

Resultado Final – Monitoria – 2020-2

Disciplina: Matemática Discreta - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Cíntia Amaro Damasceno	210482013035	Classificado
Dênis Vinicius Mioto	210481912030	Segundo

Disciplina: Probabilidade Estatística - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Ramon Martins Ferreira	211352013007	Classificado

Disciplina: Probabilidade Estatística - Tarde

Aluno	Matrícula	Resultado
Alexssandro Rosa	210481913002	Classificado

Disciplina: Inglês - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Luana Cordeiro Ramos	210481812016	Classificado
Adriano Antunes	210702023019	Segundo
Dênis Vinicius Mioto	210481912030	Terceiro
Cíntia Amaro Damasceno	210482013035	Quarto

Disciplina: Cálculo - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Dênis Vinicius Mioto	210481912030	Classificado
Adriano Antunes	210702023019	Segundo

Disciplina: Algoritmo e Lógica de Programação - Noite

Aluno	Matrícula	Resultado
Queila Domingues Pimentel	210481912029	Classificado
Isabelle Tezotto Ito	210482022019	Segundo

Projetos aceitos

Projeto #1	O DESENVOLVIMENTO DE ATIVIDADES MUDIÁTICAS COMO FERRAMENTAS DE APRENDIZADO EM MATEMÁTICA E CÁLCULO DIFERENCIAL E INTEGRAL NO CURSO DE CIÊNCIA DE DADOS
Orientador	Rosemeiry De Castro Prado
Aluno	Ana Clara Medeiros
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato direto dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com pesquisas e trabalhos que ressaltem a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado da Matemática e do Cálculo Diferencial e Integral, de modo a atingir o seu objetivo: construir ferramentas midiáticas que contemplem os conteúdos desenvolvidos ao longo das disciplinas de Matemática e de Cálculo Diferencial e Integral, possibilitando a interdisciplinaridade e a transversalidade ao longo do curso de Ciência de Dados.

Projeto #2	DETECÇÃO DE FAKE NEWS UMA ABORDAGEM DE APRENDIZADO DE MÁQUINA
Orientador	Alex Marino Gonçalves de Almeida
Aluno	Matheus Gustavo Bertaglia Cardoso Nathalia Lemes Das Virgens
Resumo	A detecção de notícias falsas torna-se muito importante e está atraindo atenção crescente devido aos efeitos prejudiciais nos indivíduos e na sociedade. Neste sentido existem vários estudos no campo das ciências sociais que foram realizados sobre o impacto das notícias e como os humanos reagem a eles. Notícias falsas podem ser qualquer conteúdo que não seja verdadeiro e gerado para convencer leitores a acreditar em algo que não é verdade. A complexidade imaginária no campo social das notícias intui outro debate não coberto por este trabalho. Uma vez que descobrir notícias enganosas é aceito como uma obrigação confusa em que as pessoas tendem a reconhecer diretriz enganosa e não a aparência do controle da transmissão de sua substância falsa. Reconhecer a validade e a exatidão exata de um artigo de notícias é uma questão fascinante e pode ser atualizado utilizando diferentes abordagens.

Projeto #3	Detecção de Cyberbullying no Twitter
Orientador	Alex Marino Gonçalves de Almeida
Aluno	Wellington Cássio Rodrigues
Resumo	Nos últimos anos houve um crescente engajamento de usuários em redes sociais, principalmente jovens, o que trouxe grande dinâmica de comunicação entre massas. Paralelamente ao crescimento do engajamento cresceu também em grandes proporções a vulnerabilidade de perfil dos usuários, que muitas vezes possuem vulnerabilidades para que outros usuários exerçam interações de má índole e esse fenômeno é conhecido como Cyberbullying. Esse trabalho tem como objetivo extrair dados da rede social Twitter, prepará-los e extrair características determinantes para classificação automática de posts de Cyberbullying.

Projeto #4	MARKETING DIGITAL E CRIAÇÃO DE CONTEÚDOS DIGITAIS
Orientador	Rosemeiry De Castro Prado
Aluno	Marcos Paulo De Oliveira
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas digitais e tem a intenção de possibilitar o engajamento dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, em atividades que envolvam a divulgação do Curso de Ciência de Dados.

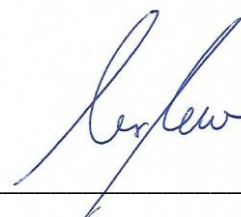
Projeto #5	EDIÇÃO ONLINE DO JORNAL DO AGRONEGÓCIO DA FATEC OURINHOS
Orientador	Tarcísio de Castro
Aluno	Jeniffer Silva
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o engajamento dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, em atividades que envolvam o jornal online do curso de Agronegócio.

Projeto #6	Aplicação em dispositivo móvel para gerenciamento da zona azul de Ourinhos e coleta de dados para estudos em Ciência de Dados.
Orientador	Miguel Jose Das Neves
Aluno	Davi Alves De Azevedo
Resumo	Este trabalho destina-se a produção de um sistema em dispositivo móvel que permita o usuário registrar a compra de ticket de zona azul, permita seu gerenciamento através de um banco de dados e sistema Back End. Ainda seja capaz de alimentar uma base de dados destinada a estudos em ciência de dados e inteligência artificial para estudos e tomadas de decisão por parte dos órgãos competentes em matéria de trânsito e segurança pública.

Projeto #7	O DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO PARA AUXILIAR O APRENDIZADO DE ALUNOS COM DISCALCULIA
Orientador	Rosemeiry De Castro Prado
Aluno	Marcos Aurélio De Souza Scorezato
Resumo	Partindo-se do princípio de que a iniciação científica proporciona diversas experiências para o estudante em seu ambiente escolar, aumentando sua visão de mundo por meio da troca de conhecimentos em eventos, congressos e de estudos dos projetos que impactam a sociedade, além da interação entre a prática e a teoria de conteúdos apreendidos em sala de aula, este projeto pauta-se nas tecnologias da informação inseridas como ferramentas no ensino e tem a intenção de possibilitar o contato direto dos alunos da Faculdade de tecnologia do Estado de São Paulo, a Fatec-Ourinhos, com pesquisas e trabalhos que ressaltam a importância das atividades a serem desenvolvidas ao entorno do aprendizado da Matemática envolvendo alunos com transtorno de discalculia, de modo a atingir o seu objetivo: construir uma ferramenta tecnológica que contemple conteúdos matemáticos para alunos com dificuldades devido à discalculia, possibilitando a interdisciplinaridade e a transversalidade ao longo do curso.

Projeto #8	DESENVOLVIMENTO DE APLICATIVO MÓVEL PARA ALFABETIZAÇÃO DE ADULTOS
Orientador	Elaine Pasqualini
Aluno	Ronaldo Martins Ferreira
Resumo	<p>A pesquisa tem como objetivo geral desenvolver um aplicativo de tecnologia móvel para celular com sistema operacional Android com conteúdo e atividades para alfabetizar adultos, como também criar um sistema Web de gerenciamento de conteúdo para professores do ensino de jovens e adultos Trata-se de pesquisa de natureza aplicada de produção tecnológica e de conteúdo curricular de alfabetização de adultos. Os materiais a serem usados são; Java Server Faces e Eclipse IDE para trabalhar com a aplicação web, Java 8, Android Studio IDE, para o aplicativo mobile, MAVEN e Gradle como Frameworks de gerenciamento de build, MySQL e hibernate para banco de dados, Apache tomcat para o servidores. Para a edição e criação das imagens Photoshop e illustrator, para o gerenciamento de controle de versão, o Git e para a prototipagem das telas HTML e CSS. Como resultado espera-se aplicar o sistema para participantes não alfabetizados.</p>

Ourinhos, 7 de setembro de 2020



Alex Marino Gonçalves de Almeida