipe de Trabalho

Adriana Mendes Pereira (UFU)

Amanda Dias Oliveira Durães (UFU)

Cristina Zayra de Nobrega Romani (UFU)

Daniel Dorcelino de Aquino (FUCAMP)

Danilo Pereira de Oliveira (UFU)

Eduardo Alves Cunha (UFU)

Igor Henrique Correia Resende (UFU)

Israel Pereira Nunes (UFU)
José Humberto do Nascimento (UFU)
Júlio César de Sousa e Amaral (UFU)
Kaique Guilherme dos Santos Conceição (FUCAMP)
Marcelo Bolsoni Siqueira (UFU)
Marco Antônio Dias (FUCAMP)
Marlon Brendo Ramos (UFU)
Paulo Júnior Duarte Reis (UFU)
Renato Augusto de Assis Silva (UFU)
Tulio Araujo Santos de Oliveira (UFU)
Yan Gonçalves Rios (FUCAMP)

Editoração dos Anais

Prof. Murillo Guimarães Carneiro (UFU)

Sumário

I TRABALHOS CONCLUÍDOS OU EM CONCLUSÃO	1
Sopa de libras: um jogo para ensinar libras	2
Paralelizando uma aplicação de detecção de executáveis empacotados	3
Técnicas de inteligência de enxame para o problema do caixeiro viajante	4
Comparação entre métodos inteligentes para classificação de padrões	5
Identificação mineral através de chatbots	6
Estudo sobre a segurança nas redes sociais da internet designado ao público infanto juvenil	7
Avaliação de algoritmos de detecção de comunidades para agrupamento de objetos invariantes	8
II TRABALHOS EM ANDAMENTO	9
A UML e extensões: modelagem de aplicativos modernos	10
Um jogo do gênero RPG para deficientes visuais	11
Desafio aprendendo brincando	12
Palavras cruzadas para ensinar libras a ouvintes	13
Análise de várias ferramentas do honeypot	14
Sala de aula tecnológica baseada em IOT	15
Caracterização de medidas de redes complexas para classificação de dados	16
Recuperação de informação dos vídeos “o Brasil que eu quero”	17
Jovens Programadores em Monte Carmelo-MG	18
Jogo de matemática para crianças com transtorno do espectro autista	19
Uma aplicação de controle de estudos	20
Educampo mobile - Android app	21
Educampo mobile - gestor web	22
Avaliação de algoritmos de classificação para problemas multirrótulo	23
Panorama da evasão no curso de sistemas de informação da UFU	24
Web-commerce casa de pesca dourados	25
A conscientização nas escolas como forma de reduzir a reincidência de plágio nas universidades	26
Portal spacenexus	27
Enquete musicarte	28

Parte I

TRABALHOS CONCLUÍDOS OU EM CONCLUSÃO

Sopa de libras: um jogo para ensinar libras

Danilo G Vieira (Universidade Federal de Uberlândia)*; Renato de Aquino Lopes (Universidade Federal de Uberlândia)

danilogv.psi@gmail.com; ralopes@ufu.br

Resumo: Este pôster apresenta o jogo Sopa de LIBRAS como um jogo de adivinhação, cujo objetivo é ensinar sinais em LIBRAS para ouvintes. Dessa forma, espera-se que mais pessoas ouvintes possam se comunicar com os surdos, possibilitando uma maior e melhor inserção na sociedade, bem como a diminuição de preconceitos. O jogo desenvolvido foi avaliado segundo a sua usabilidade e a experiência do jogador através de questionários online.

Nível: Iniciação Científica

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Paralelizando uma aplicação de detecção de executáveis empacotados

Cecília Regina Oliveira de Assis (Universidade Federal de Uberlândia)*; Kil Jin Brandini Park (Universidade Federal de Uberlândia)

ceciliassis@ufu.br; kil@ufu.br

Resumo: Diariamente lidamos com ataques aos nossos dados pessoais, seja através do recebimento de SPAMS ou invasão de arquivos. Com isso nos vemos fadados a buscar por serviços capazes de nos proteger com o menor impacto negativo possível. A segurança da informação tem se tornado cada dia mais uma área de suma importância frente à tecnologia e à velocidade da atualidade, fazendo então com que softwares à altura sejam demandados. Este trabalho foca em demonstrar e melhorar uma aplicação com resultados já satisfatórios na detecção de softwares empacotados, nomeado BinStat, utilizando um padrão paralelizável chamado OpenCL, conhecido por sua performance e viabilidade. Ao fim da pesquisa, foi possível perceber, após a paralelização das porções de código densamente computáveis apresentadas pelo BinStat, um aumento na velocidade de processamento sem a perda de acurácia já oferecida pelo modelo.

Nível: Iniciação Científica

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Técnicas de inteligência de enxame para o problema do caixeiro viajante

Douglas M Cavalcanti (Universidade Federal de Uberlândia)*; Christiane Brasil (Universidade Federal de Uberlândia)

douglas.cavalcanti@ufu.br; christiane@ufu.br

Resumo: Este trabalho foi parte de uma Iniciação Científica, e nele foi realizado um estudo comparativo entre as técnicas de Inteligência de Enxame (IE): Otimização por Colônia de Formiga e Otimização por Enxame de Partícula. Ambos os algoritmos foram aplicados ao Problema do Caixeiro Viajante (PCV) e comparados quanto aos resultados encontrados.

Nível: Iniciação Científica

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Comparação entre métodos inteligentes para classificação de padrões

Tulio Araujo Araujo Santos De Oliveira (Universidade Federal de Uberlândia)*; Fernanda Santos (Universidade Federal de Uberlândia)

tulio.oliveira@ufu.br; fmcsantos@ufu.br

Resumo: Os sistemas inteligentes apresentam diferentes e eficientes técnicas capazes de identificarem padrões em bases de dados compostos por extensos conjuntos de características. Neste trabalho foram implementados os métodos inteligentes Naive Bayes e uma Rede Neural Artificial (RNA), com o objetivo de obter o melhor classificador na identificação de padrões em duas bases de dados distintas. Para efeito de estudo, os dois métodos inteligentes foram implementados pelas bibliotecas do sistema computacional WEKA e pela linguagem de programação Python. Diante dos resultados gerados, os sistemas inteligentes mostraram comportamentos divergentes ao classificar as diferentes bases de dados, porém apresentaram semelhanças ao comparar a mesma técnica implementadas no WEKA e no Python.

Nível: Iniciação Científica

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Identificação mineral através de chatbots

Daniel G Costa (Universidade Federal de Uberlândia)*; João Simão (Universidade Federal de Uberlândia); Marilia Barbosa (Universidade Federal de Uberlândia)

daniel-costa@ufu.br; joaobatista@ufu.br; mariliabarbosa@ufu.br

Resumo: O sistema proposto tem como escopo a identificação de minerais através das suas características. Para isso, através do uso de processamento de linguagem natural o usuário será guiado pelo fluxo de conversação e utilizando-se de técnicas de poda em árvore de decisão, o sistema o informará dentre os diversos minerais qual possui maior probabilidade de ser o mineral pretendido. Resultados preliminares mostraram que havendo correção nas informações a margem de acerto é próxima dos 100

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Estudo sobre a segurança nas redes sociais da internet designado ao público infante juvenil

Franciele Cristina E. Ferreira (Universidade Federal de Uberlândia)*; Fernanda Santos (Universidade Federal de Uberlândia)

francielecristinaalves@gmail.com; fmcsantos@ufu.br

Resumo: O objetivo deste trabalho é analisar as políticas de segurança das redes sociais Facebook, Instagram, Twitter e Youtube, destinadas ao público infante juvenil, compreendido entre os 9 aos 14 anos de idade. Posteriormente, foi feita uma pesquisa de campo nas escolas públicas e particulares de Monte Carmelo-MG para descobrir de que maneira esse público faz o uso das mesmas. Os resultados demonstram o canal Youtube como mais acessado. O Youtube adota políticas de segurança às crianças e trabalham em conjunto com autoridades responsáveis para denunciar a exploração infantil.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Avaliação de algoritmos de detecção de comunidades para agrupamento de objetos invariantes

Lusmar M. Freitas (Universidade Federal de Uberlândia)*; Murillo Guimarães Carneiro (Universidade Federal de Uberlândia)

lusmarmf@gmail.com; mgcarneiro@ufu.br

Resumo: Neste trabalho propõe-se o uso de algoritmos de detecção de comunidades para o problema de reconhecimento de padrões invariantes. Para a realização deste trabalho, vários algoritmos de detecção de comunidades foram aplicados em bases de dados reais disponíveis na literatura. Experimentos apontam bons resultados por parte destes algoritmos de acordo com um conjunto de métricas de desempenho.

Nível: Iniciação Científica

Track: Trabalhos Concluídos/Em Conclusão

*Apresentador(a) do trabalho.

Parte II

TRABALHOS EM ANDAMENTO

A UML e extensões: modelagem de aplicativos modernos

Igor Resende (Universidade Federal de Uberlândia)*; Thiago Pirola Ribeiro (Universidade Federal de Uberlândia)

igor.resende01@hotmail.com; tpribeiro@ufu.br

Resumo: Inúmeros sistemas são projetados diariamente e é notória a carência que se tem na integridade e exibição entre as várias modelagens publicadas. Serão realizadas análises e os indicativos para melhores práticas de modelagens e utilização dos seus componentes, tais como, estereótipos, extensões, elementos que possam ser definidos e integrados para serem utilizados em aplicações específicas ou em conjunto.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Um jogo do gênero RPG para deficientes visuais

Ericsson Lima da Silva (Universidade Federal de Uberlândia)*; Carlos Cesar Mansur Tuma (Universidade Federal de Uberlândia)

ericsson.bsd@gmail.com; carlos.tuma@ufu.br

Resumo: O intuito desse trabalho é a construção de um jogo do gênero RPG que seja acessível aos deficientes visuais. Este jogo será de fácil jogabilidade com interações simples utilizando o recurso de toques na tela. Deve proporcionar divertimento do início ao fim sem perder a animação de jogar.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Desafio aprendendo brincando

Guilherme F. Silva Vidigal (Universidade Federal de Uberlândia)*; Yan Gustavo Pegyn Silva (Universidade Federal de Uberlândia)*; Renato Aquino Lopes (Universidade Federal de Uberlândia)

gvidigal@gmail.com; yanpegyn@hotmail.com; ralopes@ufu.br

Resumo: Objetivando auxiliar e estimular a capacidade de aprendizagem de crianças e adolescentes com deficiência visual, será criado um jogo no estilo Quiz, de raciocínio (ferramenta de entretenimento e aprendizagem). Tendo em vista aproveitar estas tecnologias nas escolas, visando estimular crianças e adolescentes à estudar de uma maneira mais divertida, exclusivamente crianças com deficiência visual, por meio de ferramentas áudio/visuais, simplificando os comandos e a jogabilidade.

Nível: Projeto de Disciplina

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Palavras cruzadas para ensinar libras a ouvintes

Géssica dos Santos Silva (Universidade Federal de Uberlândia)*; Higor Silva Xavier (Universidade Federal de Uberlândia)*; Renato Aquino Lopes (Universidade Federal de Uberlândia)

gessica28santos@gmail.com; hignorsxavier@gmail.com; ralopes@ufu.br

Resumo: Percebe-se uma carência de ferramentas para ensinar LIBRAS para ouvintes. Este fato dificulta a socialização e a interação entre não ouvintes e ouvintes que, por vezes, pode estimular preconceitos. Assim, o objetivo desse trabalho é desenvolver um jogo de palavras cruzadas para ensinar libras por meio do alfabeto manual ou datilografia em LIBRAS.

Nível: Projeto de Disciplina

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Análise de várias ferramentas do honeypot

Andressa C. Rocha (Universidade Federal de Uberlândia)*; Carlos Cesar Mansur Tuma (Universidade Federal de Uberlândia)

andressac.rocha@outlook.com; carlos.tuma@ufu.br

Resumo: O trabalho tem o objetivo de comparar a eficiência de várias versões da ferramenta honeypot em vários aspectos. Utilizando as ferramentas de forma virtual, analisa-se o desempenho no servidor a ser atacado e os ataques feitos de forma remota. Com essa abordagem pode-se obter diversos dados resultantes dos ataques como a quantidade de vezes que o sistema foi invadido e o tipo da invasão. Com os dados obtidos pelos testes, pode-se analisar e gerar uma tabela de comparação, com a melhor eficiência detectada em cada aspecto.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Sala de aula tecnológica baseada em IOT

Cássio Moreira Silva (Universidade Federal de Uberlândia)*; Thiago Pirola Ribeiro (Universidade Federal de Uberlândia)

cassiomoreira27@gmail.com; tpribeiro@ufu.br

Resumo: Todos sabem que celulares, tablets e videogames prendem a atenção dos jovens e quando estas tecnologias entram na sala de aula, o professor não consegue competir. O presente trabalho visa interagir os dispositivos dos alunos com a aula que o professor está ministrando, enviando e recebendo informações e as projeções. Para isso acontecer, tecnologias como IoT, Smartphones, Internet e Conectividade auxiliarão no desenvolvimento da Sala de Aula Tecnológica.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Caracterização de medidas de redes complexas para classificação de dados

Barbara Cristina Gama (Universidade Federal de Uberlândia)*; Murillo Guimarães Carneiro (Universidade Federal de Uberlândia)

barbaracgama@ufu.br; mgcarneiro@ufu.br

Resumo: Tem se tornado muito relevante a utilização de redes complexas para classificação de dados, motivando assim a execução de uma pesquisa teórica para caracterizar medidas de redes complexas, cada uma com características distintas. O trabalho pretende comparar as principais medidas da literatura diante de problemas artificiais, revelando cenários mais adequados para usar uma ou outra medida.

Nível: Iniciação Científica

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Recuperação de informação dos vídeos “o Brasil que eu quero”

Felipe A. J. Zanetti (Universidade Federal de Uberlândia)*; Emmanuel Reis (Universidade Federal de Uberlândia)*; João Batista Simão (Universidade Federal de Uberlândia)

felipeajz@hotmail.com; emmanu_reis@hotmail.com; jbatistasi-
mao@gmail.com

Resumo: Com o aumento de usuários e a popularização de Aplicativos que utilizam na Web, constata-se o um crescimento contínuo e acelerado de armazenamento de dados principalmente de forma não estruturada. O grande desafio é organizar, recuperar e proporcionar o acesso adequado desses dados aos usuários. O presente trabalho, tem por objetivo identificar as principais necessidades apresentadas por brasileiros que participaram do Projeto “O Brasil que eu quero”, da Rede Globo de Televisão durante os meses de março a setembro de 2018. Os áudios dos vídeos foram transcritos, armazenados e processados. Os resultados preliminares identificaram que as palavras mais externalizadas foram: corrupção, igualdade, educação, emprego e políticos.

Nível: Projeto de Disciplina

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Jovens Programadores em Monte Carmelo-MG

Bruna L. Dutra (Universidade Federal de Uberlândia)*; Emmanuel F. A. Reis (Universidade Federal de Uberlândia)*; Phelipe R. Santos (Universidade Federal de Uberlândia)*; Leandro Couto (Universidade Federal de Uberlândia); Murillo Guimarães Carneiro (Universidade Federal de Uberlândia)

brunaluiza033@hotmail.com; emmanureis@gmail.com; pheliperodvalho@ufu.br; leandronc@ufu.br; mgcarneiro@ufu.br

Resumo: O Jovens Programadores (JP) é um programa de extensão cujo objetivo é oferecer cursos de programação e de robótica aos alunos de escolas do Ensino Fundamental e Médio do Município de Monte Carmelo-MG, buscando desenvolver o raciocínio lógico e o conhecimento tecnológico dos estudantes, por meio do ensino de lógica de programação, programação de computadores e robótica, oferecendo assim uma visão mais abrangente da computação e seus campos de atuação.

Nível: Programa de Extensão

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Jogo de matemática para crianças com transtorno do espectro autista

Leiriele Correa (Universidade Federal de Uberlândia)*; Renato Aquino Lopes (Universidade Federal de Uberlândia)

leiriele@ufu.br; ralopes@ufu.br

Resumo: Neste trabalho, pretende-se apresentar o uso de jogos como recursos didáticos, auxiliando o aprendizado da matemática. Assim, permitir que crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA) possam vivenciar situações onde o uso e a prática social da matemática estejam presentes.

Nível: Projeto de Disciplina

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Uma aplicação de controle de estudos

Richard M. Hespanholo (Universidade Federal de Uberlândia)*; Carlos Cesar Mansur Tuma (Universidade Federal de Uberlândia)

richardhespanholo@hotmail.com; carlos.tuma@ufu.br

Resumo: O objetivo deste trabalho de conclusão de curso é a criação de uma aplicação mobile com o intuito de ser um ambiente onde alunos podem cadastrar suas vidas escolares e um apelo pela organização de horários de estudo ou atividades de maneira a tentar gerar hábitos de estudos.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Educampo mobile - Android app

João Vitor Pereira (Universidade Federal de Uberlândia)*; Anage Mundim (Universidade Federal de Uberlândia); Thiago P. Ribeiro (Universidade Federal de Uberlândia); Ana C. Martinez (Universidade Federal de Uberlândia); Rafael D. Araújo (Universidade Federal de Uberlândia); Luiz G. S. Rabelo (Associação dos Cafeicultores da Região de Monte Carmelo); Vithória C. Araújo (Associação dos Cafeicultores da Região de Monte Carmelo)

joaovitorpessoal2@gmail.com; anage.mundim@ufu.br; tpribeiro@ufu.br; rafael.araujo@ufu.br; anacmartinez@ufu.br; lgeducampo@amoca.com.br; vithoriaeducampo@amoca.com.br

Resumo: O trabalho consiste na criação de um aplicativo Android desde o levantamento de requisitos, passando por projeto, implementação e testes no âmbito do projeto Educampo Mobile. A ideia é criar um meio de comunicação estruturado entre os cafeicultores da região de Monte Carmelo que pertencem ao Projeto Educampo/AMOCA e seus consultores técnicos.

Nível: Projeto de Estágio

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Educampo mobile - gestor web

Michel Brayan Dornelas (Universidade Federal de Uberlândia)*; César H. M. Cardoso (Universidade Federal de Uberlândia)*; Thiago P. Ribeiro (Universidade Federal de Uberlândia); Ana C. Martinez (Universidade Federal de Uberlândia); Rafael D. Araújo (Universidade Federal de Uberlândia); Luiz G. S. Rabelo (Associação dos Cafeicultores da Região de Monte Carmelo); Vithória C. Araújo (Associação dos Cafeicultores da Região de Monte Carmelo)

michel.dornelas@ufu.br; henrique.cesar100@yahoo.com.br; tpribeiro@ufu.br; rafael.araujo@ufu.br; anacmartinez@ufu.br; lgeducampo@amoca.com.br; vithoriaeducampo@amoca.com.br

Resumo: O processo de comunicação entre a associação e os cafeicultores é realizado através de um veículo informal desprovido de organização e histórico apropriado. Visto tal dificuldade este projeto visa automatizar os processos de visita às fazendas da região que tem como objetivo auxiliar os proprietários das mesmas em suas atividades de forma organizada e segura.

Nível: Projeto de Estágio

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Avaliação de algoritmos de classificação para problemas multirrótulo

Vinicius H Resende (Universidade Federal de Uberlândia)*; Murillo Guimarães Carneiro (Universidade Federal de Uberlândia)

tsmvini@hotmail.com; mgcarneiro@ufu.br

Resumo: Os algoritmos de classificação tem por objetivo aprender um modelo capaz de resolver de forma automática tarefas de predição, como por exemplo, diagnósticos de doenças, filtragem de spam, análise de crédito etc. A classe ou rótulo é o que caracteriza o nosso objeto a ser classificado, no exemplo de filtragem de spam as possíveis classes para nosso objeto (e-mail) seriam “spam” e “não spam”. Na classificação tradicional, um objeto pode ser associado a uma única classe, o que pode ser incoerente em certos domínios, pois os problemas do mundo real costumam ter múltiplos significados semânticos simultaneamente. Por exemplo, pacientes podem ter múltiplas doenças, livros podem ser associados a múltiplos gêneros. Este trabalho visa avaliar e apresentar um comparativo de alguns dos principais algoritmos de classificação multirrótulo da literatura fazendo a utilização de diferentes bases de dados e métricas de desempenho para classificação multirrótulo.

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Panorama da evasão no curso de sistemas de informação da UFU

Ieza L Damasceno (Universidade Federal de Uberlândia)*; Murillo Guimarães Carneiro (Universidade Federal de Uberlândia)

iezalopes@ufu.br; mgcarneiro@ufu.br

Resumo: No presente artigo é descrito o panorama da evasão de discentes do curso de Sistema de informação na Universidade Federal de Uberlândia, especificamente no curso noturno Bacharelado Sistemas de Informação (campus Santa Mônica). A análise da desistência de discente é feita através de uma metodologia em desenvolvimento fundada na literatura e uso de métricas de evasão. Tal metodologia contempla a coleta de dados pelo sistema de controle acadêmico da FACOM (Faculdade Computação), uso de métricas de cálculo da evasão e análise de resultados. Os resultados parciais revelam altos índices de evasão (72

Nível: Trabalho de Conclusão de Curso

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Web-commerce casa de pesca dourados

Gerson Luiz Mendes (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Joel Alves Pinto (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Marcia Alves Ribeiro Mendes (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Adriano Mendonça Rocha (Fundação Carmelitana Mário Palmério)

ne.guinho.7@hotmail.com; joel.ap@hotmail.com; marciaalvesvzt@hotmail.com; adriano.comp2@gmail.com

Resumo: O projeto consiste em criar um site de comércio eletrônico para divulgar os produtos da loja Casa de Pesca Dourados, loja para artigos para pesca amadora, esportiva situada na cidade de Abadia dos Dourados, . O principal objetivo do projeto facilitar a venda de produtos para outros estados.

Nível: Projeto de Graduação Interdisciplinar

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

A conscientização nas escolas como forma de reduzir a reincidência de plágio nas universidades

Thais Resende Pinto (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Franciele Cristina E. Ferreira (Universidade Federal de Uberlândia); Simone Teles (Fundação Carmelitana Mário Palmério)

thaisresende777@hotmail.com; francielecristinaalves@gmail.com; simone_teless@hotmail.com

Resumo: Nas últimas décadas, o plágio tem sido visto como um problema grave nas mais diversas áreas acadêmicas e profissionais com consequências sérias. Este artigo contextualiza o problema do plágio e busca compreender de que maneira os alunos egressos do ensino médio estão familiarizados com o tema em questão, relacionando os resultados obtidos com a reincidência de plágio nas universidades. E, posteriormente analisar o software Plagiarisma como auxílio na detecção.

Nível: Projeto de Graduação Interdisciplinar

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Portal spacenexus

Igor Borges (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Carlos Alberto de M. C. Palhares (Fundação Carmelitana Mário Palmério)

igorfb-borges-koro@hotmail.com; c_palhares@yahoo.com.br

Resumo: O portal SpaceNexus têm como principal objetivo a divulgação de trabalhos desenvolvidos pela comunidade de astrônomos amadores brasileira. Os usuários poderão se cadastrar para receber notícias, ler artigos e ainda participar de debates sobre assuntos relacionados a astronomia.

Nível: Projeto de Graduação Interdisciplinar

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.

Enquete musicarte

Kaique Guilherme S. Conceição (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*;
Yan Gonçalves (Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Luan Nunes
(Fundação Carmelitana Mário Palmério)*; Carlos Alberto de M. C. Pa-
lhares (Fundação Carmelitana Mário Palmério); Rafael Garcia (Fundação
Carmelitana Mário Palmério)

xbox162011@gmail.com; yanriios@gmail.com; luannunes6@gmail.com;
c_palhares@yahoo.com.br; rafaelfgarcia@ymail.com

Resumo: O presente trabalho será um site de votação, em forma de en-
quete, para as musicas que serão apresentadas no evento Musicarte, O
sistema também irá calcular a quantidade de votos para cada música,
apurando o resultado da premiação.

Nível: Projeto de Graduação Interdisciplinar

Track: Trabalho em andamento

*Apresentador(a) do trabalho.