



[Apresentação](#)

[Programação](#)

[Palestrantes](#)

[Artigos Aceitos](#)

[Datas Importantes](#)

[Chamada de Trabalhos](#)

[Minicursos](#)

[Workshops](#)

[Inscrições](#)

[Comitês](#)

[Local do Evento, Hospedagem e Turismo](#)

[Anais \(em breve\)](#)

[Certificados \(Após o evento\)](#)

[Facebook](#)

Eventos paralelos

[XXV Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação](#)

[IV Workshop "O Futuro da Videocolaboração"](#)

[Encontro do projeto "Assistive Media for Health and Wellbeing in Ageing"](#)

Busca no site

Edições anteriores

[WebMedia 2016](#)

[WebMedia 2015](#)

[WebMedia 2014](#)

[WebMedia 2013](#)

[WebMedia 2012](#)

[WebMedia 2011](#)

[WebMedia 2010](#)

Programação

Auditório 1 = Locatelli (200 pessoas)

Auditório 2 = Rembrandt (100 pessoas)

Sala 1 = Malfatti (50 pessoas)

Sala 2 = Ticiano (50 pessoas)

Sala 3 = Picasso (50 pessoas)

Terça-feira dia 17 de outubro				
	Sala 1 (50 p)	Sala 2 (50 p)	Audit 2 (100 p)	
8:15-10:15	MC1	MC2	MC3	
Coffee-Break				

10:30-12:30	MC1	MC2	MC3	
Almoço				
14:00-16:00	MC4	MC5	MC6	
Coffee-Break				
16:15-18:15	MC4	MC5	MC6	

Quarta-feira dia 18 de outubro					
	Audit 1 (200 p)	Audit 2 (100 p)	Sala 1 (50 p)	Sala 2 (50 p)	Sala 3 (50p)
8:15-10:15	ST1	ST2	WFA1	WTIC1	WTD1
Coffee-Break					
10:30-11:30	ST3	ST4	WFA2	WTD2	WTD3
11:30-12:30	PN1		-		
Almoço					
14:00-16:00	ST5	CINTED1	WFA3	WTIC2	WTD4
Coffee-Break					
16:15-17:15	PI-CINTED		-		
17:15-18:30	PI1		-		
Intervalo					
18:45-20:00	AUDITÓRIO 1 ABERTURA Palestra Nacional – 23 anos de webmedia Entrega do Prêmio Luiz Fernando de Computação				
COQUETEL DE ABERTURA					

Quinta-feira dia 19 de outubro					
	Audit (200 p)	Audit (100 p)	Sala 1 (50 p)	Sala 2 (50 p)	Sala 3 (50p)
8:15-10:15	ST6	CINTED2	ST7	CT-Video	EP
Coffee-Break E Sessão de Pôsteres					
10:30-11:30	ST8	CINTED3	ST9	CT-Video	EP
11:30-12:30	PN2		-		
Almoço					
14:00-16:00	ST10	CINTED4	ST11	CT-Video	
Coffee-Break E Sessão de Pôsteres					
16:15-17:15	ST12	CINTED5	ST13	CT-Video	
17:15-18:30	PI2		-		
18:30-19:45	Reunião CE		-		
20:00-24:00	JANTA DO EVENTO NO PARQUE TOMASINI				

Sexta-feira dia 20 de outubro					
-------------------------------	--	--	--	--	--

	Audit (200 p)	Audit (100 p)	Sala 1 (50 p)	Sala 2 (50 p)
8:15-10:15	ST14	CINTED6	ST15	
Coffee-Break				
10:30-11:30	ST16	CINTED7	ST17	
11:30-12:30	PN3		-	
Almoço				
14:00-15:00	PI3		-	
Coffee-Break				
15:15-17:15	ST18	CINTED8	ST19	
17:15-18:00	Encerramento		-	
18:00	Auditório 2 (Rembrandt): Atividade Cultural: Festival Cineserra Mostra competitiva de cinema. www.festivalcineserra.com.br/			

CINTED - Ciclo de Palestras sobre Novas Tecnologias na Educação

CT-Vídeo = Workshop "O Futuro da Vídeo colaboração"

EP = Encontro do projeto "Assistive media for health and wellbeing in ageing"

MC = Minicurso

PI = Palestra Internacional

PN = Palestra Nacional

ST=Sessão Técnica de 2h de duração

ST mini = Sessão Técnica de 1h de duração

WFA = Workshop de Ferramentas e Aplicações

WTD = Workshop de Teses e Dissertações

WTIC = Workshop de Trabalhos de Iniciação Científica

Palestras Internacionais

Keynote speaker: David Frohlich, University of Surrey, UK

Professor of Interaction Design, University of Surrey

<https://scholar.google.com.br/citations?user=Ry1JrtIAAAAJ>

Title: From audiopaper to next generation paper

Abstract:

It has been 26 years since the publication of Wellner's (1991) digital desk, demonstrating the augmentation of paper documents with projected information. Since then there have been many related developments in computing; including the world wide web, e-book readers, maturation of the augmented reality paradigm, embedded and printed electronics, and the internet of things. In this talk I draw on some of my own design explorations of augmenting paper with sound over the years, to illustrate the value of 'audiopaper' but also the way these explorations were rooted in the applications and technology of the day. I show that two key technologies have been important to the implementation of audiopaper over the years, and that the bigger opportunity is in connecting paper to the web. This culminates in a vision for two future generations of paper which communicate and interact with the digital devices around them.

Keynote Speaker: Jesus Favela, CICESE, Mexico

<https://scholar.google.com.br/citations?user=8QP8RgsAAAAJ>

Title: Behavior-aware Computing: The third wave of Ubiquitous Computing

Abstract:

One of the main characteristics of ubiquitous computing systems is their reliance on contextual information to adapt the application to better assist the user. Advances in activity recognition have made possible a second generation of ubiquitous solutions. In the seminar we will describe a new wave of pervasive healthcare applications, which are becoming possible due to progress in the estimation of user behavior. These behavior-aware systems can be used in novel healthcare applications such as to measure the effects of medication in patients suffering from mental disorders, provide feedback in rehabilitation therapies or to perceive abnormal behaviors that provide early signs of ailments such as Alzheimer's disease.

Keynote Speaker: Derek Bridge, University College Cork, Ireland

Title: Explaining Recommendations: Fidelity versus Interpretability

Abstract:

A hungry academic who is attending the WebMedia conference in Gramado uses a mobile phone app to obtain a recommendation for a place-to-eat. The restaurant that the app recommends is not within walking distance and serves a fusion-style cuisine with which the academic is unfamiliar. Should she accept the recommendation? Her confidence in the recommendation might be improved by an explanation of the recommender system's decision-making.

But the explanations that recommender systems provide at present are often post hoc: fidelity to the system's decision-making is sometimes sacrificed for interpretability. Are fidelity and interpretability always in conflict? Or can they be reconciled without damaging the quality of the recommendations themselves?

This talk will review the kinds of explanations given by recommender systems. It will describe a new generation of recommender systems in which recommendation and explanation are more intimately connected and which seek to maintain the quality of the recommendations while providing explanations that are both intelligible and reasonably faithful to the system's operation.

Keynote Speaker: Simone C.O. Conceição, University of Wisconsin-Milwaukee

<https://scholar.google.com.br/citations?user=zc6ztOoAAAAJ&hl=pt-BR>

Title: Uso de Tecnologias Educacionais na Era do Design Thinking

Abstract:

"Design Thinking" tem provado ser uma metodologia efetiva para criar experiências de aprendizado de impacto. Centrada no aprendiz, esta metodologia é baseada na solução de problemas de forma criativa, sistêmica e colaborativa. Usando "Design Thinking", esta apresentação abordará estratégias de aprendizado para criar um ambiente de aprendizado efetivo através de tecnologias educacionais.

Palestras Nacionais

Palestrante: Wagner Meira Júnior, UFMG

Título: Justiça, Transparência e Responsabilidade em Mineração de Dados da Web e Redes Sociais

Resumo: *As mídias digitais tem sido vetores de profundas mudanças da nossa sociedade, pela facilidade não somente de acessar esses conteúdos, mas também de gerá-los e disseminá-los usando a internet. Exemplos de serviços associados a tais mídias são vídeos online, sistemas de mensagens multimídia, jogos e redes sociais. Temos também observado uma crescente oferta de serviços inteligentes que, entre outras tarefas, auxiliam os usuários a localizar, entender e analisar automaticamente mídias de interesse. Esses serviços são baseados em algoritmos de mineração de dados e áreas afins, como aprendizado de máquina e inteligência artificial. Além de discussões sobre a eficiência e a efetividade desses serviços, há uma preocupação crescente sobre a justiça, a transparência e a responsabilidade associadas a esses algoritmos, o que é o ponto de partida desta palestra. Justiça compreende garantias de que os algoritmos não são tendenciosos ou mesmo discriminatórios, mesmo quando matemática e computacionalmente corretos. Transparência é a propriedade de produzir explicações inteligíveis sobre os modelos gerados. Responsabilidade compreende a identificação das entidades, humanas ou não, que devem assumir as consequências da execução desses algoritmos. Assim, nesta palestra vamos conceituar e caracterizar algoritmos de mineração de dados em relação ao quanto são justos, transparentes e responsáveis, e apresentar estratégias que garantam essas características sem que isso signifique afetar outros requisitos como precisão, efetividade e manutenção de privacidade. Também vamos apresentar vários exemplos no contexto de web e redes sociais.*

Palestrante: Diogo Cortiz da Silva, NIC.br

Título: O futuro imediato das tecnologias Web

Resumo:

Esta palestra abordará o roadmap de tendências da Web e suas interseções com as demais tecnologias emergentes, como realidade mista, blockchain, internet das coisas, inteligência artificial e brain-computer interface, discutindo sobre as oportunidades e desafios em um futuro imediato permeado por conceitos como imersão, transumanismo e pós-verdade.

[1] Diogo Cortiz, Pesquisador no W3C Brasil e Centro de Estudos sobre Tecnologias Web (Ceweb.br) do NIC.br e professor da PUC-SP, doutor e mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital, com PhD Fellow pela Université Paris 1 – Sorbonne e MBA em Economia Internacional pela USP. Realizou estágio pós-doutoral na área de Realidade Virtual no Laboratório de Inteligência Artificial e Tecnologias Criativas da Universidade de Salamanca, Espanha. O Ceweb.br é o Centro de Estudos em Tecnologias Web do NIC.br, e alguns profissionais da área também atuam no W3C Brasil. (www.ceweb.br / www.w3c.br)

Palestrante: Mauro Oliveira, IFCE Ceará

Título: Aula às Avessas: uma nova experiência pedagógica em cursos de Ciência da Computação baseada em Responsabilidade Social.

Resumo:

Os sistemas de ensino / aprendizagem postos em prática nos cursos de Ciência da Computação não diferem das demais áreas, em geral, fazendo uso predominantes de técnicas expositivas tradicionais onde o tema é entregue ao aluno pronto e acabado nas aulas teóricas, complementadas por atividades práticas de laboratório de programação.

A metodologia "Aula às Avessas" privilegia o conhecimento à informação, baseando-se na metodologia "Flipped Classroom" ou "Sala de Aula Invertida" que propõe o estudante no centro do processo ensino/aprendizagem de uma forma ativa, investigativa e colaborativa. Para tanto o estudante precisa ter acesso ao tema da aula antes previamente, via filmes, jogos, internet, etc.

A "Aula às Avessas" agrega à proposta do "Flipped Classroom" o conceito de Responsabilidade Social como um elo transversal do curso, que permeia todas as disciplinas e se concretiza em uma delas denominada Projeto Social. Assim, o estudante é motivado, desde o início do curso, em sua autoestima para a observação da ética pessoal e profissional, para a superação de sua capacidade de resolver problemas, para o seu poder criativo e para a sua responsabilidade para com a sociedade.

A palestra tem como objetivo apresentar os resultados iniciais da aplicação da metodologia "Aula às Avessas" no curso de bacharelado em Ciência da Computação no IFCE em Aracati.

Na ocasião será lançado o livro "Como mudar o mundo em 80 dias", uma coletânea dos trabalhos realizados na disciplina Projetos Sociais.

Palestrante: José Valdeni de Lima, UFRGS

<https://scholar.google.com.br/citations?user=0ROMJOYAAAAJ&hl=pt-BR>

Título: WebMedia: Histórico, Conteúdo e Meios

Resumo:

Nestes 23 anos de história do WebMedia foram criados vários grupos de pesquisa para enfrentar importantes desafios relacionados à criação, à divulgação e ao uso de conteúdo multimídia através da Web. Esta palestra, através de dados históricos do WebMedia, tenta posicionar temporalmente os principais fatos enfatizando, nacionalmente, áreas tais como Hipervídeo, TV Digital Brasileira Interativa, processamento de diferentes visões multimídia e trabalho colaborativo na web. As mídias sociais através da web são abordadas para permitir uma discussão sobre interatividade e ética.

Minicursos

MINICURSO 01: Construindo Objetos de Aprendizagem Multimídia

Autores: Carlos Soares Neto (UFMA); Thacyla Lima (UFMA); André Damasceno (UFMA); Antonio Busson (PUC-Rio)

Mini-CV do autor que vai apresentar: Carlos de Salles Soares Neto possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal do Maranhão (2000), mestrado e doutorado em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2003). Atualmente coordena o LAWS (Laboratório de Sistemas Web Avançados) e o Laboratório TeleMídia/MA na UFMA. Foi coordenador do projeto GT_VoA, que culminou com o desenvolvimento da ferramenta de autoria Cacuriá. Já foi Coordenador da Comissão Especial de Sistemas Multimídia e Web e trabalha principalmente com o tema de pesquisa autoria multimídia.

Resumo: Este minicurso tem como foco discutir tanto as recomendações pedagógicas quanto tecnológicas envolvidas na construção de Objetos de Aprendizagem (OAs) multimídia. Em especial, o minicurso prepara o participante para que possa criar vídeoaulas interativas, uma categoria específica de OAs em que o vídeo é o elemento central do conteúdo multimídia, porém com a possibilidade do aluno individualizar sua experiência navegando no conteúdo de forma interativa. Para tanto, serão discutidas boas práticas e apresentado um guia de recomendações que expressam a experiência adquirida pelos autores nos últimos anos não apenas na construção de OAs diretamente mas também no acompanhamento de professores de diferentes áreas o fazendo.

MINICURSO 02: Cross-platform Multimedia Application Development for Mobile, Web, Embedded and IoT with Qt / QML

Autores: Manoel Marques (IFBA); Sandro Andrade (IFBA); Renato Novais (IFBA)

Mini-CV do autor que vai apresentar: Renato Lima Novais é Doutor em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Bahia (2013), Mestre em Informática pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro (2007), e graduado em Ciência da Computação pela Universidade Federal da Bahia (2004). Durante o doutorado realizou estágio sanduíche no Fraunhofer Center for Experimental Software Engineering, Maryland, USA. É professor do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia da Bahia (IFBA). Tem experiência nas áreas de Engenharia de Software, Big Data e Smart Cities, atuando principalmente nos seguintes temas: visualização de informação, compreensão e evolução de software, e engenharia de software experimental.

Resumo: Um dos principais focos do framework Qt é o desenvolvimento de aplicações multimídia poderosas de forma simples com QML (Qt Modeling Language). Com ele é possível desenvolver aplicativos e bibliotecas uma única vez e compilá-los para diversas plataformas sem que seja necessário alterar o código fonte. Qt é utilizado amplamente usado por diversas empresas ao redor do mundo mas pouco conhecido aqui no Brasil. Este curso tem a missão de explorar o uso do framework Qt e da sua metalinguagem QML para o desenvolvimento de aplicações multimídia multi-plataforma.

MINICURSO 03: Desenvolvimento de Games para pesquisadores: da concepção a coleta de dados da experiência do usuário

Autores: Marcio Funes (ICMC-USP); Rudinei Goularte (ICMC-USP); Renata Fortes (ICMC-USP)

Mini-CV do autor que vai apresentar: Marcio Maestrello Funes é mestrando no programa de Pós-Graduação em Ciências da Computação e Matemática Computacional no Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação (ICMC), na Universidade de São Paulo (USP). Tem experiência na área de games tendo atuado como docente e desenvolvedor. Atualmente realiza pesquisas em avaliação de experiência do usuário com interfaces baseadas em gestos, acessibilidade e Web. Atua principalmente nos seguintes temas: Interface Humano-Computador, Computação Ubíqua, Interfaces Naturais, realidade aumentada e virtual, design e acessibilidade.

Resumo: O minicurso visa apresentar o desenvolvimento de games e elementos de gamificação para pesquisadores e estudantes que desejem analisar a experiência com os usuários por meio da coleta de dados – uma visão geral do desenvolvimento, desde a criação rápida de games até os recursos para a coleta de dados e armazenamento.

MINICURSO 04: Engenharia Dirigida por Modelos no desenvolvimento de Aplicações Ubíquas: Tecnologias, Ferramentas e Linguagens

Autores: Marcos Alves Vieira (IF Goiano); Sergio T. Carvalho (UFG)

Mini-CV do autor que vai apresentar: Marcos Alves Vieira é professor do Instituto Federal Goiano (IF Goiano) – Campus Iporá. Bacharel em Informática pelo Instituto Federal de Goiás (IFG) e Mestre em Ciência da Computação pelo Instituto de Informática (INF) da Universidade Federal de Goiás (UFG), onde desenvolveu pesquisa com foco em Espaços Inteligentes para Computação Ubíqua e Engenharia Baseada em Modelos. Participante em comunidades de software livre e colaborador em eventos de software livre regionais.

Resumo: A Engenharia Dirigida por Modelos é uma abordagem que considera os modelos como os principais artefatos no desenvolvimento de um software. Os modelos são geralmente construídos utilizando-se linguagens de modelagem específicas de domínio, tais como a UML e a XML. Essas linguagens, por sua vez, são definidas por um metamodelo próprio. Contudo, a Engenharia Dirigida por Modelos é ainda explorada de forma tímida em cursos de graduação no país e, desta forma, suas técnicas e seus benefícios são subaproveitados. Nesse contexto, esta proposta de minicurso visa apresentar, com enfoque teórico e prático, os conceitos básicos da Engenharia Dirigida por Modelos e os principais frameworks e linguagens disponíveis para o seu suporte, visando a construção de aplicações ubíquas. Após quatro horas de curso, espera-se que cada participante seja capaz, principalmente, de construir uma ferramenta de modelagem gráfica para concepção de modelos em conformidade com um determinado metamodelo. Esses modelos poderão, então, ser usados para documentar e manter sistemas de diferentes domínios.

MINICURSO 05: Utilização de sistemas de reconhecimento automático de fala para aplicações multimídia

Autores: Marcos Ferreira (UFJF); Jairo Souza (UFJF)

Mini-CV do autor que vai apresentar: Marcos Valadão Gualberto Ferreira é graduando do oitavo período do curso de Ciência da Computação na Universidade Federal de Juiz de Fora e estagiário da Rede Nacional de Ensino e Pesquisa (RNP). Atua há quase dois anos no projeto de Busca Avançada por Vídeos baseada

em transcrição de áudio, metadados, anotação semântica e recomendação (GT-BAVi).

Resumo: O minicurso tem como objetivo apresentar aos participantes o funcionamento de sistemas de reconhecimento automático de fala desde a criação até as diversas aplicações. A ideia por trás de um sistema de reconhecimento de fala é possibilitar a extração de informações a partir de dados acústicos (mídia áudio ou vídeo). Esses sistemas são baseados em modelos probabilísticos que, a partir de dados de treinamento, criam uma modelagem robusta e correta para a fala humana. A proposta é apresentar para os participantes como funciona o treinamento de modelos acústicos (responsável pelo processamento dos sinais de áudio), o treinamento de modelos de língua (responsável pela construção gramatical correta), a criação do sistema de decodificação de áudio a partir da modelagem, as questões referentes à base de dados para treinamento de modelos e as diversas aplicações destes sistemas, tais como Legendagem, Anotação Semântica, Recomendação e Busca Avançada, além de outras aplicações para sistemas multimídias, tais como geração automática de aplicações multimídia a partir da mídia vídeo e sincronização automática de mídias. Entre elas, podemos citar o uso de sistemas de reconhecimento de fala para auxiliar na busca de vídeos, a criação de legendas ocultas (close captions) para televisão ou a disponibilização de audiodescrição para deficientes visuais.

MINICURSO 06: Utilizando Mobile Cloud Computing no Desenvolvimento de Aplicações Multimídias Sensíveis ao Contexto: Estudo de Caso do Framework

Autores: Fernando Trinta (UFC); Paulo Rego (UFC); Francisco Gomes (UFC); Lincoln Rocha (UFC); José De Souza (UFC)

Mini-CV do autor que vai apresentar: Francisco Anderson de Almada Gomes é Mestre pelo programa de Mestrado e Doutorado em Ciências da Computação da Universidade Federal do Ceará (UFC). Atualmente é doutorando no mesmo programa. Atua na área de Engenharia de Software aplicado à Computação Ubíqua, Computação Móvel e MCC.

Resumo: Mobile cloud computing e context-aware são tópicos de pesquisa em evidência. O primeiro procura alavancar recursos de computação em nuvem para melhorar o desempenho e reduzir o consumo de energia de aplicativos móveis, enquanto o segundo procura formas efetivas de criar aplicativos que reagem às mudanças em seu ambiente de contexto. Este curso tem como objetivo apresentar os principais conceitos, soluções e tecnologias relacionadas à integração entre mobile cloud computing e as aplicações sensíveis ao contexto. Apresentaremos diferentes cenários motivacionais, exemplos de aplicativos, bem como um guia prático para o desenvolvimento de um aplicativo multimídia multimídia com reconhecimento de contexto usando o framework CAOS. Além disso, vamos destacar os desafios e oportunidades de pesquisa que acompanham a integração entre esses dois tópicos.

WebMedia – Sessões Técnicas

18/10/2017 (quarta)

Tipo	Technical Session 1: Collaboration; content authoring, enrichment and annotation	Duração (min)
FP	STorM: A Hypermedia Authoring Model for Interactive Digital Out-of-Home Media	30
FP	Video Annotation by Cascading Microtasks: a Crowdsourcing Approach	30
SP	Coleta de Dados e Intervenção Personalizadas como Documentos Multimídia Interativos	15
SP	Criação colaborativa de conteúdo multimídia interativo baseada em captura de experiências ao vivo	15
SP	LeGaL: An NCL extension for representing Location-Based Games	15
SP	Investigating the Collaborative Process of Subtitles Creation and Sharing for Videos on the Web	15
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 2: Video Coding, Video Streaming, IPTV and TV	Duração (min)
FP	Video Quality Assessment of Early SKIP/DIS for 3D-HEVC Complexity Reduction	30
SP	A First Look at Mobile-Live-Users of a Large CDN	15
SP	Characterizing User Behavior and Items in Multimedia Streaming Services	15
SP	Content Delivery Networks integrated with Software Defined Networks	15
SP	Dynamic buffer management for IPTV video players	15
SP	Analysis of an Architecture for Measurement of Audience in IPTV Environments	15
-	TOTAL	105
Tipo	Technical Session 3: NCL and Documents	Duração (min)
FP	A Usability-based Language for Authoring NCL Documents	30
FP	Converting NCL documents to Smix and fixing their semantics and interpretation in the process	30
-	TOTAL	60
Tipo	Technical Session 4: Content adaptation, personalization and recommendation; Recommender Systems (I)	Duração (min)
FP	Evaluating Ensemble Strategies for Recommender Systems under Metadata Reduction	30
FP	RecStore: Recommending Stores for Shopping Mall Customers	30
	TOTAL	60
Tipo	Technical Session 5: Social Media, Content Analysis, Social Network Analysis (I)	Duração (min)
FP	Characterizing user behavior in a music navigation application with real-time feedback	30
FP	ArtistRank: uma Análise para o Cenário Fonográfico Brasileiro	30
FP	Predicting Music Success Based on Users' Comments on Online Social Networks	30
FP	Using graph homomorphisms for vertex classification analysis in social networks	30

-	TOTAL	120
---	-------	-----

19/10/2017 (quinta)

Tipo	Technical Session 6: Content search, retrieval and visualization; Linked Data; Ontologies; Semantic Web	Duração (min)
FP	Efficient processing of spatio-temporal-textual queries	30
FP	Towards Recency Ranking in Community Question Answering: A Case Study of Stack Overflow	30
SP	Geração de Código de Aquisição de Contexto usando a Awareness API	15
SP	Database Ontology-Supported Query for Ubiquitous Environments	15
SP	getOA 1.2: A Semantic Search Tool for Learning Objects in Repositories with Portuguese Language Support	15
SP	Using Linked Data in the Data Integration for Maternal and Infant Death Risk of the SUS in the GISSA Project	15
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 7: Content Analysis and Processing (Text)	Duração (min)
FP	Generating Entity Representation from Online Discussions: challenges and an evaluation framework	30
SP	TATMaster: a tool for analysing psycholinguistic divergences in automatically translated documents	15
SP	A methodology for automatic generation of vocabulary exercises	15
SP	Mechanism for Structuring the Data from a Generic Identity Document Image using Semantic Analysis	15
SP	Exploring Unsupervised Learning Towards Extractive Summarization of User Reviews	15
SP	Privacão do sono noturno: Análise Computacional de Efeitos na Linguagem	15
SP	Detecting Hate, Offensive, and Regular Speech in Short Comments	15
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 8: Content Processing (Audio, Video and Image)	Duração (min)
FP	An approach for automatic segmentation of scenes in educational videos through the use of audio transcription and semantic annotation	30
SP	Face classification using a new local texture descriptor	15
SP	Automatic Text Recognition in Web Images	15
-	TOTAL	60
Tipo	Technical Session 9: Web Systems and Applications	Duração (min)
FP	A Model-Driven Approach for Code Generation for Web-based Information Systems built with Frameworks	30
FP	Proposal to Use of the WebSocket Protocol for Web Device Control	30
-	TOTAL	60
Tipo	Technical Session 10: Content adaptation, personalization and recommendation; Recommender Systems (ii)	Duração (min)
FP	Profiling Successful Team Behaviors in League of Legends	30
FP	The Fast and Winding Roads that Lead to The Doors: Generating Heterogeneous Music Playlists	30
SP	Semantic organization of user's reviews applied in recommender systems	15
SP	Development Of A Recommender System To The Virtual Patient Simulator Health Simulator	15
-	TOTAL	90
Tipo	Technical Session 11: Content Processing and Classification	Duração (min)
FP	Transductive Event Classification through Heterogeneous Networks	30
FP	EXEHDA-RR: Machine Learning and MCDA with Semantic Web in IoT Resources Classification	30
FP	An Ontology-based Representation Service of Context Information for the Internet of Things	30
SP	Gap filling of missing streaming data in a network of Intelligent Surveillance Cameras	15
SP	Clusterização de dados distribuidos no contexto da Internet das Coisas	15
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 12: RVA, 3D environment and Mulsemmedia	Duração (min)
FP	MulSeMaker: An MDD Tool for MulSeMedia Web Application Development	30
FP	A Study on the Use of Multiple Avatars in 3D Sign Language Dictionaries	30
-	TOTAL	60
Tipo	Technical Session 13: Recommender Systems	Duração (min)
FP	Evaluating Different Strategies to Mitigate the Ramp-up Problem in Recommendation Domains	30
FP	Using Implicit Feedback for Neighbors Selection: Alleviating the Sparsity Problem in Collaborative Recommendation Systems	30
-	TOTAL	60

20/10/2017 (sexta)

Tipo	Technical Session 14: Middleware, Architectures and Services	Duração (min)
FP	An adaptable transmission management framework for push-mode hypermedia content	30
FP	A Middleware for the Development of Distributed Collaborative Video Applications	30
FP	Support Architecture for Second Screen Apps Dynamic Adaptation	30

FP	Asynchronous Queue Based Approach for Building Reactive Microservices	30
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 15: Content Management, IoT and Smart Cities	Duração (min)
FP	A Visual Approach for the Definition of Behavior in Environments for Internet of Things	30
FP	Extracting bus lines services information using GPS history	30
FP	A Comparative Analysis of the Impact of Features on Human Activity Recognition with Smartphone Sensors	30
SP	Adaptive Sensing Relevance Exploiting Social Media Mining in Smart Cities	15
SP	Rate and Complexity-Aware Coding Scheme for Fixed-Camera Videos Based on Region-of-Interest Detection	15
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 16: Social Networks and Applications	Duração (min)
SP	Investigação dos impactos de pesquisas sobre o Zika Vírus. Uma abordagem com foco em análise de redes sociais e altmetria	15
SP	Disease Extermination: A Digital Educational Game on Vaccines, Viruses and Bacteria	15
SP	Improvement of response time by running games on a Cloud Gaming system with layer catcher and movement prediction	15
SP	Using Complex Networks to Assess Collaboration in Rap Music: A Study Case of DJ Khaled	15
-	TOTAL	60
Tipo	Technical Session 17: Quality Assessment and Authoring	Duração (min)
SP	Objective and Subjective Video Quality Assessment in Mobile Devices for Low-Complexity H.264/AVC Codecs	15
SP	QoE Analyser: A Framework to QoE Knowledge Base Generation	15
SP	Using Abstract Anchors for Automatic Authoring of Sensory Effects Based on Ambient Sound Recognition	15
-	TOTAL	45
Tipo	Technical Session 18: Social Media, Content Analysis, Social Network Analysis (II)	Duração (min)
FP	On the Analysis of Users Engaged in Twitter's Trend Topics	30
FP	A Majority Voting approach for Sentiment Analysis in short texts using Topic Models	30
SP	Profiling ISIS Supporters on Twitter	15
SP	Understanding mobile application usage during the 2014 FIFA World Cup	15
SP	How to find the relevant words politicians use in Twitter?	15
SP	A Social Network Analysis of the The Lord of The Rings' Trilogy	15
-	TOTAL	120
Tipo	Technical Session 19: Accessibility, User Interfaces, Usability	Duração (min)
FP	A Flexible Architecture for Building Ruled-Based Text-to-Gloss Machine Translators	30
FP	AnyLanguage-To-LIBRAS: Evaluation of an Machine Translation Service of Any Oralized Language for the Brazilian Sign Language	30
FP	A Proposal Based on IoT for Social Inclusion of People with Visual Impairment	30
SP	Enabling full interaction with the Android system and applications through speech recognition	15
SP	Gestural interaction for accessibility of Web videos: a case study analysis with blind and visually impaired users	15
-	TOTAL	120

PÔSTERES

Poster 1	A Contextual Approach to Resources in Smart Home Care Environments	Lorayne Dornelles (UFRGS); Leandro Wives (UFRGS); Moacyr Neto (UFSC)
Poster 2	A Model Based on Heterogeneous Data Processing for Clinical Support Applications	Rodrigo Ronnau (Unisinos); Sandro Rigo (UNISINOS); Marta Bez (Universidade Feevale); Jorge Barbosa (Unisinos)
Poster 3	Applying Linked Open Data and ETL for Mapping and Visualization of Physical Objects in Botany	Marcela Mayumi Mauricio Yagui (UFRJ); Luis Fernando Monsoreos Passos Maia (UFRJ); Jonice Oliveira UFRJ); Adriana Vivacqua (UFRJ)
Poster 4	Evaluation of a Software Architecture Supporting Android Applications for Users with Motor Disabilities	Olibario Neto (USP); Maria da Graca Campos Pimentel (USP)
Poster 5	Identifying exceptional cultural profiles in the world using Foursquare data	Paulo de Souza Coelho (UFMG); Pedro Olmo Vaz de Melo (UFMG); Mário Alvim (UFMG)
Poster 6	Performance evaluation of SPARQL queries in triplestore management systems	Felipe da Rosa (UFPEL); Roger Machado (UFPEL); Adenauer Yamin (UCPEL/UFPEL); Ana Marilza Pernas (UFPEL)
Poster 7	SlClick – A wearable presentation device	Helder Yukio Okuno (CEFET/RJ); Gustavo Paiva Guedes (CEFET/RJ)
Poster 8	The Problem of Offline Voice Recognition in Mobile Devices: Searching for a Rational Approach	Lucas Debatin (Univali); Aluizio Haendchen Filho (UNIFEPE); Rudimar Dazzi (UNIVALI)
Poster 9	Using Humans, Mobile Devices and Multiples Sensors for Localization People Indoor	Luis Lima (Faculdade Ruy Barbosa); Manoel Marques (Instituto Federal Da Bahia)
Poster 10	Why do People Subtitle Movies? A Survey Research of the Subtitler Motivations and Practices	Jessica Oliveira Brito (UFES); Rodrigo Laiola Guimarães (UFES); Celso Alberto Saibel Santos (UFES)

WORKSHOP WFA (FERRAMENTAS E APLICAÇÕES)

18/10/2017 (quarta)

Technical Session 1: Analytics, Mobile Devices and Internet of Things	Duration (min)
PartiuDoarSangue – Uma Plataforma Web e Aplicativo Mobile para Captação e Gestão Inteligente de Doação de Sangue e Hemocomponentes	24
COPPER – Characterization and Outlining of Popular Participation for Enhancing Regulation	24
CAOS D2D: Uma Solução para Offloading de Métodos entre Dispositivos Móveis	24
Wesensors Analytics: Learning to sense the real world using web news events	24
Wearable Device for Athletes: An Approach to Individual and Collective Sports	24
TOTAL	120
Technical Session 2: Applications, Systems and Services	Duration (min)
DENGOSA: Um Sistema Baseado em Geolocalização para Apoio à Decisão no Controle de Epidemias	20
Agro 4.0: Uma Ferramenta Web para Gestão e Análise da Sustentabilidade em Agroecossistemas	20
Computational Solution to Aid Medical Decision Making in the Process of Diagnosis and Treatment of Juvenile Cancer	20
TOTAL	60
Technical Session 3: Content Processing, Authoring and Annotation	Duration (min)
CrowdNote: Crowdsourcing Environment for Complex Video Annotations	30
FrameWeb Editor: Uma Ferramenta CASE para suporte ao Método FrameWeb	30
ROPE and STRAW: Automatic Music Playlist Generators	30
Opinion Label: A Gamified Crowdsourcing System for Sentiment Analysis Annotation	30
TOTAL	120

WORKSHOP WTD (TESES E DISSERTAÇÕES)

18/10/2017 (quarta)

Technical Session 1: Software Architecture	Duration (min)
A Software Architecture Supporting Android Applications for Users with Motor Disabilities	30
Uma Arquitetura para Composição de Serviços com Modelos de Interação Heterogêneos	30
S2D2: Security & Safety Driven Development	30
Avaliando o Tratamento de Exceção em um Sistema Web Corporativo: Um Estudo de Caso	30
TOTAL	120
Technical Session 2: Semantic Web	Duration (min)
OntoGenesis: Uma Arquitetura para Enriquecimento Semântico de Web Data Services	30
Anotações Semânticas em Repositórios Acadêmicos: um estudo de caso com o RI UFBA	30
TOTAL	60
Technical Session 3: Content Processing and Annotation	Duration (min)
Uma Abordagem para Identificar e Monitorar Haters em Redes Sociais Online	30
Análise do Impacto dos Padrões de Legendagem para Vídeos da Web na Experiência do Usuário	30
TOTAL	60
Technical Session 4: Middleware and IoT	Duration (min)
A GALS Approach for Programming Distributed Interactive Multimedia Applications	27
Multimedia framework to support Mirror Therapy using smartphone and augmented reality	27
Smart Vehicles for Smarter Cities: Context-Aware V2X to Improve QoI	27
A Middleware Perspective for Integrating Ginga-NCL Applications With the Internet of Things	20
Uma Proposta de Solução para Offloading de Métodos entre Dispositivos Móveis	20
TOTAL	120

WORKSHOP WTIC (TRABALHOS DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA)

18/10/2017 (quarta)

Sessão 1: Sistemas, Aplicações Web e Redes Sociais	Duração (min)
Chair: Prof ^a . Tatiana Tavares	
PUYW: Uma ontologia para o gerenciamento de perfis de aprendiz integrando YouTube e Wikipédia para apoiar um sistema de recomendação ubíqua de conteúdos	15
GEORGIE – Componentes GEOgráficos como Recomendações para Governança da Informação Efetiva em	15

wikimapas	
Implantação de um Patch Panel Virtual Utilizando Redes Definidas por Software	15
A Social Network Analysis of Successful Movies with Complex Networks	15
Um brinde ao Untappd! Usando preferências por cervejas para o planejamento urbano e estudo de diferenças culturais	15
Improving Social CRM through eletronic word-of-mouth: a case study of ReclameAqui	15
Crimes: reportes oficiais vs. postagens no Twitter	15
TOTAL	105
Sessão 2: Tecnologia Assistiva e Representação de Dados Multimídia	Duração (min)
Chair: Prof. Guilherme Corrêa	
VisiUMouse: A Ubiquitous Computer Vision Technology for People with Motor Disabilities	15
An IoT application based on Assistive Technology to home control	15
Avaliação da Experiência e Usabilidade do Usuário Surdo com Aplicativo Assistivo VLibras Móvel	15
Observatório Cuidativo Virtual: Uma ferramenta no auxílio ao desenvolvimento do bem-estar e da resiliência entre cuidadores familiares	15
A Process for Semi-Automated Construction of Sign Language Dictionaries	15
Visualização de Dados Multimídia em Bancos de Dados: Um estudo de caso baseado em acervos de museus acadêmicos	15
Gerenciamento de Dados Multimídia: Desenvolvimento de uma ferramenta para o gerenciamento de acervos de museus acadêmicos	15
A comparative analysis about natural user interface technologies	15
TOTAL	120

CINTED

Tipo	Sessão CINTED 1 – 18/ 10/2017 – Quarta-feira – 14:00-16:00	Duração (min)
FP	PRODUÇÃO DE CURTA-METRAGEM PROMOVENDO NOVAS PRÁTICAS SOCIAIS E A INTERDISCIPLINARIDADE DO ENSINO APRENDIZAGEM NA EJA	20
FP	Matemática em foco: A utilização de ferramentas tecnológicas para o ensino e aprendizagem de alunos autistas	20
FP	A Web3D Serious Game for Human Anatomy Education	20
FP	Um Jogo Sério Multiagente como Ferramenta Auxiliar na Aprendizagem de Crianças com TEA	20
FP	Contribution of Mobile Devices in the Undergraduation educational environment	20
FP	Explorando a Mineração de Dados Educacionais Aplicando a Técnica de Classificação com o Algoritmo J48	20
-	TOTAL	120
-	Sessão CINTED 2 – 19/ 10/2017 – Quinta-feira – 8:15-10:15	
FP	The Connected Learning Model of Scratch Online Community	20
FP	Práticas Educativas Dialógicas: Metodologias Ativas em Ambientes Equipados com Tecnologia	20
FP	O PAPEL DO DESIGN INSTRUCIONAL NA CONSTRUÇÃO DE UM CURSO ONLINE MASSIVO ABERTO: RELATO DE EXPERIÊNCIA	20
FP	JOGO DAS FORMAS: UMA PROPOSTA DE OBJETO DE APRENDIZAGEM PARA CRIANÇAS DA PRÉ-ESCOLA	20
FP	Desenvolvimento de um Sistema Web para Categorização de Aplicativos Educacionais para dispositivos móveis	20
FP	Proposta de ferramenta para registro do mapeamento de temas transversais no ensino superior	20
-	TOTAL	120
-	Sessão CINTED 3 – 19/ 10/2017 – Quinta-feira – 10:30-11:30	
FP	Teoria da Aprendizagem Colaborativa Online: um contributo para o estado da Arte	20
FP	O papel dos personagens não jogáveis nos mundos virtuais	20
FP	ADOÇÃO DO MOODLE NO ENSINO SUPERIOR: PROPOSTA DE UM MODELO DE EQUAÇÕES ESTRUTURAIS	20
SP	Proposta de Determinação de Trajetórias de Aprendizado a Partir de Modelos Bayesianos Em Ambientes Virtuais	20
-	TOTAL	80
-	Sessão CINTED 4 – 19/ 10/2017 – Quinta-feira – Best papers 14:00-16:00	
FP	Online Peer Assessment: Um estudo exploratório sobre propostas de uso de Tecnologias Digitais	25
FP	Literatura gamificada	25
FP	Visão do Estudante: proposta de um modelo de avaliação de jogos sérios digitais	25
FP	A cultura digital conectando saberes: proposta de desenvolvimento do jogo Insekt GO para o ensino de Biologia	25
FP	Mapeamento de soluções tecnológicas brasileiras em sistemas de recomendação aplicados a educação	25
-	TOTAL	125
-	Sessão CINTED 5 – 19/ 10/2017 – Quinta-feira – Best papers 16:15-17:15	
FP	OntoPE: Uma Ontologia para Recomendação de Ações que buscam Promover a Participação Efetiva de Alunos em AVAs	25
FP	Uma revisão bibliográfica sobre a utilização de jogos educacionais	25
-	TOTAL	50

Sessão CINTED 6 – 20/ 10/2017 – Sexta-feira -8:15-10:15		
FP	Uma discussão colaborativa com o uso do LiteMap na disciplina de Administração da Produção: um estudo de caso	20
FP	PRÁTICAS PEDAGÓGICAS E INFORMÁTICA: NOS BASTIDORES DA ORGANIZAÇÃO DIDÁTICA	20
FP	Dedicar muito tempo explorando objetos de Aprendizagem é garantia de sucesso de aprendizagem?	20
FP	Produção Didática para Ensino de Computação Temas e Sentimentos	20
FP	A Contribuição do Uso dos Fóruns a Partir da Blended Learning: Ação do Pensamento Empreendedor na Educação Básica	20
FP	Pelos caminhos da alfabetização: gamificação em sala de aula	20
-	TOTAL	120
Sessão CINTED 7 – 20/ 10/2017 – Sexta-feira – 10:30-11:30		
FP	Aprendizagem Significativa suportada pelas Tecnologias de Informação e Comunicação: Laboratório Virtual Hidrolândia	20
FP	Redes e mídias sociais: uma análise das práticas de uso por docentes do ensino superior	20
FP	O uso de um Wearable para o Ensino de Matemática na Modalidade de Educação de Jovens e Adultos (EJA)	20
-	TOTAL	60
Sessão CINTED 8 – 20/ 10/2017 – Sexta-feira – 15:15-17:15		
FP	Jogo "Critérios de Divisibilidade": Ampliando o ensino da Matemática através da tecnologia Mobile	20
FP	Geogebra e Projetos de Aprendizagem na formação em Estatística de futuros professores de Matemática	20
FP	Ambiente Virtual para construção de conhecimento de algoritmos e programação	20
FP	Uso da Realidade Aumentada como Auxílio na Aprendizagem de Geometria Espacial no Ensino Médio.	20
FP	Plataforma de Educação Assistiva: estudo de caso do uso de um fantoche eletrônico com crianças autistas	20
-	TOTAL	100

Realização|
Realization



Organização|
Organization



Cooperação|
Cooperation



Patrocínio|
Sponsors

