



Leonardo Mauro Pereira Moraes


Endereço para acessar este CV: <http://lattes.cnpq.br/3869166440778186>

ID Lattes: **3869166440778186**

Última atualização do currículo em 03/08/2019


Possui graduação em Ciência da Computação pela Universidade Federal de Mato Grosso do Sul(2017) e curso-tecnico-profissionalizante em Técnico em Informática para Internet pela Etec Parque da Juventude(2011). Atualmente é Bolsista CNPq da Universidade de São Paulo e Estágio da Universidade de São Paulo. Tem experiência na área de Ciência da Computação, com ênfase em Mineração de Dados. Atuando principalmente nos seguintes temas:rede social, jogos digitais. **(Texto gerado automaticamente pela aplicação CVLattes)**

Identificação

Nome	Leonardo Mauro Pereira Moraes
Nome em citações bibliográficas	MORAES, L. M. P.;MORAES, LEONARDO MAURO;MORAES, LEONARDO;MORAES, L.;MORAES, LEONARDO MAURO PEREIRA;MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO
Lattes iD	 http://lattes.cnpq.br/3869166440778186

Endereço

Formação acadêmica/titulação

2017	Mestrado em andamento em Ciências da Computação e Matemática Computacional (Conceito CAPES 7). Universidade de São Paulo, USP, Brasil. Título: Análises de Redes Sociais de Jogos Digitais,Orientador:  Robson Leonardo Ferreira Cordeiro. Bolsista do(a): Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico, CNPq, Brasil. Palavras-chave: rede social; jogos digitais. Grande área: Ciências Exatas e da Terra
2013 - 2017	Graduação em Ciência da Computação. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS, Brasil. Título: Modelagem da Experiência do Jogador a partir de Abordagens de Agrupamento em Fluxo Contínuo de Dados baseadas no k-means. Orientador: Jonathan Andrade Silva.
2010 - 2011	Curso técnico/profissionalizante em Técnico em Informática para Internet. Etec Parque da Juventude, ETEC%20PJ, Brasil.

Formação Complementar

2019 - 2019	Complete Python Bootcamp: Go from zero to hero in Python 3. (Carga horária: 24h). Pierian Data International, PD, Estados Unidos.
2018 - 2019	Introdução à Libras. (Carga horária: 60h). Escola Nacional de Administração Pública, ENAP, Brasil.
2016 - 2016	Extensão universitária em Curso de Libras - Nível II. (Carga horária: 20h). Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS, Brasil.
2015 - 2015	Extensão universitária em Curso de Libras - Nível I. (Carga horária: 20h). Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS, Brasil.
2012 - 2012	Photoshop C5 Básico. (Carga horária: 40h). Prime Cursos, PRIME, Brasil.

Atuação Profissional

Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS, Brasil.

Vínculo institucional

2016 - 2017

Outras informações

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Representante Discente, Carga horária: 4
Representante Discente é um estudante da instituição eleito pelos discentes do curso com mandato de um ano. Neste caso, sua função é de representar no curso de Ciência de Computação os interesses dos estudantes. Sendo membro pleno do Colegiado de Curso do Curso de Ciência da Computação expondo as ideias dos estudantes sobre assuntos diversos e votando (tem direito "a voz e voto").

Vínculo institucional

2016 - 2017

Outras informações

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Membro da Comissão de Estágio (COE), Carga horária: 4

A Comissão de Estágio de Ciência da Computação tem como objetivo avaliar os requerimentos dos estágios obrigatórios e não obrigatórios de acordo com os regulamentos de estágio do curso.

Vínculo institucional

2013 - 2017

Outras informações

Vínculo: Bolsista, Enquadramento Funcional: Programa de Educação Tutorial, Carga horária: 20, Regime: Dedicação exclusiva.

O Programa de Educação Tutorial (PET) é um programa governamental nacional, subsidiado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) e pela Secretaria de Ensino Superior (SESu), que busca a formação acadêmica e profissional de excelência, através de atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão.

Vínculo institucional

2016 - 2016

Outras informações

Atividades

04/2015 - 04/2017

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Monitor Voluntário, Carga horária: 15
Monitor Voluntário de Algoritmos e Programação I do curso de Ciência da Computação.

Pesquisa e desenvolvimento , Reitoria da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, UFMS - Campus de Ponta Porã.

Linhas de pesquisa

Inteligência Artificial

Jogos Digitais

Mineração de Dados

Secretaria da Receita Federal, SRF, Brasil.

Vínculo institucional

2015 - 2016

Outras informações

Vínculo: Bolsista, Enquadramento Funcional: Desenvolvedor de Sistemas Web, Carga horária: 20, Regime: Dedicação exclusiva.

Análise e desenvolvimento de Sistemas Web, Gerência do Banco de Dados, Levantamento e Análise de Requisitos.

Universidade de São Paulo, USP, Brasil.

Vínculo institucional

2019 - Atual

Outras informações

Vínculo: Bolsista, Enquadramento Funcional: Estágio, Carga horária: 6

PAE - Programa de Aperfeiçoamento de Ensino, destina-se exclusivamente a alunos de Pós-Graduação matriculados na Universidade de São Paulo nos cursos de mestrado e doutorado para exercer estágio em docência. Disciplina SCC0292 - Projeto Supervisionado II.

Vínculo institucional

2017 - Atual

Outras informações

Vínculo: Bolsista, Enquadramento Funcional: Bolsista CNPq, Carga horária: 20, Regime: Dedicação exclusiva.

Jogos digitais são ambientes dinâmicos em que os jogadores interagem entre si e com ambientes virtuais produzindo diversas informações continuamente. Estes dados apresentam um rico conteúdo sobre as características, preferências e padrões comportamentais de cada jogador. Esta pesquisa propõe investigar os dados de um sistema de controle de partidas online e criação/publicação de novos conteúdos (novas fases) referentes ao jogo Super Mario Maker da Nintendo.

Vínculo institucional

2019 - 2019

Outras informações

Vínculo: Bolsista, Enquadramento Funcional: Estágio, Carga horária: 6

PAE - Programa de Aperfeiçoamento de Ensino, destina-se exclusivamente a alunos de Pós-Graduação matriculados na Universidade de São Paulo nos cursos de mestrado e doutorado para exercer estágio em docência. Disciplina de SCC0292 - Projeto Supervisionado II é oferecida para os alunos que optam por realizar o estágio supervisionado previsto no projeto pedagógico do curso.

Vínculo institucional

2018 - 2018

Outras informações

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Estágio Voluntário, Carga horária: 6
PAE - Programa de Aperfeiçoamento de Ensino, destina-se exclusivamente a alunos de Pós-Graduação matriculados na Universidade de São Paulo nos cursos de mestrado e doutorado para exercer estágio em docência. Disciplina de SCC0292 - Projeto Supervisionado II é oferecida para os alunos que optam por realizar o estágio supervisionado previsto no projeto pedagógico do curso.

Vínculo institucional

2018 - 2018

Outras informações

Vínculo: Colaborador, Enquadramento Funcional: Estágio Voluntário, Carga horária: 6

PAE - Programa de Aperfeiçoamento de Ensino, destina-se exclusivamente a alunos de Pós-Graduação matriculados na Universidade de São Paulo nos cursos de mestrado e doutorado para exercer estágio em docência. Disciplina SCC0292 - Projeto Supervisionado II.

Atividades

02/2019 - Atual

Estágios , Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, .
Estágio realizado
Disciplina SCC0292 - Estágio Supervisionado II.

07/2017 - Atual

Pesquisa e desenvolvimento , Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, .
Linhas de pesquisa
Inteligência Artificial
Séries Temporais
Redes Sociais
Jogos Digitais
Mineração de Dados

07/2018 - 11/2018

Estágios , Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, .
Estágio realizado

02/2018 - 06/2018

Disciplina SCC0502 - Algoritmos e Estruturas de Dados I.
Estágios , Instituto de Ciências Matemáticas e de Computação, .
Estágio realizado
Disciplina SCC0292 - Projeto Supervisionado II.

Linhas de pesquisa

- | | |
|----|-------------------------|
| 1. | Inteligência Artificial |
| 2. | Jogos Digitais |
| 3. | Mineração de Dados |
| 4. | Inteligência Artificial |
| 5. | Séries Temporais |
| 6. | Redes Sociais |
| 7. | Jogos Digitais |
| 8. | Mineração de Dados |

Projetos de pesquisa

2018 - Atual

FAPESP Regular - Mineração de Fluxos de Dados Frequentes e de Alta Dimensionalidade: estudo de caso em jogos digitais
Descrição: Em um fluxo de dados com muitos atributos e alta frequência de eventos, como encontrar grupos de eventos similares? Como detectar casos de exceção e ordená-los em acordo com o quão fora do padrão cada evento anômalo está? É possível realizar essas tarefas em tempo real? Por exemplo, com base nas ações de usuários ao longo do tempo em um sistema de gerência de partidas online de jogos digitais, como identificar grupos de usuários/jogadores com preferências similares para auxiliar a propaganda direcionada (targeted marketing) e o desenvolvimento de novos jogos? Como encontrar usuários spammers, bots, hackers e jogadores famosos, a fim de restringir acesso às três primeiras categorias e entender o porquê da fama dos demais? Hoje, é evidente a necessidade de algoritmos precisos, rápidos e escaláveis que permitam minerar em tempo real fluxos de dados frequentes e de alta dimensionalidade, os quais são coletados constantemente por sistemas web e por sensores automatizados de diversas aplicações modernas. O presente projeto de pesquisa visa diminuir esse problema com foco no agrupamento de eventos similares e na detecção de casos de exceção em fluxos de dados com milhares de eventos novos recebidos por segundo, descritos por dezenas/centenas de atributos. Como estudo de caso, pretende-se validar as novas metodologias e algoritmos a serem desenvolvidos na análise de fluxos de dados provenientes do sistema de controle de partidas online e de criação e publicação de novo conteúdo referentes ao jogo digital Super Mario Maker da empresa Nintendo Company Ltd..
Situação: Em andamento; Natureza: Pesquisa.
Alunos envolvidos: Graduação: (2) / Mestrado acadêmico: (5) / Doutorado: (1) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / CORDEIRO, ROBSON LEONARDO FERREIRA - Coordenador / GOMES BISPO JUNIOR, ALTAMIR - Integrante / JOSÉ MONTEIRO OLIVEIRA, JADSON - Integrante / Jose Fernando Rodrigues Junior - Integrante / Caetano Traina Junior - Integrante / Agma Juci Machado Traina - Integrante / Gustavo Enrique de Almeida Prado Alves Batista - Integrante / Guilherme Q. Vasconcelos - Integrante / Eugenio Ferreira Cabral - Integrante / Patrícia Batista Franco - Integrante.
Design e Desenvolvimento de Softwares Educacionais Baseados nas Diretrizes de Interação Criança Computador (ICC) e de Acessibilidade na Web
Projeto certificado pelo(a) coordenador(a) Anderson Corrêa de Lima em 21/02/2018.
Descrição: O design de tecnologia para as crianças tem recebido atenção redobrada durante os últimos anos. As crianças encontram e utilizam vários sistemas de software de

2017 - 2017

forma ubíqua, sem que se deem conta: telefones celulares, jogos diversos, comunicadores na internet. As crianças estão formando uma população bastante experiente no uso dessas tecnologias, de maneira muito diferente das gerações de seus pais [Melo 2008]. Neste contexto, o campo de pesquisa em design de interação e desenvolvimento de ferramentas computacionais para o público infantil aponta ser bastante promissor. Em particular, a cada dia, novas aplicações pedagógicas para o ensino e aprendizagem de crianças estão sendo construídas e disponibilizadas. Entretanto, é preciso que o projeto destas ferramentas seja elaborado de forma a motivar o aprendizado e a garantir uma satisfatória experiência de usabilidade para as crianças. A área da Interação Criança Computador (ICC) busca compreender este universo e direcionar da melhor forma possível o design de interação e o desenvolvimento de ferramentas computacionais focadas no público infantil. Além do desafio de construir aplicações educativas de ICC, que conquistem o público infantil, um desafio ainda maior e urgente é o de garantir a inclusão de crianças com necessidades educativas especiais neste novo ambiente de aprendizado. A proposta deste trabalho consiste então de ações de design e desenvolvimento de aplicações educativas híbridas, que contemplem aspectos fundamentais de acessibilidade na web e de interação criança computador. Pretende-se também construir um website sobre o grupo de pesquisa e suas ações, projetos e propostas. desenvolvidas no projeto..

Situação: Concluído; Natureza: Pesquisa.

Alunos envolvidos: Graduação: (20) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (1) / Doutorado: (4) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Anderson Corrêa de Lima - Coordenador.

Número de produções C, T & A: 1

Projetos de extensão

2016 - 2017

Concepção de Métodos e Técnicas Inovadoras para Espaços Não-Formais de Educação com Apoio do Núcleo Educacional de Robótica e Desenvolvimento de Software (NERDS) Projeto certificado pelo(a) coordenador(a) Amaury Antônio de Castro Junior em 23/04/2018.

Descrição: Essa proposta visa estimular, motivar e incentivar as escolas a criarem espaços alternativos de educação, a adotarem a robótica e as novas tecnologias, bem como explorar métodos, materiais e técnicas, ampliando as oportunidades de formação educacional e de qualidade para estudantes, professores e demais membros da sociedade, estimulando a sua atuação crítica e criativa através de atividades e projetos de ensino, pesquisa e extensão, com vistas ao contato e envolvimento com as novas tecnologias, programação de computadores e robótica, e também com a cultura e com a cidadania, considerando os impactos científicos, tecnológicos, metodológicos, econômicos, sociais e ambientais, bem como os aspectos éticos, morais e humanos, através da convivência com acadêmicos, docentes e técnicos lotados nas unidades setoriais acadêmicas da UFMS que se localizam nas cidades polo..

Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (20) / Especialização: (5) / Mestrado acadêmico: (5) / Mestrado profissional: (5) / Doutorado: (5) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Amaury Antonio de Castro Junior - Coordenador / Fabio Quimio Pereira Fujii - Integrante / Isabel Paola Miskinich Quinonez - Integrante / Reinaldo Felipe Soares Araujo - Integrante / Camila Leite da Silva - Integrante / Diogo Nunes Gonçalves - Integrante / Esteic Janaína Santos Batista - Integrante / Lucas Abreu da Silva - Integrante / Mário de Araújo Carvalho - Integrante / João Pedro Galina - Integrante / Wagner Ferreira Rusth - Integrante.

2016 - 2016

CLiPP - Curso de Línguas do Campus de Ponta Porã - LIBRAS

Descrição: Cursos de LIBRAS, para internos e externos da Faculdade Federal de Mato Grosso do Sul..

Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (10) / Especialização: (10) / Mestrado acadêmico: (5) / Doutorado: (1) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Amaury Antonio de Castro Junior - Integrante / Camila C. Romeiro - Coordenador.

2015 - 2016

Robo Ára I e II

Projeto certificado pelo(a) coordenador(a) Esteic Janaína Santos Batista em 08/12/2017.

Descrição: A Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR) é uma das olimpíadas científicas brasileiras apoiadas pelo CNPq que utiliza-se da temática da robótica para identificar jovens talentosos, estimulá-los às carreiras científico-tecnológicas, promover debates e atualizações no processo de ensino-aprendizagem brasileiro. A OBR possui duas modalidades para adequar-se ao público, sendo essas: teórica e prática. A modalidade teórica possui seis níveis, sendo os níveis 0 a 4 destinados aos alunos do atual ensino

fundamental e o nível 5 destinado aos alunos do ensino médio ou técnico. A modalidade prática possui dois níveis, sendo o nível 1 destinada aos alunos do ensino fundamental e o nível 2 destinado aos alunos do ensino médio ou técnico. No Município de Ponta Porã (MS) houve 16 escolas municipais e 9 escolas estaduais que tiveram alunos medalhistas nas provas. Nesse contexto, o evento Robo Ára é destinado a esses alunos medalhistas do ensino fundamental, onde eles terão oportunidade de participarem de Oficinas e atividades relacionadas a robótica, ministrados por acadêmicos dos cursos de Sistemas de Informação, Ciência da Computação, Matemática e Pedagogia da UFMS- campus Ponta Porã, local em que será realizado o evento. O objetivo do evento é estimulá-los a estarem participando das provas da OBR, e prestigiá-los, além de instigar as escolas a formarem equipes com alunos para participarem também das provas práticas. Tem também como objetivo promover o desenvolvimento regional e a visibilidade da UFMS.. Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (50) / Especialização: (5) / Mestrado acadêmico: (5) / Mestrado profissional: (5) / Doutorado: (5) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Amaury Antonio de Castro Junior - Integrante / Esteic Janaína Santos Batista - Coordenador.

Número de produções C, T & A: 1

NERDS - Núcleo de Educação, Recreação e Desenvolvimento Social da Fronteira

Descrição: O termo NERDS é a sigla do Núcleo de Educação, Recreação e Desenvolvimento Social da fronteira, que envolve a cidade de Ponta Porã e região. Os NERDS possuem o estereótipo de pessoas que exercem intensas atividades intelectuais e nutrem grande fascínio por conhecimento e por tecnologia. Aproveitando-se desse estereótipo e da criação dos cursos de Sistemas de Informação e de Matemática no Câmpus de Ponta Porã (CPPP) da UFMS, frutos da expansão da oferta do ensino superior através do REUNI, esta proposta apresenta-se como uma alternativa na busca e preparação de talentos na área de exatas e tecnológicas, contribuindo com a melhoria da formação na área nesta região do estado de Mato Grosso do Sul. Um dos grandes desafios dessa área é despertar nos alunos do ensino fundamental e médio, o interesse e a motivação pelo estudo da matemática, como base para o seu desenvolvimento pessoal e profissional em muitas áreas de atuação. A proposta pretende utilizar os recursos humanos e de infraestrutura locais para a realização de cursos de idiomas, de xadrez, de música e outros eventos e atividades que promovam o ensino da matemática, da computação, visando o desenvolvimento do raciocínio e outras habilidades e competências relacionadas..

Situação: Em andamento; Natureza: Extensão..

Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (20) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Amaury Antonio de Castro Junior - Coordenador.

Pró-Enem bilíngue - Preparatório Básico para Surdos

Descrição: O Projeto 'Pró-Enem bilíngue - preparatório básico para surdos' além de capacitação para realizar o Enem, tem como objetivo principal familiarizar o aluno surdo da Universidade e criar mecanismos que possibilitem seu ingresso e permanência na universidade. O Projeto disponibilizou aulas ministradas e/ou interpretadas para a Língua brasileira de sinais focando a Língua materna do surdo, a Libras, como principal recurso didático..

Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (19) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Coordenador / Amaury Antonio de Castro Junior - Integrante / Reinaldo Felipe Soares Araujo - Integrante / Robson Soares Silva - Integrante / Francimar Gomes de Oliveria Junior - Integrante / Thiago Pedreira Romeiro - Integrante / Camila de Araujo Cabral Romeiro - Integrante.

Fábrica de Software da UFMS/CPPP: Desenvolvimento de Sites e Softwares Móveis Educacionais e para o Desenvolvimento Regional

Descrição: A fábrica de software da UFMS/CPPP corresponde a um padrão no desenvolvimento de softwares para apoio à educação e o desenvolvimento regional, com aplicativos que possam ser usados pela população em geral e escolas, além das próprias universidades. A Fábrica da UFMS/CPPP busca a promoção e desenvolvimento regional, além de desenvolver padrões de documentação que serão disponibilizados a toda a comunidade em geral aprenderem a desenvolver softwares com agilidade e qualidade..

Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (14) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (0) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (0) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Robson Soares Silva - Coordenador.

Capacitação Binacional Brasil-Paraguai para o Desenvolvimento de Sites para Internet

2014 - 2016

2014 - 2014

2013 - 2015

2013 - 2013

Descrição: Este projeto visa fornecer à comunidade externa um curso de programação de sites para Internet. Este curso será composto de 3 módulos. O primeiro módulo é de programação usando HTML, o segundo módulo contempla o conteúdo sobre tratamento de imagens e o terceiro módulo trata a programação de sites dinâmicos usando PHP com Banco de dados MySQL. Este projeto foi aprovado no Programa de Apoio à Extensão Universitária (PAEXT/2013 (UFMS)) - Com ônus para a UFMS..

Situação: Concluído; Natureza: Extensão.

Alunos envolvidos: Graduação: (5) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (0) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (0) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Robson Soares Silva - Coordenador.

Outros Projetos

2013 - 2017

Programa de Educação Tutorial (PET Fronteira)

Descrição: O Programa de Educação Tutorial (PET) é um programa governamental nacional, subsidiado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) e pela Secretaria de Ensino Superior (SESu), que busca a formação acadêmica e profissional de excelência, através de atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão..

Situação: Concluído; Natureza: Outra.

Alunos envolvidos: Graduação: (18) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (0) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (0) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Leonardo Felipe dos Santos Scabini - Integrante / Alexandre Schmitz - Integrante / Amaury Antonio de Castro Junior - Coordenador / Andrey Cunha Barreira de Araujo - Integrante / Fabio Quimio Pereira Fujii - Integrante / Isabel Paola Miskinich Quinonez - Integrante / Reinaldo Felipe Soares Araujo - Integrante / Alessandro Murta Baldi - Integrante / Camila Leite da Silva - Integrante / Danilo de Oliveira Fistarol - Integrante / Diogo Boaventura Fonseca - Integrante / Diogo Nunes Gonçalves - Integrante / Esteic Janaína Santos Batista - Integrante / Lucas Abreu da Silva - Integrante / Neemias Buceli da Silva - Integrante / Rômulo Petronilio Pereira Brandão - Integrante / Sávio Vinícius Albieri Barone Cantero - Integrante / Willians Magalhães Primo - Integrante.

Áreas de atuação

1. Grande área: Ciências Exatas e da Terra / Área: Ciência da Computação / Subárea: Mineração de Dados.
2. Grande área: Ciências Exatas e da Terra / Área: Ciência da Computação / Subárea: Inteligência Artificial.
3. Grande área: Ciências Exatas e da Terra / Área: Ciência da Computação / Subárea: Informática para Internet.

Idiomas

Português Compreende Bem, Fala Bem, Lê Bem, Escreve Bem.
Inglês Compreende Razoavelmente, Fala Pouco, Lê Bem, Escreve Razoavelmente.
Libras Compreende Razoavelmente, Fala Razoavelmente.

Prêmios e títulos

2019 2nd Place - SancaThon Future Farms, Escola de Engenharia de São Carlos (EESC) / Universidade de São Paulo (USP).
2019 Best paper - Artigo indicado como um dos melhores trabalhos apresentados (convidado para revista Lecture Notes in Business Information Processing - Springer), International Conference on Enterprise Information Systems (ICEIS).
2018 1st Place - Sancathon, Escola de Engenharia de São Carlos (EESC) / Universidade de São Paulo (USP).
2017 JavaScript Innovation Award - Abr/2017, Javascript Classes.
2017 JavaScript Innovation Award - Ago/2017, Javascript Classes.
2017 1st Place - Hackathon SEMISH, Sociedade Brasileira da Computação (SBC).
2016 Honorable Mention, International Collegiate Programming Contest.
2016 JavaScript Innovation Award - Dez/2016, Javascript Classes.
2015 Honorable Mention, International Collegiate Programming Contest.
2014 Honorable Mention, International Collegiate Programming Contest.

1 **MORAES, J. M. D.** **CASTRO JUNIOR, A. A.** *Com-Inf. Communications and Information Systems*. *Castro, J. and Castro*

1 **MORAES, LEONARDO GONÇALVES DOBSON** D. 11/01/1991, F. 1, V. 1, C. 1111, I. 60, T.

1 MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO KUNZE, LUCAS FELIPE GOMES, RIGDO JUNIOR, ALTAMIR BARROS

1 **MORAES, J. M. D.** - **BALDI, A. M.** - **MONTIEL, E.** - **KHUTGOVSKIY, A.** - **CASTRO JUNIOR, A. A.** - **CONCALVES, W.** - *Sistemas*

1. **ROMEIRO, T. P. ; MORAES, L. M. P. ; SILVA, L. A. ; ARAUJO, R. F. S. ; SANTOS, J. ; ROMEIRO, C. A. C. .** Pró-Enem Bilíngue - Preparatório Básico para Surdos. 2014. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).
2. **MORAES, L. M. P.; SILVA, R. S. .** Capacitação Binacional Brasil-Paraguai para o Desenvolvimento de Sites para Internet. 2013. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).

Produção técnica

Redes sociais, websites e blogs

1. **MORAES, L. M. P.;** LORENZON, C. M. . PassosEdu - Mat. 2016; Tema: Ferramenta de apoio ao ensino de Matemática.. (Site).
2. **MORAES, L. M. P.;** SILVA, R. S. . SysCGenerator. 2016; Tema: Sistema Gerador de Certificados com Autenticação Digital. (Site).

Demais tipos de produção técnica

1. **MORAES, L. M. P..** Arduino: Introdução aos Componentes Básicos. 2016. (Curso de curta duração ministrado/Especialização).
2. **MORAES, L. M. P.;** CASTRO JUNIOR, A. A. . Como Fazer: Olimpíada Brasileira de Informática. 2016. .
3. **MORAES, L. M. P.;** FUJII, F. Q. P. ; SILVA, C. L. . Arduino: Capacitação de Monitores. 2016. (Curso de curta duração ministrado/Especialização).
4. **MORAES, L. M. P.;** BATISTA, E. J. S. ; SILVA, C. L. ; SILVA, N. B. ; SILVA, L. A. . Introdução ao Arduino. 2015. (Curso de curta duração ministrado/Especialização).
5. **MORAES, L. M. P..** Introdução ao PHP com MySQL. 2015. (Curso de curta duração ministrado/Especialização).
6. PONTI JR., M. P. ; **MORAES, L. M. P. .** Processamento de Imagens com OpenCV. 2014. (Curso de curta duração ministrado/Especialização).
7. GOMES, R. C. ; **MORAES, L. M. P. ; BORDIN, A. .** Desenvolvimento de Aplicações Desktop com Qt SDK usando C++. 2014. (Curso de curta duração ministrado/Especialização).

Patentes e registros

Programa de computador

1. **BALDI, A. M. ; MONTIEL, E. M. S. ; MORAES, L. M. P. ; CASTRO JUNIOR, A. A. .** 2+ Dengue. 2016. Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR512016001-4, data de registro: 26/10/2016, título: "2+ Dengue" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.
2. **MORAES, L. M. P.;** LORENZON, C. M. . PassosEdu- Mat. 2017. Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR5120170000-4, data de registro: 23/01/2017, título: "PassosEdu-Mat" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.
3. **MORAES, L. M. P.;** LIMA, A. C. . TapAI. 2017. Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR512017000379-3, data de registro: 07/04/2017, título: "TapAI" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.
4. **MORAES, L. M. P.;** SILVA, R. S. ; CASTRO JUNIOR, A. A. . SysCGnerator. 2017. Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR512017000146-4, data de registro: 21/03/2017, título: "SysCGnerator" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

Bancas

Participação em bancas de comissões julgadoras

Outras participações

1. **PARROS MACHADO DE SOUSA, ELAINE; MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO.** Banca Examinadora do Trabalho: "Desenvolvimento do programa Action Stat". 2019. Universidade de São Paulo.
2. **Manzato, Marcelo Garcia; MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO.** Banca Examinadora do Trabalho: "Estágio empresa Amdocs". 2019. Universidade de São Paulo.
3. **Oliveira, Maria Cristina Ferreira de; MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO.** Banca Examinadora do Trabalho: "Desenvolvimento de Sistemas Distribuídos com ênfase em mensageria e bots". 2019. Universidade de São Paulo.
4. **Manzato, Marcelo Garcia; MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO.** Banca Examinadora do Trabalho: "Estágio no SET". 2019. Universidade de São Paulo.

5. Oliveira, Maria Cristina Ferreira de; **MAURO PEREIRA MORAES, LEONARDO**. Banca Examinadora do Trabalho: "Estágio em desenvolvimento web full-stack". 2019. Universidade de São Paulo.
6. CASTRO JUNIOR, A. A.; **MORAES, L. M. P.**; BALDI, A. M.; FISTAROL, D. O.; FONSECA, D. B.; BRANDAO, R. P. P.; CANTERO, S. V. A. B.; PRIMO, W. M.. Comissão de Seleção de Acadêmicos para Integrarem os Grupos do Programa de Educação Tutorial da UFMS. 2015. Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

Eventos

Participação em eventos, congressos, exposições e feiras

1. Brazilian Conference on Intelligent Systems (BRACIS). "Revisor de Artigos". 2018. (Simpósio).
2. IEEE International Symposium on Multimedia (IEEE ISM). "Revisor de Artigos". 2018. (Simpósio).
3. PHP Experience. 2018. (Seminário).
4. Brazilian Symposium on Databases (SBBD). "Revisor de Artigos". 2017. (Simpósio).
5. Intel Workshop/ICMC. 2017. (Encontro).
6. Js Experience. 2017. (Seminário).
7. Congresso da Sociedade Brasileira de Computação (CSBC 2016). 2016. (Congresso).
8. Encontro de PROGETECs de Ponta Porã. 2016. (Encontro).
9. FECIFRON - Feira de Ciência e Tecnologia da Fronteira. Diversos. 2016. (Feira).
10. SETII - Seminário em Tecnologia da Informação Inteligente. Jogo de Raciocínio Rápido Adaptativo. 2016. (Seminário).
11. XIII InterPET UFMS. PET Fronteira: Eventos e Competições Científicas. 2016. (Encontro).
12. 42º SEMISH - Seminário Integrado de Software e Hardware. Sistema Web de Baixo Custo Geolocalizador para Prevenção de Casos da Dengue. 2015. (Seminário).
13. Aprender para Crescer 3º Encuentro. Robotica Educacional y Competencias de Robotica. 2015. (Encontro).
14. Congresso Brasileiro de Informática na Educação (CBIE 2015). 2+ Dengue. 2015. (Congresso).
15. FECIFRON - Feira de Ciência e Tecnologia da Fronteira. Diversos. 2015. (Feira).
16. LARC/CBR - Latin American Robotics Competition/Competição Brasileira de Robótica. NERDS DA FRONTEIRA - F180. 2015. (Olimpíada).
17. MNR - Mostra Nacional de Robótica. O EVENTO ROBO ÁRA COMO INCENTIVO AOS ALUNOS À PARTICIPAÇÃO NA OBR. 2015. (Exposição).
18. Segunda Feira de Soluções Inovadoras. 2015. (Encontro).
19. VI ERI MS - Escola Regional de Informática do Mato Grosso do Sul. Sistema Online Open-Source Gerador de Certificados. 2015. (Exposição).
20. VI Semana Acadêmica do Curso de Ciências Biológicas das Faculdades Magsul. Ações de Robótica do Programa NERDS da Fronteira. 2015. (Simpósio).
21. WIAMS - Workshop de Inteligência Artificial de Mato Grosso do Sul. 2015. (Congresso).
22. X InterPET UFMS - Estratégias para a institucionalização dos grupos PET na e da UFMS. Estratégias, possibilidades e limites dos GRUPOS PET da UFMS: avanços, permanências e desafios. 2015. (Encontro).
23. XX ENAPET - Encontro Nacional de Grupos PET. Sistema Web Geolocalizador para Auxílio no Combate à Infestação de Doenças. 2015. (Encontro).
24. 8º ENEX/UFMS - Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Pró-Enem Bilíngue - Preparatório Básico para Surdos. 2014. (Encontro).
25. ERTIC - Escuela Regional de Tecnologías de la Información y Comunicaciones. 2014. (Oficina).
26. I ECOPET - Encontro Centro-Oeste dos Grupos PET. 2014. (Encontro).
27. IX InterPET UFMS - Fortalecimento Institucional: diálogo e construção. 2014. (Simpósio).
28. IXX Maratona de Programação. Contest. 2014. (Olimpíada).
29. LARC/CBR - Latin American Robotics Competition/Competição Brasileira de Robótica. NERDS DA FRONTEIRA - VSSS. 2014. (Olimpíada).
30. V ERI MS - Escola Regional de Informática do Mato Grosso do Sul. Sistema Web Gerador de Certificados. 2014. (Exposição).
31. V ERI MS - Escola Regional de Informática do Mato Grosso do Sul. Cidades Inteligentes: Projecities. 2014. (Exposição).
32. 7º ENEX/UFMS - Encontro de Extensão Universitária da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul. Capacitação Binacional Brasil-Paraguai para o Desenvolvimento de Sites para Internet. 2013. (Exposição).
33. Aprender para Crescer 2º Encuentro. 2013. (Encontro).

Organização de eventos, congressos, exposições e feiras

1. **MORAES, L. M. P.**; SCABORA, L. ; CAZZOLATO, M. T. ; OLIVEIRA, P. H. . Very Large Data Bases (LVDB). 2018. (Congresso).
2. BUENO, M. L. M. C. ; CASTRO JUNIOR, A. A. ; **MORAES, L. M. P.** ; SILVA, C. L. ; GONCALVES, D. N. ; FUJII, F. Q. P. . IV Feira das Profissões de Ponta Porã. 2016. (Exposição).
3. LORENZON, C. M. ; **MORAES, L. M. P.** . III Campeonato de Cubo Mágico da E.M. Ramiro Noronha. 2016. .
4. BATISTA, E. J. S. ; CASTRO JUNIOR, A. A. ; **MORAES, L. M. P.** . Robo Ára II. 2016. (Exposição).
5. BUENO, M. L. M. C. ; CASTRO JUNIOR, A. A. ; SILVA, R. S. ; **MORAES, L. M. P.** ; SCABINI, L. F. S. ; SCHMITZ, A. ; SILVA, C. L. . III Feira das Profissões de Ponta Porã. 2015. (Exposição).
6. CASTRO JUNIOR, A. A. ; **MORAES, L. M. P.** . Olimpíada Brasileira de Informática (OBI 2015). 2015. .
7. BATISTA, E. J. S. ; CASTRO JUNIOR, A. A. ; **MORAES, L. M. P.** . Robo Ára I. 2015. (Exposição).
8. CASTRO JUNIOR, A. A. ; **MORAES, L. M. P.** ; FISTAROL, D. O. ; FONSECA, D. B. ; SCABINI, L. F. S. . Olimpíada Brasileira de Robótica (OBR 2014). 2014. .

9. CASTRO JUNIOR, A. A. ; **MORAES, L. M. P.** ; PRIMO, W. M. ; BRANDAO, R. P. P. ; SILVA, L. A. . V Escola Regional de Informática (ERI-MS 2014). 2014. (Congresso).
10. BUENO, M. L. M. C. ; CASTRO JUNIOR, A. A. ; SILVA, R. S. ; **MORAES, L. M. P.** ; SCABINI, L. F. S. ; SCHMITZ, A. ; SILVA, C. L. ; FONSECA, D. B. . II Feira das Profissões de Ponta Porã. 2014. (Exposição).

Inovação

Programa de computador registrado

1. BALDI, A. M. ; MONTIEL, E. M. S. ; **MORAES, L. M. P.** ; CASTRO JUNIOR, A. A. . 2+ Dengue. 2016.
Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR512016001-4, data de registro: 26/10/2016, título: "2+ Dengue" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.
2. **MORAES, L. M. P.**; LORENZON, C. M. . PassosEdu- Mat. 2017.
Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR5120170000-4, data de registro: 23/01/2017, título: "PassosEdu-Mat" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.
3. **MORAES, L. M. P.**; LIMA, A. C. . TapAI. 2017.
Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR512017000379-3, data de registro: 07/04/2017, título: "TapAI" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.
4. **MORAES, L. M. P.**; SILVA, R. S. ; CASTRO JUNIOR, A. A. . SysCGnerator. 2017.
Patente: Programa de Computador. Número do registro: BR512017000146-4, data de registro: 21/03/2017, título: "SysCGnerator" , Instituição de registro: INPI - Instituto Nacional da Propriedade Industrial.

Outros projetos

2013 - 2017

Programa de Educação Tutorial (PET Fronteira)

Descrição: O Programa de Educação Tutorial (PET) é um programa governamental nacional, subsidiado pelo Ministério da Educação e Cultura (MEC) e pela Secretaria de Ensino Superior (SESu), que busca a formação acadêmica e profissional de excelência, através de atividades de Ensino, Pesquisa e Extensão..

Situação: Concluído; Natureza: Outra.

Alunos envolvidos: Graduação: (18) / Especialização: (0) / Mestrado acadêmico: (0) / Mestrado profissional: (0) / Doutorado: (0) .

Integrantes: Leonardo Mauro Pereira Moraes - Integrante / Leonardo Felipe dos Santos Scabini - Integrante / Alexandre Schmitz - Integrante / Amaury Antonio de Castro Junior - Coordenador / Andrey Cunha Barreira de Araujo - Integrante / Fabio Quimio Pereira Fujii - Integrante / Isabel Paola Miskinich Quinonez - Integrante / Reinaldo Felipe Soares Araujo - Integrante / Alessandro Murta Baldi - Integrante / Camila Leite da Silva - Integrante / Danilo de Oliveira Fistarol - Integrante / Diogo Boaventura Fonseca - Integrante / Diogo Nunes Gonçalves - Integrante / Esteic Janaína Santos Batista - Integrante / Lucas Abreu da Silva - Integrante / Neemias Buceli da Silva - Integrante / Rômulo Petronilio Pereira Brandão - Integrante / Sávio Vinícius Albieri Barone Cantero - Integrante / Willians Magalhães Primo - Integrante.