

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Computação Gráfica I**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos:03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 006845 / 112371

Professor: Luiz Gonzaga da Silveira Junior

EMENTA

Fornecer uma visão geral da computação gráfica através de seus fundamentos. Aborda temas como fundamentos de cor e sistemas de cor, síntese e visualização de imagens (câmera sintética), objetos bidimensionais e tridimensionais, modelagem de curvas e superfícies e introdução aos modelos avançados de iluminação.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

Aula 1	Apresentação. Revisão Processamento Gráfico. Introdução.
Aula 2	Shaders. Buffers. VAO e VBO. OpenGL/SL
Aula 3	Shaders/Buffers (continuação) OpenGL/SL
Aula 4	Transformações Introdução
Aula 5	Modelagem Geométrica. Enunciado do Trabalho do Grau A Modelagem
Aula 6	Câmera Virtual Câmera Virtual
Aula 7	Texturas
Aula 8	Técnicas de iluminação
Aula 9	Texturas e iluminação
Aula 10	Curvas Paramétricas Curvas
Aula 11-18	Projeto prático e tópicos selecionados

OBJETIVOS

Conhecimentos básicos do pipeline gráfica, com programação OpenGL e bibliotecas relacionadas.

Compreender e utilizar programação com shaders (GLSL) para visualização de objetos gráficos. Compreender na teoria e implementar algoritmos de modelagem geométrica, modelos de iluminação e sombreamento e geração e mapeamento de texturas.

METODOLOGIA

Aulas teóricas e práticas, bastando dispor de um computador com placa gráfica com suporte a OpenGL, compilador C/C++ (Visual Studio) e um conjunto de bibliotecas auxiliares (gratuitas).

AVALIAÇÃO

Trabalhos práticos de programação em OpenGL.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

HUGHES, J. F. et al. **Computer graphics: principles and practice**. Upper Saddle River: Addison-Wesley, 2013

MÖLLER, Tomas *et al.* **Real-time rendering**. 4th ed. Boca Raton: Taylor and Francis: CRC Press 2018.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

GERDALAN, A. **Anton's openGL 4 tutorials**. [S. l.: s. n.], 2014. Disponível em: <https://learnopengl.com/>. Acesso em: 18 jun. 2020.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Desenvolvimento de Software Orientado à Computação Móvel e Ubíqua**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos:03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 0093702 / 112373

Professor: Cristiano Bonato Both

EMENTA

Trata dos princípios da computação móvel e ubíqua, principalmente, fundamentos teóricos e práticos; modelos de desenvolvimento de software orientados à mobilidade e a ubiquidade na computação; princípios de linguagens dedicadas à programação de sistemas móveis e ubíquos. Estuda aplicações relacionadas à computação móvel e ubíqua.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

A disciplina terá um forte enfoque teórico e prático, utilizando como base projetos de código aberto e tecnologias nativas de nuvem. Os principais conteúdos abordados são:

- Introdução sobre redes móveis celulares, considerando as evoluções das gerações;
- Introdução a fundamentos de softwarização para a computação móvel e ubíqua;
- Estudo dos conceitos sobre desenvolvimento de software em redes de quinta geração e próximas;
- Redes de acesso de sem fio;
- Redes de núcleo 5G;
- Integração de redes não 3GPP ao Sistema 5G;

AVALIAÇÃO

A avaliação será composta de duas atividades:

- Projeto de um software orientado a computação móvel e ubíqua (50% da nota);
- Desenvolvimento e relatório técnico descrevendo como o software foi construído (50% da nota).

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

PANNÉ, A. Ubiquitous computing: from 5G to the edge and beyond. *In*: GLAUNER, P., PLUGMANN, P. (eds) **Innovative technologies for market leadership: future of business and finance**. [S. l.]: Springer, 2020. p. 133-151.

HEDMAN, P. *et al.* **5G Core Networks: powering digitalisation**. [S. l.]: Elsevier Science & Technology, 2019.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

CARDOSO, K. *et al.* **A softwarized perspective of the 5G networks**. [S. l.: s. n.], 2020. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2006.10409>. Acesso em: 28 mar 2023.

NETO, Francisco M. M. N. **Technology platform innovations and forthcoming trends in ubiquitous learning**. Hershey: [S. l.]: IGI Global, 2014.

SILVA, J. *et al.* Entendendo o núcleo 5G na prática, através de uma implementação de código aberto. *In*: GURJÃO, E. C. **Livro de minicursos SBRT 2020**. João Pessoa: Instituto Federal de Ensino, Ciência e Tecnologia da Paraíba (IFPB), 2021. p. 10-44. Disponível em: <http://editora.ifpb.edu.br/index.php/ifpb/catalog/book/401>. Acesso em: 28 mar 2023.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Engenharia de Software**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos: 03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 006732 / 104172

Professor: Kleinner Silva Farias de Oliveira e Jorge Luis Victória Barbosa

EMENTA

Conceitos de engenharia de software, suas arquiteturas, processos de gerência e desenvolvimento de sistemas, suas metodologias e critérios de qualidade, bem como seus projetos de testes. Modelos de interoperabilidade e ambientes de suporte ao desenvolvimento e gerência de projetos de software.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

1. Modelos de processos de software
2. Programação orientada a aspectos
3. Engenharia de software experimental
4. Modelagem de software
5. Conceitos de arquitetura de software para Ambientes Inteligentes
6. Exemplos de arquiteturas de software para Ambientes Inteligentes

METODOLOGIA

A disciplina é baseada em aulas expositivas e trabalhos orientados ao desenvolvimento de artigos científicos. O conteúdo previsto é abordado nas aulas e os trabalhos permitem aos alunos aprofundarem os estudos em temas relevantes para seus interesses de pesquisa, principalmente como foco nas dissertações e teses. Os trabalhos servem para sedimentação dos conteúdos debatidos em aula e também para a produção de material básico para as atividades de pesquisa.

AVALIAÇÃO

A avaliação é baseada em trabalhos que enfocam temas relacionados com Engenharia de Software e Ambientes Inteligentes. Durante a disciplina são realizados no mínimo dois trabalhos. Normalmente os trabalhos enfocam estudos teóricos e os alunos produzem artigos de revisão bibliográfica (*surveys*).

Outros trabalhos podem ser realizados de acordo com a evolução da disciplina. Todos os trabalhos possuem o mesmo peso na avaliação.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

MARTIN, R. **Agile software development: principles, patterns, and practices**. [S. l.]: Pearson Education, Aug. 2013.

PRESSMAN, R. **Software engineering: a practitioner's approach**. 8th ed. [S. l.]: Mc Graw Hill, 2014.

SOMMERVILLE, I. **Engenharia de Software**. 9. ed. São Paulo: Pearson, 2010. WOHLIN C. *et al.* **Experimentation in software engineering**. [S. l.]: Springer, 2012

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

BAVARESCO, Rodrigo *et al.* Design and evaluation of a context-aware model based on psychophysiology. **Computer Methods and Programs in Biomedicine**, [s. l.], v. 189, p. 105-299, 2020.

DIAS, Lucas P. S.; BARBOSA, Jorge L. V.; FEIJÓ, Luan P.; VIANNA, Henrique D. Development and testing of iAware model for ubiquitous care of patients with symptoms of stress, anxiety and depression. **Computer Methods and Programs in Biomedicine**, [s. l.], v. 1, p. 1-20, 2019.

GONÇALES, Lucian J. *et al.* Comparison of software design models: an extended systematic mapping study. **ACM Computing Surveys**, [s. l.], v. 52, n. 3, p. 1-41, 2019.

MENZEN, Juliano P.; FARIAS, K.; BISCHOFF, V. Using biometric data in software engineering: a systematic mapping study. **Behaviour & Information Technology**, [s. l.], p. 1-23, 2020.

ROSA, João H.; BARBOSA, Jorge L. V.; RIBEIRO, Giovane D. ORACON: an adaptive model for context prediction. **Expert Systems with Applications**, [s. l.], v. 45, p. 56-70, 2016.

TAVARES, João E. R.; BARBOSA, Jorge L. V.; CARDOSO, Ismael G.; COSTA, Cristiano A;

YAMIN, Adenauer C.; REAL, Rodrigo A. Hefestos: an intelligent system applied to ubiquitous accessibility. *Universal Access in the Information Society (Print)*, 2016. *revert*

VIANNA, Henrique D.; BARBOSA, Jorge L. V. A model for ubiquitous care of noncommunicable diseases. **IEEE Journal of Biomedical and Health Informatics**, [s. l.], v. 18, p. 1597-1606, 2014.

VIANNA, Henrique D.; BARBOSA, Jorge L. V. Pompilos, a model for augmenting health assistant applications with social media content. **Journal of Universal Computer Science**, [s. l.], v. 26, p. 4-32, 2020.

VIANNA, Henrique D.; BARBOSA, Jorge L. V.; PITTOLI, Fábio. In the pursuit of hygge software. **Ieee Software**, [s. l.], v. 34, p. 48-52, 2017.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Probabilidade e Inferência Estatística**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos:03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 6733 / 112367

Professores: Juliano de Oliveira – PPGBio e Rodrigo da Rosa Righi - PPGCA

EMENTA

Apresenta conceitos de probabilidade e de inferência estatística como ferramenta de análise e avaliação de experimentos, desenvolvendo os conceitos de variáveis aleatórias, valores esperados e momentos, distribuições contínuas, amostragem, estimação pontual, distribuição normal multivariada, distribuições amostrais, intervalos de estimação, teste de hipóteses, modelos experimentais, teste de hipóteses e métodos não paramétricos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Variáveis aleatórias;
- Valores esperados e momentos;
- Distribuições contínuas;
- Amostragem;
- Estimação pontual;
- Distribuição normal multivariada;
- Distribuições amostrais;
- Intervalos de estimação;
- Experimentos e estudos correlacionais;
- Teste de hipóteses;
- Modelos experimentais;
- Testes de correlação;
- Métodos de aleatorização;
- Métodos Exploratórios Multivariados.

OBJETIVOS

A disciplina tem como objetivo estudar generalizações sobre uma população através de evidências fornecidas por uma amostra retirada desta população. A amostra contém os elementos que podem ser observados e é onde as quantidades de interesse podem ser medidas. Procura-se formar o aluno com conceitos intermediários no que tange estatística e o que essa área de ciência pode extrair de conhecimento sobre uma massa de dados (dataset).

METODOLOGIA

Aulas expositivas e exercícios realizados em sala de aula e em casa, juntamente com trabalhos em grupo e debate sobre uso de estatística de datasets e conhecimentos que podem ser extraídos.

AVALIAÇÃO

Exercícios realizados em sala de aula e em casa, bem como uma avaliação individual e sem consulta.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

DANCEY, C.; REIDY, J. **Estatística sem Matemática para Psicologia**. Porto Alegre: Penso Editora, 2013.

FIELD, A.; MILES, J.; FIELD, Z. **Descobrimo a estatística usando o SPSS**. Porto Alegre: Artmed, 2011.

LARSON, R.; FARBER, B. **Estatística aplicada**. Londres: Pearson Education, 2016.

MOOD, A. M.; GRAYBILL, F. A. **Introduction to the theory of statistics**. Tokyo: McGraw-Hill, 1974.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

HAIR JUNIOR, J. *et al.* **Análise multivariada de dados**. 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2009.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Sistemas Adaptativos Inteligentes**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos:03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 007133 / 112387

Professor: Gabriel de Oliveira Ramos

EMENTA

Apresenta sistemas adaptativos e técnicas de aprendizado automático. Seguindo as premissas da área de Inteligência Computacional, são abordados métodos de aprendizado e otimização, incluindo: Redes Neurais Artificiais, Sistemas Fuzzy e Algoritmos Genéticos. Além da possibilidade de integração desses no sentido de compor sistemas híbridos.

CONTEÚDO PROGRAMÁTICO

- Aprendizagem de máquina
- Aprendizado supervisionado
- Redes neurais artificiais
- Aprendizado profundo
- Aprendizado por reforço
- Métodos de busca

OBJETIVOS

Apresentar sistemas adaptativos e técnicas de aprendizado automático, estudando métodos de aprendizado e otimização. Estudar também aprendizado simbólico e sistemas híbridos.

METODOLOGIA

A metodologia de ensino empregada consiste na realização de aulas expositivas teóricas e práticas incluindo a realização de exercícios propostos, também é proposto o debate em função de materiais indicados para leitura, como artigos e capítulos de livros.

AVALIAÇÃO

A avaliação da disciplina ocorre pela realização dos exercícios propostos, realização e apresentação de trabalhos e realização de testes.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

GOODFELLOW, I.; BENGIO, Y.; COURVILLE, A. **Deep learning**. [S. l.]: MIT Press, 2016.

MITCHELL, T. M. **Machine learning**. Boston: McGraw-Hill, 1997.

MURPHY, K. P. **Machine learning: a probabilistic perspective**. [S. l.]: MIT Press, 2012.

RUSSELL, S. J.; NORVIG, P. **Artificial intelligence: a modern approach**. 3rd ed. [S. l.]: Upper Saddle River: Prentice Hall, 2010.

SUTTON, R. S.; BARTO, A. G. **Reinforcement learning: an introduction**. 2nd ed. Cambridge, USA: MIT Press. 2018.

BIBLIOGRAFIA COMPLEMENTAR

DUBOIS, M. **Readings in fuzzy sets for intelligent systems**. Edited by Didier DuBois and Henri Prade. San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, 1993.

GOLDBERG, D. E. **Genetic algorithms in search, optimization, and machine learning**. Reading: Addison-Wesley, 1989.

HAYKIN, S. **Redes Neurais: princípios e prática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2001.

KLIR, G. J. **Fuzzy set theory: foundations and applications**. 11. ed. London: Prentice-Hall, 1997.

KOHONEN, T. **Kohonen maps**. Amsterdam: Elsevier, 1999.

KOSKO, B. **Neural networks and fuzzy systems: a dynamical systems approach to machine intelligence**. Englewood Cliffs: Prentice-Hall, 1992.

MITCHELL, M. **An introduction to genetic algorithms**. Cambridge, USA: MIT, 1996.

MUKAIDONO, M. **Fuzzy logic for beginners**. Singapore: World Scientific, 2001.

PHAM, D. T.; KARABOGA, D. **Intelligent optimisation techniques: genetic algorithms, tabu search, simulated annealing and neural networks**. London: Springer, 2000.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Trabalho Individual I**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos:03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 116794 / 116825

Professor: Orientador

EMENTA

Compreende o trabalho individual realizado por um aluno, sendo de natureza teórica ou prática, associado com a área de pesquisa de sua dissertação ou tese, sob orientação de um professor.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

WAZLAWICK, Raul. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier Brasil, 2014.

IDENTIFICAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em Computação Aplicada

Nível: Mestrado Doutorado

Disciplina: **Trabalho Individual II**

Semestre: 2022/2

Carga horária: 45h/a - Créditos:03

Área temática: Ciência da Computação

Código da disciplina: 116795 / 116826

Professor: Orientador

EMENTA

Compreende o trabalho individual realizado por um aluno, sendo de natureza teórica ou prática, associado com a área de pesquisa de sua dissertação ou tese, sob orientação de um professor.

BIBLIOGRAFIA BÁSICA

WAZLAWICK, Raul. **Metodologia de pesquisa para ciência da computação**. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2014.