

UFRRJ
INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES DIGITAIS

DISSERTAÇÃO

Título do Trabalho

Marcelo Panaro de Moraes Zamith

2020



UNIVERSIDADE FEDERAL RURAL DO RIO DE JANEIRO
INSTITUTO MULTIDISCIPLINAR
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HUMANIDADES DIGITAIS

TÍTULO DO TRABALHO

MARCELO PANARO DE MORAES
ZAMITH

Sob a Orientação do professor

Marcelo Zamith

e Co-orientação da professora

AA

Dissertação submetida como requisito parcial para obtenção do grau de **Mestre em Ciências**, no Curso de Pós-Graduação em Humanidades Digitais

Nova Iguaçu, RJ

Janeiro de 2020

AGRADECIMENTOS

Aos

Deuses!

RESUMO

Essa parte será o resumo do trabalho em poucas frases. Nessa parte deverá conter uma explicação sobre o problema e a proposta, finalizando em como ela se comportou com relação as demais soluções da literatura.

ABSTRACT

Será exatamente a tradução para o inglês do resumo.

Key words: Cellular Automata. Simulation. Drivers

LISTA DE ABREVIACES E SBOLOS

SR	sistemas de Recomendao
MAE	<i>mean absolute error</i>
RMSE	<i>root mean absolute error</i>

LISTA DE FIGURAS

Figura A.1: Chick

7

LISTA DE TABELAS

Tabela A.1: Fragmento de uma matriz de notas de um sistema de recomendação de filmes.

7

LISTA DE CÓDIGOS

SUMÁRIO

RESUMO	i
ABSTRACT	iii
LISTA DE ABREVIACÕES E SÍMBOLOS	iv
LISTA DE TABELAS	vi
LISTA DE CÓDIGOS	vii
I INTRODUÇÃO	1
1.1 Objetivo	1
1.2 Organização do Trabalho	1
1.2.1 teste	1
II Fundamentação	2
III Proposta	3
IV Experimentos	4
V Conclusão	5
5.1 Considerações finais	5
5.2 Limitações e trabalhos futuros	5
Referências	6
A Dicas e Boas Práticas	6
1.1 Inclusão de outros arquivos	6
1.2 Citações	6
1.3 Imagens e Tabelas	6
1.4 Images	7
1.5 Equações	8
1.6 Listings	8
1.7 References	9

Capítulo I

INTRODUÇÃO

Falará um breve introdução ao trabalho, explicando brevemente o contexto, motivação e problema.

1.1 Objetivo

Nesta subseção seria definido os objetivos do projeto final.

1.2 Organização do Trabalho

Nesta parte, será explicada como será a organização do trabalho.

1.2.1 teste

Nesta parte, será explicada como será a organização do trabalho.

Capítulo II

Fundamentação

Esse capítulo será responsável por dar uma base teórica a proposta. A ideia é que o leitor, com um breve conhecimento prévio, tenha a capacidade de ler esse material e consiga ter a capacidade de entender tecnicamente a proposta do projeto final. Dependendo do assunto, poderá ter mais de uma área de resumo, podendo ficar cada uma em uma seção ou serem capítulos separados.

No caso de um único capítulo, deverá ter um breve resumo antes de iniciar a seção explicando o que este capítulo fará. Caso seja capítulo separado, poderá introduzir a área diretamente sem a criação de uma seção ou criar uma seção chamada "Introdução" e o nome do capítulo pode ser o nome da área.

Capítulo III

Proposta

Esse capítulo será responsável por explicar como será a sua solução. Ele deverá explicar o problema em que a sua solução irá resolver. Nele irá conter COMO deverá ser a sua solução, ou seja, neste momento você não está preocupado com a implementação ou ferramentas. Aqui será relatado o problema e a sua proposta. Nela será incluída a modelagem da solução, sua arquitetura e tudo o que for necessário para que o leitor consiga entender COMO será a solução e como ela resolverá o problema relatado.

Além disso, uma parte fundamental, é tratar de trabalhos relacionados. Dependendo da forma de escrita, o trabalho relacionado pode estar explicado no capítulo de Fundamentação ou ser uma seção dentro da proposta antes de entrar na proposta em si.

Capítulo IV

Experimentos

Este capítulo falará da solução em execução, ou seja, quais ferramentas escolhidas e seus motivos, como ele foi desenvolvido e como ele atuou em comparação aos trabalhos relacionados.

Capítulo V

Conclusão

Falará um breve resumo do capítulo.

5.1 Considerações finais

Fará um breve resumo do que foi feito e considerações sobre.

5.2 Limitações e trabalhos futuros

Falará sobre as limitações do trabalho e possíveis extensões.

Apêndice A

Dicas e Boas Práticas

Esse apêndice tem como objetivo explicar como construir um texto científico, apresentando dicas na construção do texto e demonstrando exemplos de códigos em LaTeX para as principais necessidades na elaboração do texto.

1.1 Inclusão de outros arquivos

É uma boa prática dividir o seu documento em diversos arquivos, e não apenas escrever tudo em um único. Esse recurso foi utilizado neste documento. Para incluir diferentes arquivos em um arquivo principal, de modo que cada arquivo incluído fique em uma página diferente, utilize o comando:

```
\include{documento-a-ser-incluido} % sem a extensão .tex
```

Para incluir documentos sem quebra de páginas, utilize:

```
\input{documento-a-ser-incluido} % sem a extensão .tex
```

1.2 Citações

AQUI FALAR SOBRE CITACOES

1.3 Imagens e Tabelas

Toda tabela A.1

Tabela A.1: Fragmento de uma matriz de notas de um sistema de recomendação de filmes.

	Titanic	Poderoso Chefão	Matrix
Filipe Braidá	4	∅	3
Leandro Alvim	4	5	5
Bruno Dembogurski	4	5	5
Fellipe Duarte	∅	5	∅



Figura A.1: Chick

1.4 Images

Reference: <http://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Importing_Graphics>

Entrada conjunto de notas R , limiar τ , modelo de previsão φ .

Saída conjunto de notas sem ruídos R^* .

```
R* ← {}
for (u,i,r) ∈ R do
    r̃ ← φ(u,i);
    if |r̃ − r| < τ then
        | R* ← R* ∪ {(u,i,r)}
    end
end
```

Algorithm 1: Filtragem das avaliações com ruído proposto por (??).

1.5 Equações

Reference: <<http://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Mathematics>>

Also: <http://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Advanced_Mathematics>

$$(x + y)^2 = x^2 + 2xy + y^2 \quad (\text{A.1})$$

1.6 Listings

Reference: <http://en.wikibooks.org/wiki/LaTeX/Source_Code_Listings>

Código A.1: C

```
#include <stdio.h>
#define N 10

/**
 * Block
 * Comment
 *
 */

int main()
{
    // line comment
    int i, x;

    scanf("%d", &x);

    if (x == 0) {
        return -1;
    }

    while (x-- > 0) {
        for (i = 0; i < x; i++) {
            printf("%d ", i);
        }
    }

    return 0;
}
```

Código A.2: Java

```
/**
 * Block comment
 *
 */
class Dog {

    // line comment
    int age;

    public Dog(int age) {
        this.age = age;
    }

    private static String sound() {
        return "Au";
    }

    public final void say() {
        System.out.println(Dog.bark());
    }

    @Override
    public String toString() {
        return "{DOG}";
    }

    public void setAge(int age) {
        this.age = age;
    }

    public int getAge() {
        return this.age;
    }
}
```

1.7 References

- Referencing Capítulo ??
- Referencing Seção ??
- Referencing Seção ??
- Referencing Tabela ??

-
- Referencing Figura A.1
 - Referencing Equação A.1
 - Referencing Código A.1
 - Article (??)
 - Referencing Apêndice ??