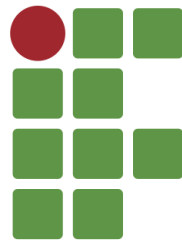


Defesas de PCC e TCC
Bacharelado em Ciência da Computação



**INSTITUTO
FEDERAL**
Brasília

Projetos de Conclusão de Curso

- Aluno(s): Luciano Lucas de Oliveira Gois
- Título do Trabalho: Desenvolvimento de um Aplicativo Educacional Voltado Para o Estudo de Teoria Musical
- Professor Orientador: Dr. José Gonçalo dos Santos
- Examinador 1 (Interno): Me. João Victor Oliveira
- Examinador 2 (Interno): Me. Roberto Duarte Fontes
- Data: 08/08/2022
- Horário: 09:00:00
- Local: <https://meet.google.com/njm-fuwi-wqs>

Resumo

A música faz parte do cotidiano de muitas pessoas, elas podem apenas escutar, como podem também reproduzir e até mesmo criar novas sonoridades, por meio de instrumentos musicais, utilizando próprio corpo, por meios eletrônicos ou de outros modos. Existem diversos softwares voltados para a criação e produção de música, por exemplo o "Audacity", programa voltado para a edição de áudio. O estudo da música traz diversos benefícios para quem está aprendendo, por exemplo, auxilia na autoestima, autoconhecimento, expressão, equilíbrio e integração social. Embora possa trazer grandes vantagens, nem todas as pessoas têm acesso ao conteúdo de teoria musical, por diferentes motivos, por exemplo, a falta de recursos financeiros, visto que o ensino de música não é obrigatório nas escolas e em muitos casos são precisos professores particulares. Algumas pessoas conseguem aprender sozinhas como improvisar, compor melodias, tocam instrumentos ou cantam, porém desconhecem a teoria, muitas vezes se utilizam da audição para aprender. A tecnologia pode ajudar bastante na disseminação deste conteúdo, existem sites voltados para a venda de cursos online, entre eles, os de música, também existem sites que tratam apenas deste tema, como o "Descomplicando a Música". Outra opção seria a utilização de um aplicativo para o aprendizado. Uma das vantagens é que, diferente de outras fontes, como livros, o software faz com o que o usuário possa interagir mais com o conteúdo que está sendo ministrado. Contudo, não existem muitos aplicativos de língua portuguesa com esta finalidade. Portanto, este trabalho, cujo objetivo é Fornecer uma alternativa para o estudo de teoria

musical por meio de um aplicativo, será voltado para suprir esta carência, visto que a utilização deste aplicativo pode ser de grande utilidade para pessoas que desejam aprender ou se aprofundar no estudo de teoria musical.

- Aluno(s): BRENO MIGUEZ e IGOR MARCELO S. LIMA
- Título do Trabalho: AUTOMAÇÃO DE INVESTIMENTOS EM NEGOCIAÇÕES DE DAY TRADE
- Professor Orientador: Me. Roberto Fontes
- Examinador 1 (Interno): Dr. José Gonçalo dos Santos
- Examinador 2 (Interno): Me. João Victor Oliveira
- Data: 08/08/2022
- Horário: 10:00:00
- Local: meet.google.com/rfk-avjv-ou

Resumo

Neste projeto iremos abordar a implementação de um protótipo de robô de negociação de ativos financeiros que opera automaticamente com diferentes configurações e parâmetros possíveis visando a otimização das operações de investimentos do usuário e a assertividade das operações realizadas. Este protótipo de robô foi desenvolvido na linguagem MetaQuotes 5(MQL5) que foi desenvolvida pela empresa MetaQuotes Software Corp. com base em sua longa experiência na criação de plataformas de negociação online. Nosso objetivo foi cumprido utilizando estratégias e ferramentas de negociação, de programação, de testes, de análise técnica e de configuração, baseando-se no modelo proposto de operações automatizadas a fim de prever o comportamento do mercado. O protótipo desenvolvido é executado na plataforma Metatrader 5. O protótipo visa evidenciar a eficiência de um robô de negociação para o aproveitamento do tempo, melhora dos resultados e redução de riscos do investidor.

- Aluno(s): Henrique Tavares Aguiar
- Título do Trabalho: ANIMMENDATION: UM SISTEMA DE RECOMENDAÇÃO DE ANIMES BASEADO NO ALGORÍTIMO KNN
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Esp. Thiago Batista Amorim
- Examinador 2 (Externo): Dr. Raoni Florentino da Silva Teixeira
- Data: 08/08/2022
- Horário: 16:30:00
- Local: meet.google.com/grf-qsug-gbz

Resumo

Anime vêm ganhando reconhecimento e se tornando cada vez mais popular, especialmente entre as gerações mais jovens. Porém devido ao enorme volume de obras dos mais variados gêneros e estilos, o consumidor pode acabar se sentindo sobrecarregado por tantas opções e a incerteza de escolher um conteúdo que não seja de seu agrado, ou o contrário, não escolher algo que poderia ser do seu agrado. Por tais motivos se faz de grande utilidade um sistema de recomendação que seria capaz de ajudar o consumidor, por meio da técnica de filtragem colaborativa que realiza recomendações com base em outros consumidores com gostos similares. Para este protótipo, farei uso de um dataset que contém 73.516 usuários e 12.294 animes. A similaridade entre usuários será calculada através do algoritmo KNN. Além do sistema de recomendação, também será desenvolvido um website para que o usuário consiga interagir com o sistema de recomendação.

- Aluno(s): Davi Matias Araújo
- Título do Trabalho: CRIAÇÃO DE UM PROTÓTIPO DE UMA APLICAÇÃO WEB COM ELEMENTOS DE GAMIFICAÇÃO PARA O PLANEJAMENTO DE ESTUDOS EM CURSOS SUPERIORES
- Professor Orientador: Me. João Victor de Araujo Oliveira
- Examinador 1 (Interno): Dr. Leandro Vaguetti
- Examinador 2 (Interno): Esp. Thiago Batista Amorim
- Data: 09/08/2022
- Horário: 14:00:00
- Local: meet.google.com/rnv-jcks-qwd

Resumo

A gamificação se trata, de maneira simples, da utilização de elementos de jogos fora deste ambiente para alcançar a motivação, o engajamento e o estado de fluxo que estes alcançam em seus usuários (BISSOLOTTI et al., 2014). Quando aplicada na educação, ambiente em que muitas vezes os estudantes estão distantes e com dificuldade para se concentrar ou por simples falta de interesse, o ganho que se pode obter é enorme, tendo em vista que manter uma rotina de estudos maximiza a eficácia do aprendizado (OLIVEIRA, 2021). Levando também em consideração o crescimento do desenvolvimento web e seu acesso por meio de dispositivos mobile (HORN, 2021), este trabalho tem como objetivo o desenvolvimento de um protótipo de uma aplicação web que utiliza gamificação para auxiliar alunos do ensino superior a organizarem uma rotina de estudos. Para alcançar tal objetivo será necessário fazer o estudo das tecnologias que serão utilizadas no desenvolvimento, a análise de requisitos funcionais e não funcionais, o desenvolvimento incremental do protótipo e, por fim, a avaliação do protótipo desenvolvido.

- Aluno(s): Cinthia Mie Nagahama Ungefehr
- Título do Trabalho: RECONHECIMENTO DE SERPENTES BASE-ADO EM IMAGENS UTILIZANDO REDES NEURAIS
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Esp. Thiago Batista Amorim
- Examinador 2 (Externo): Dr. Raoni Florentino da Silva Teixeira
- Data: 09/08/2022
- Horário: 16:30:00
- Local: meet.google.com/axj-qmpr-qdk

Resumo

Todos anos entre 81.000 e 138.000 pessoas morrem vítimas de acidente com serpentes ao redor do mundo. O Brasil, maior país da América do Sul, terceira região mais afetada por este problema, possuem 457 espécies de serpentes conhecidas. Destas 76 são responsáveis por todos os casos de acidentes ofídicos graves no país. Para diminuir a quantidade de acidentes e fornecer informações quanto ao tipo de tratamento recomendado no caso de um acidente, o presente trabalho tem como objetivos a criação de um dataset de imagens de serpentes brasileiras que será utilizado para treinamento e validação de um modelo de rede neural convolucional capaz de identificar o gênero e a espécie de uma serpente através de imagens e, se disponível, sua localização. Ademais, propõe-se também a disponibilização de um protótipo de site, no qual pessoas poderão testar o modelo com suas próprias fotos de serpentes.

- Aluno(s): LUIS FELIPE ROCHA CAIXETA
- Título do Trabalho: APLICAÇÃO DE APRENDIZAGEM DE MÁQUINA PARA DIAGNÓSTICO DE ALZHEIMER
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Me. João Victor Oliveira
- Examinador 2 (Externo): Dr. André Constantino da Silva
- Data: 10/08/2022
- Horário: 08:30:00
- Local: meet.google.com/wcj-gsbw-nfm

Resumo

O objetivo da presente pesquisa é apresentar um estudo de diagnóstico da doença de Alzheimer utilizando Machine Learning e Transfer Learning. A doença de Alzheimer é uma doença neurodegenerativa crônica e progressiva que afeta as capacidades cognitivas, principalmente a memória, a capacidade de pensamento abstrato e a capacidade de execução de tarefas. Segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS), estima-se que a doença afete cerca de milhões de pessoas em todo o mundo, sendo a doença neurodegenerativa mais comum mundialmente. A doença de Alzheimer é caracterizada pela perda de células nervosas no cérebro, o que leva ao declínio gradual das capacidades cognitivas. A identificação precoce da doença de Alzheimer é de grande importância, uma vez que o tratamento para a doença é mais eficaz quando iniciado em estágios iniciais. No entanto, o diagnóstico da doença de Alzheimer é complexo e o exame clínico desta doença envolve o julgamento de diversos fatores, como a idade do paciente, as queixas do paciente, a história clínica, os exames neurológicos e de imagem. Portanto, há a necessidade de desenvolver ferramentas que auxiliem no diagnóstico da doença de Alzheimer. Neste contexto, o objetivo deste estudo é apresentar um modelo de diagnóstico da doença de Alzheimer utilizando Machine Learning e Transfer Learning. Para isso, o modelo será treinado com as imagens provenientes da base de dados do Kaggle (Alzheimer's Dataset).

- Aluno(s): Marcos Bezerra Campos
- Título do Trabalho: EXTRAÇÃO DE CARACTERÍSTICAS EM SEQUÊNCIAS BIOLÓGICAS USANDO MODELOS MATEMÁTICOS
- Professor Orientador: Me. João Victor de Araujo Oliveira
- Examinador 1 (Interno): Dr. Fabiano Cavalcanti Fernandes
- Examinador 2 (Externo): Ma. Mirele Carolina Souza F. Costa
- Data: 11/08/2022
- Horário: 09:00:00
- Local: meet.google.com/uhw-vcba-jkp

Resumo

O número de sequências biológicas disponíveis aumentou significativamente nos últimos anos devido a várias descobertas científicas sobre o código genético que compõe os seres vivos, criando um enorme volume de dados. Por consequência, novos métodos computacionais foram moldados para analisar e extrair informações dessas sequências genéticas. Os métodos de aprendizagem de máquina têm mostrado ampla aplicabilidade em bioinformática e demonstrou ser imprescindível para a extração de informações úteis das estruturas secundárias dos genomas ao aperfeiçoar suas técnicas com base no arquétipo matemático em contraste com o modelo padrão biológico de análise. No entanto, ainda existem vários problemas que motivam novas abordagens, principalmente envolvendo problemas de extração de características em estruturas extremamente pequenas como os snoRNAs. Considerando isso, o foco do trabalho é estudar e analisar os algoritmos de extração de características baseado em modelos matemáticos como o mapeamento numérico, a transformação de Fourier, entropia e redes complexas, tendo como estudo de caso as duas classes principais de snoRNAs: C/D box e H/ACA box. De forma concisa, definimos o estudo de caso em um pipeline dividido em ciclos fundamentado nas bases do machine learning que guiará a pesquisa solidificando o comparativo entre o paradigma matemático adotado e os métodos biológicos casuais.

- Aluno(s): NATHALIA PINHEIRO DA COSTA
- Título do Trabalho: USO DE REDE NEURAL BASEADA EM GRAFOS PARA O DESIGN DE FÁRMACOS
- Professor Orientador: Dr. Fabiano Cavalcanti Fernandes
- Examinador 1 (Interno): MSc João Victor Oliveira
- Examinador 2 (Interno): MSc Dhiego Loiola de Araújo
- Suplente: Dr. Daniel Saad Nogueira Nunes (Interno)
- Data: 11/08/2022
- Horário: 10:00:00
- Local: <https://meet.google.com/xad-xkaj-tha>

Resumo

As infecções hospitalares são importantes causas de mortes com custos estimados em dezenas de bilhões de dólares, enquanto isso não há um desenvolvimento de novos antibióticos para a diminuição do problema. As proteínas, especificamente os peptídeos antimicrobianos, têm sido considerados uma alternativa antimicrobiana promissora por suas características de atividade em amplo espectro, efetividade contra bactérias resistentes, ausência de danos às células hospedeiras e biodegradabilidade. Com isto, muitos recursos computacionais foram empregados para a previsão de peptídeos antimicrobianos, utilizando métodos distintos de Machine Learning, como Support Vector Machine, Random Forest, entre outros. Porém poucos trabalhos fazem uso da Rede Neural Convolutacional baseada em Grafos para esta finalidade, ainda que este método tenha sido implantado com sucesso em trabalhos recentes que realizam previsão de interação droga-alvo, reconhecimento de emoções e afinidade de ligação proteína-ligante, por (W; RB, 2019), (ZENG et al., 2020), (SHEN et al., 2021), respectivamente. Com este cenário favorável, o presente trabalho busca a implementação da técnica de Redes Neurais Convolucionais baseadas em grafos para a previsão de AMPs.

- Aluno(s): IAGO COSTA SILVA
- Título do Trabalho: UTILIZAÇÃO DA TECNOLOGIA BLOCKCHAIN PARA ARMAZENAMENTO DE HISTÓRICO MÉDICO
- Professor Orientador: Dr. Fabiano Cavalcanti Fernandes
- Examinador 1 (Interno): Dr. Daniel Saad Nogueira Nunes
- Examinador 2 (Interno): MSc. Diego Martins de Oliveira
- Data: 11/08/2022
- Horário: 11:00:00
- Local: meet.google.com/jys-sjxq-rme

Resumo

A internet das coisas serviu para expandir a capacidade computacional, de comunicação e de interação com a internet em diversas áreas, sejam elas de lazer, esportes ou meio jornalístico, todos possuem o mesmo intuito de conectar grande variedade de coisas físicas às redes de comunicação e facilitar a vida das pessoas. Consequentemente junto dessa conexão das coisas, há uma grande quantidade de dados gerados e por isso deve haver alguma maneira eficiente e segura para armazenar essa grande quantidade de dados, é então que é introduzida a blockchain. A blockchain trata-se de bases de registros e dados compartilhados que têm como função a criação de um índice global para todas as transações que ocorrem em uma determinada rede, seja uma rede privada ou uma rede pública. Com o crescimento do uso de ferramentas online para consulta de resultados médicos, o uso de blockchain poderá ser de muita utilidade no armazenamento seguro e de longa data de muitas das informações médicas de pacientes, pois quando trata-se de saúde são informações essenciais e preciosas para todos. A proposta deste projeto é estudar a construção de um sistema que utilize a blockchain para armazenamento e consulta de dados médicos, os chamados Prontuários Eletrônicos do Paciente (PEP), em relação à exames realizados pelos pacientes.

- Aluno(s): JOSÉ CARLOS DE JESUS SANTANA JÚNIOR
- Título do Trabalho: ESTUDO DE SOLUÇÕES PARA CONSTRUÇÃO DE MODELOS DE FEATURES PARA O DESENVOLVIMENTO DE LPS (LINHAS DE PRODUTOS DE SOFTWARE) NO DOMÍNIO DE FRONT-END WEB
- Professor Orientador: Dr. Leandro Vaguetti
- Examinador 1 (Interno): Prof. Dr. José Gonçalo dos Santos
- Examinador 2 (Interno): Prof. Msc. João Victor de Araujo Oliveira
- Data: 11/08/2022
- Horário: 15:30:00
- Local: `meet.google.com/ppy-harc-huf`

Resumo

Linha de Produto de Software (LPS) é um método de produção de software em que um conjunto de produtos são feitos para uma série de escolhas específicas. Para definir os componentes de uma LPS , é feita antes uma representação de todos esses chamada de Modelo de Features, as features são usadas para identificar e organizar as semelhanças e variabilidades dentro de um domínio e para modelar as propriedades funcionais e não funcionais, contribuindo para a reutilização de componentes de código de forma muito semelhante com os componentes de Framework JavaScript Modernos. Sendo assim, este trabalho tem como objetivo identificar e mapear as ferramentas mais pertinentes para o desenvolvimento de Modelo de Features mais direcionados/adaptáveis para o desenvolvimento web moderno, bem como a geração de códigos aderentes aos Frameworks JavaScript para o desenvolvimento de uma LPS.

Trabalhos de Conclusão de Curso

- Aluno(s): DIEGO GABRIEL PRATA JULIANO DIMATTEU TELLES
- Título do Trabalho: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE REDE GEOSSOCIAL FOCADA EM PARQUES E RESERVAS DO BIOMA CERRADO PARA APARELHOS MÓVEIS
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Esp. Thiago Batista Amorim
- Examinador 2 (Interno): Dr. José Gonçalo dos Santos
- Data: 09/08/2022
- Horário: 08:30:00
- Local: meet.google.com/ktd-kgia-nre

Resumo

A sociedade vive um dilema, com a crescente busca pelo ecoturismo, surge paralelamente uma das maiores calamidades do século XXI, o desmatamento, algo que influencia todo o ecossistema que vivemos. Apesar de existirem diversas iniciativas públicas quanto privadas de proteção e preservação da fauna e flora, ainda se percebe a crescente perda da cobertura florestal no mundo inteiro. No Brasil, devido a vasta variedade ecológica, é notório a necessidade de uma atenção personalizada para cada bioma, visto que eles possuem características bem distintas. Como forma de fomentar a busca pelo ecoturismo e conscientizar as pessoas sobre a vulnerabilidade do bioma Cerrado, este projeto tem, como objetivo, fornecer um protótipo, para dispositivos móveis Android, de uma rede geossocial de microblogging, focada na disseminação da informação e incentivação de práticas imersivas na natureza. Assim criando um vínculo entre as partes, e levando de forma fluida o despertar da importância da preservação ambiental.

- Aluno(s): JOÃO PAULO EUZÉBIO PAIVA E VICTOR MACIEL CLÍMACO
- Título do Trabalho: DESENVOLVIMENTO DE UM PROTÓTIPO DE UM SISTEMA MOBILE PARA INCLUSÃO DE CRIANÇAS DO ESPECTRO AUTISTA
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Esp. Diego Martins de Oliveira
- Examinador 2 (Interno): Dr. José Gonçalo dos Santos
- Data: 09/08/2022
- Horário: 10:30:00
- Local: meet.google.com/xmp-mxkh-tdr

Resumo

Estima-se que, no Brasil, haja por volta de 2 milhões de pessoas com transtorno do espectro autista (TEA). Um dos maiores desafios enfrentado pelas famílias e professores atualmente é a inclusão dessas pessoas no ensino e na sociedade como um todo, visto que TEA impacta o desenvolvimento da comunicação e de habilidades sociais, além da linguagem. Para auxiliá-los, várias tecnologias e ferramentas são pensadas e desenvolvidas, por vezes até improvisadas, por pais e educadores, buscando a melhor integração dessas pessoas nos ambientes. Com o crescimento recente do campo da visão computacional, seu uso vem se expandindo para os mais diversos contextos, incluindo na educação inclusiva. Este projeto tem como objetivo fornecer um protótipo, para dispositivos móveis, de um sistema que faz uso de tecnologias dentro da visão computacional para auxiliar crianças com transtorno do espectro autista em seus anos formativos, buscando auxiliar no desenvolvimento da comunicação e da alfabetização dessas crianças, com acompanhamento de pais ou responsáveis sendo suportado pela plataforma.

- Aluno(s): GUILHERME PEREIRA PAIVA
- Título do Trabalho: NERDE: NAMED ENTITY RECOGNITION NA DEFESA ECONÔMICA
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Professor Coorientador: Dr. Lucas Paes Moreira
- Examinador 1 (Interno): Me. João Victor Oliveira
- Examinador 2 (Externo): Dr. André Constantino da Silva
- Data: 10/08/2022
- Horário: 10:30:00
- Local: Laboratório de Ensino (Lic. Física) - Térreo

Resumo

O Reconhecimento de Entidades Nomeadas (NER) é uma tarefa do Processamento de Linguagem Natural (PLN) que tem o potencial de impulsionar a recuperação de informações relevantes em um texto. O Processamento de Linguagem Natural é específico para cada idioma e domínio, o que torna inviável a aplicação de sistemas genéricos em documentos jurídicos em português. Este trabalho trata da criação de um corpus para o NER a partir dos documentos de jurisprudência do Cade e do treinamento de um modelo BERT neste dataset que alcançou uma média de 91% de F-Score no conjunto de validação. Também é abordada a pesquisa do estado da arte buscando elevar os resultados do NER no contexto jurídico brasileiro. O corpus e modelo treinado foram publicados e disponíveis para o uso através de uma biblioteca para a linguagem Python.

- Aluno(s): Raquel Pinheiro da Costa
- Título do Trabalho: IDENTIFICAÇÃO DE INSETOS-PRAGA DA CULTURA DE SOJA COM VISÃO COMPUTACIONAL
- Professor Orientador: Me. João Victor de Araujo Oliveira
- Professor Coorientador: Dra. Luciane Modenez Saldivar Xavier
- Examinador 1 (Interno): Dr. Daniel Saad Nogueira Nunes
- Examinador 2 (Interno): Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Data: 10/08/2022
- Horário: 14:00:00
- Local: Instituto Federal de Brasília - Campus Taguatinga, sala a definir.

Resumo

O Brasil é um grande produtor de grãos sendo o maior produtor de soja do mundo (CONAB,2021) mas todo esse crescimento na produção de soja no país só foi possível graças aos avanços científicos e tecnológicos, como o desenvolvimento de técnicas de manejo de solo, manejo de adubação e o manejo de pragas e doenças. Atualmente O manejo de insetos-pragas da soja é realizado com a utilização do Manejo Integrado de Pragas (MIP) que tem como principal objetivo auxiliar as tomadas de decisão quanto o manejo de insetos-praga, apesar de se mostrar muito eficiente algumas de suas técnicas podem demandar tempo e recursos humanos como é o caso do pano de batida. Neste sentido o presente trabalho em busca de auxiliar na automação do processo de identificação de pragas conduziu experimentos com a utilização de técnicas de visão computacional para realizar a classificação com redes neurais convolucionais (AlexNet) e dois diferentes conjuntos de imagens, avaliando o impacto da adição de inimigos naturais a um dos conjuntos. A maior taxa de classificação foi de 91% para o conjunto de imagens contendo os inimigos naturais. O resultado das comparações entre os dois experimentos não exibiram diferenças consideráveis, entretanto a rede neural implementada obteve êxito em sua taxa de classificação.

- Aluno(s): CARLOS EDUARDO PEREIRA SANTANA
- Título do Trabalho: REACTFEATURES: API DE COMPONENTES PARA DESENVOLVIMENTO DE LPS(LINHA DE PRODUTO DE SOFTWARE) NO DOMÍNIO DE FRONT-END WEB
- Professor Orientador: Dr. Leandro Vaguetti
- Examinador 1 (Interno): Prof. Dr. José Gonçalo dos Santos
- Examinador 2 (Interno): Prof. Msc. João Victor de Araujo Oliveira
- Data: 11/08/2022
- Horário: 14:00:00
- Local: <https://meet.google.com/icg-ukma-zxy>

Resumo

Linha de Produto de Software (LPS) é um método de produção de software para um segmento de mercado específico, sendo também um conjunto de produtos que são feitos por uma série de escolhas por funcionalidades específicas. Estas são implementadas por um segmento de software e em que em LPS baseada em features, estes segmentos são as features. As features tem muitas características em comum com os componentes do Framework React, o qual tem ideias de independência entre estes componentes e partes do código conceitos que se encaixariam na ideia de LPS , como a reutilizabilidade de componentes do código. Logo, este trabalho uniu estas duas tecnologias devido à quantidade de paralelos na arquitetura de ambas, tendo sido desenvolvido uma API de componentes para satisfazer a programação React para LPS utilizando o modelo de features

- Aluno(s): GUSTAVO SANTOS COSTA
- Título do Trabalho: ESTUDO E AVALIAÇÃO DOS FRAMEWORKS CROSS-PLATFORM MOBILE PARA O DESENVOLVIMENTO PWA: USANDO ESTUDO DE CASO FLUTTER E REACT NATIVE
- Professor Orientador: Dr. Leandro Vaguetti
- Examinador 1 (Interno): Prof. Dr. José Gonçalo dos Santos
- Examinador 2 (Interno): Prof. Msc. João Victor de Araujo Oliveira
- Data: 11/08/2022
- Horário: 16:30:00
- Local: meet.google.com/pzp-diek-nrv

Resumo

Com o crescimento do mercado de aplicações mobile novos desafios são lançados à comunidade de desenvolvedores. Um deles, e talvez o mais relevante é a questão do problema de falta de reuso do código e falta de centralização das ferramentas de desenvolvimento de software e linguagens de programação devido a fragmentação dos dispositivos, pois cada vez mais existem dispositivos com diferentes hardwares, e com diferentes sistemas operacionais, sendo eles (IOS e Android), onde no caso do Android existem diversas versões diferentes dependendo da data de criação do dispositivo. Para solucionar tal problema, as abordagens Cross-platform mobile development (CPMD) foram desenvolvidas, entretanto por questões de performance e também por certas limitações ainda se prefere muitas vezes o uso do desenvolvimento nativo. Progressive Web Application (PWA), uma tecnologia que permite a criação de aplicações multiplataforma e sendo uma dessas abordagens citadas, tem talvez o maior potencial entre elas, por ser uma tecnologia relativamente nova e pouco explorada. Por esse motivo, este trabalho consistiu de fazer um estudo comparativo com base no experimento "Bridge Performance of Mobile Development Approaches" de BIORN-HANSEN (2021) na criação de PWA usando os frameworks React Native e Flutter que são considerados de diferentes abordagens, comparados com os dados já obtidos do estudo de BIORN-HANSEN (2021) como aplicações mobile, e assim averiguar quais são, se tiverem, os benefícios nessa prática.