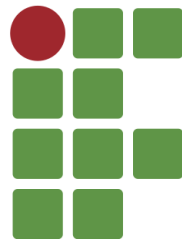


Defesas de PCC e TCC  
Bacharelado em Ciência da Computação



**INSTITUTO  
FEDERAL**  
Brasília

# Projetos de Conclusão de Curso

- Aluno(s): GUSTAVO CUNHA LACERDA
- Título do Trabalho: Identificação de Caracteres em Imagens Extraídas de Documentos Históricos Manuscritos Relativos ao Brasil
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Me. João Victor de Araújo Oliveira
- Examinador 2 (Externo): Dra. Helena de Almeida Maia
- Data: 24/01/2023
- Horário: 14:00:00
- Local: [meet.google.com/omr-ofox-jfb](https://meet.google.com/omr-ofox-jfb)

## Resumo

O surgimento da escrita facilitou o acúmulo e compartilhamento do conhecimento da humanidade, sendo parte vital do que diferencia os humanos dos outros animais e possui uma importância elevada para a cultura de todos os povos. Assim, os primeiros registros humanos (manuscritos) estão em documentos históricos de organizações e famílias e passaram a ter novas perspectivas com a era digital. Esses registros escritos à mão permaneceram como a fonte principal da história dos países, incluindo o Brasil em sua época inicial anterior à independência, até a prensa de tipos móveis Gutenberg dominar o mundo arquivístico. Assim, esses documentos manuscritos, ao passar das décadas, devido a sua fragilidade, passaram a ficar de difícil acesso e manipulação. Isto mudou, com a possibilidade de digitalização e, consequentemente, sua distribuição pela internet. Visando isso, o presente trabalho apresenta uma solução para transcrever textos históricos relacionados ao Brasil colonial, trazendo acessibilidade, pesquisabilidade, compartilhamento e preservação para esses registros.

# Trabalhos de Conclusão de Curso

- Aluno(s): BRENO MIGUEZ L. DIAS DA SILVA e IGOR MARCELO SILVA LIMA
- Título do Trabalho: AUTOMAÇÃO DE INVESTIMENTOS EM NEGOCIAÇÕES DE DAY TRADE
- Professor Orientador: Me. Roberto Duarte Fontes
- Examinador 1 (Interno): Dr. José Gonçalo dos Santos
- Examinador 2 (Interno): Me. João Victor de Araújo Oliveira
- Data: 19/01/2023
- Horário: 14:00:00
- Local: <https://meet.google.com/gkw-wqpq-mqv>

### Resumo

Realizar negociações lucrativas através da tentativa de prever o comportamento do mercado financeiro representa uma atividade bastante complexa e está sujeito a eventuais enganos e equívocos quando executado manualmente. Com o advento do pregão eletrônico, muitas tecnologias foram aplicadas ao mercado de ações, como os algoritmos de estratégias automatizadas. Nesse contexto, este projeto aborda o desenvolvimento de um robô de negociação de ativos financeiros com enfoque nas operações de compra e venda, que operam durante o dia, adotando o estilo de negociação de Day Trading, que recebe como entrada uma série histórica financeira e de indicadores da Análise Técnica (AT). Assim, o objetivo principal foi baseado na automatização de estratégias de negociação, seja ela de compra ou venda de ações de ativos líquidos do mercado da bolsa de valores Brasileira, de maneira que possa realizar operações lucrativas, minimizando erros e visando a automação das operações. Se evidenciou a robustez do robô frente às adversidades apresentadas de diversos ativos em um período de 4 anos, não obtendo perdas em nenhum dos ativos selecionados. Além disso, mostraram, também, o benefício de se utilizá-lo, em termos de rentabilidade e praticidade. O robô pode ser aplicado a outros tipos de ativos, como moedas e outros mercados, ampliando assim as possibilidades de investimento para futuros investidores. É essencial avaliar a estratégia escolhida e os parâmetros dos indicadores, para garantir que sejam os mais adequados a cada situação específica.

- Aluno(s): CINTHIA MIE NAGAHAMA UNGEFEHR
- Título do Trabalho: RECONHECIMENTO DE SERPENTES BASE-ADO EM IMAGENS UTILIZANDO REDES NEURAIS
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Esp. Thiago Batista Amorim
- Examinador 2 (Externo): Dr. Raoni Florentino da Silva Teixeira
- Data: 26/01/2023
- Horário: 16:00:00
- Local: `meet.google.com/dpm-kbm-v-ons`

### **Resumo**

Todos anos entre 81.000 e 138.000 pessoas morrem vítimas de acidente com serpentes ao redor do mundo. O Brasil, maior país da América do Sul, terceira região mais afetada por este problema, possui 457 espécies de serpentes conhecidas. Destas 76 são responsáveis por todos os casos de acidentes ofídicos graves no país. Para diminuir a quantidade de acidentes e fornecer informações quanto ao tipo de tratamento recomendado no caso de um acidente, o presente trabalho tem como objetivos a criação de um dataset de serpentes brasileiras que será utilizado para treinamento e validação de modelos de aprendizado de máquina. O objetivo final para o presente trabalho é um modelo capaz de identificar a espécie de uma serpente tendo como referência uma imagem e a localização onde esta foi tirada.

- Aluno(s): Henrique Tavares Aguiar
- Título do Trabalho: Animmendation: Um Sistema de Recomendação de Animes baseado no Algoritmo KNN
- Professor Orientador: Dr. Raimundo Claudio da Silva Vasconcelos
- Examinador 1 (Interno): Esp. Diego Martins de Oliveira
- Examinador 2 (Externo): Dr. Raoni Florentino da Silva Teixeira
- Data: 27/01/2023
- Horário: 16:00:00
- Local: `meet.google.com/mng-yhrs-pzn`

### **Resumo**

Anime vem ganhando reconhecimento e se tornando cada vez mais popular, especialmente entre as gerações mais jovens. Porém, devido ao enorme volume de obras, dos mais variados gêneros e estilos, o consumidor pode acabar se sentindo sobrecarregado pela quantidade de opções e a incerteza de escolher um conteúdo que não seja de seu agrado, ou o contrário, não escolher algo que poderia ser do seu agrado. Por tais motivos, é de grande utilidade um sistema de recomendação capaz de ajudar o consumidor, por meio da técnica de filtragem colaborativa, que realiza recomendações com base em outros consumidores com gostos similares. Para este protótipo foi utilizado dados de usuários e animes provenientes do website `myanimelist.net`, dados esses que foram obtidos através da técnica de web scrapping. A similaridade entre animes foi calculada a partir do algoritmo KNN. Além do sistema de recomendação, também foi desenvolvido um website para que o usuário consiga interagir com o sistema de recomendação.