

Orientador	Vagas 2022/2	Grande Área	Temas / Projetos com orientação / Ideias de trabalhos/ trabalhos em andamento	Tema 2	Tema 3	Tema 4
Adriano Fiorese	1	Redes/Sistemas Distribuídos	Aplicações em Redes e Sistemas distribuídos	QoS em Software-Defined Networking (SDN), aplicações usando blockchain	Distribuição de Conteúdo (streaming e outros)	utilização de abordagens exatas, metaheurísticas e de aprendizado de máquina para solução de problemas
Andre Tavares	2	Computação Gráfica	Visão Computacional, Reconhecimento de Padrões, Animação, Jogos	Modelagem Geométrica		
Avanilde K.	0	Engenharia de Software/ Interface Humano-Computador/ Informática na Educação	Informática na Educação, notadamente tecnologia educacional, objetos de aprendizagem, aprendizagem colaborativa (CSCL), interface humano-computador, qualidade no processo e no produto de software educacional, jogos educacionais e metodologias e/ou modelos de ensino-aprendizagem.	Metodologias ativas	Computer-Supported Collaborative Learning (CSCL) Systems	Ludicidade e gamificação digital em ambientes e-learning
<u>Carla Diacui</u>		Engenharia de Software / Sistemas Colaborativos/Tecnologia Assistiva/Comunicação com Surdo	Desenvolvimento de uma gramática de Libras para o Dicionário de Sinais desenvolvido no grupo de pesquisa (converter frases em português, para a estrutura em Libras, buscar no dicionário os sinais, bem como sugerir inserção de palavras no dicionário que ainda não estão cadastradas na base de dados do sistema)	Análise da usabilidade, bem como desenvolvimento melhorias no dicionário de sinais desenvolvido pelo grupo de pesquisa	Proteção da Criança e do Adolescente: Compreensão e Construção de Estratégias Educacionais	
Carlos Vеторazzi		Pesquisa Operacional				
Charles Christian Miers	0	Sistemas de Computação/Redes de Computadores	Redes de Computadores, Computação em Nuvem, Virtualização (VM e contêineres), Segurança da Informação, IoT e IIoT, Redes 5G, 6LowPan, Blockchain, Software Livre	Autenticação/Integração IoT/IIoT e 5G	Segurança em nuvens computacionais	Blockchain (uso e análise)
Cinara Menegazzo	0	Redes				
Claudiomir Sellner						
Cristiano Vasconcellos		Linguagens de Programação e Compiladores	Linguagens Funcionais.	Sistemas de Tipo.	Verificação de Software.	
Débora Nazario	0	Redes				
Éverlin Marques	1	Recuperação de Informação	Bancos de Dados NoSQL	Extração de Informação em Sistemas		
Fabiano Baldo	1	Banco de Dados e Inteligência Artificial	Mineração de fluxos de dados	Aprendizado de Máquina	Otimização de problemas discretos (roteirização de veículos)	
Gilmário Barbosa		Processamento de Imagem	Aplicações em Processamento e Análise de Imagens.			

Guilherme Koslovski		Redes/Sistemas Distribuídos	Escalonamento de Tarefas Comunicantes / Gerenciamento de Nuvens Computacionais	Escalonamento de tarefas	Infraestruturas Definidas por Software	Programação Paralela
Isabela Gasparini	0	Interação Humano-Computador	Informática na Educação Gamificação na Educação			
Janine Kniess		Sistemas de Computação/Redes de Computadores	Internet das Coisas/Cidades Inteligentes/Indústria 4.0	Monitoramento de Redes de Sensores/Tolerância a Falhas em IoT/ Edge IoT/LPWANs e 5G	Protocolos de Comunicação/Economia de energia	Computação na Borda
Karina Roggia		Fundamentos da Computação	Lógicas não clássicas em Assistentes de Prova	Especificação de Software em modelos utilizando lógicas	Ensino de lógica formal	
Kariston Pereira		Informática na Educação	Xadrez e Xadrez Computacional.			
Luciana Guedes (afastada)		Informática na Educação				
Marcelo Hounsell	3	Jogos Digitais; Realidade Virtual; Realidade Aumentada	Jogos Sérios Ativos (Exergames) para Estímulo a Autistas	Desenvolvimento de Dispositivos Interativos Não Convencionais para Jogos	Realidade Aumentada Para Treinamento de Operações Manuais	Realidade Virtual na Educação ou Indústria
Maurício Pillon	2	Redes de Computadores				
Omir Alves	0	Redes				
Rafael Obelheiro		Redes				
Rafael Parpinelli	0	Inteligencia Artificial; Aprendizado de Máquina; Otimização	Aplicações em problemas multi-objetivos;	Otimização contínua e discreta	Deep learning	
Rebeca Schroeder		Bancos de Dados	Bancos de Dados NoSQL	Extração de Informação de Redes de Colaboração Científica		
Ricardo Ferreira Martins		Sistemas de Computação	AirHelp: aplicações envolvendo UAVs			
Roberto Rosso	2	Processamento Gráfico; Automação & Controle	Sistemas de automação distribuídos e tolerantes a falha	Ajustes de superfícies a nuvens de pontos geradas por escaner 3D	Sistemas de controle numérico inteligentes baseados em linguagens orientadas a objetos/eventos	Biometria de Cães e Gatos
Rui Tramontin		Inteligência Artificial	Processamento de Linguagem	Recuperação de Informação		
Yuri Kaszubowski Lopes		Sistemas de Computação / Inteligencia Artificial / Robótica / Controle / Ciência de Dados	Ferramentas para o controle supervisório de sistemas a eventos discretos (SED) (linguagens formais e autômatos) e aplicações de SEDs	Controle de sistemas por modelo preditivo: desenvolvimento do controlador usando algoritmos de otimização, identificação de sistemas com aprendizagem de máquina e ciência de dados e aplicações (robótica e climatização de edificações)	Robótica, Robótica móvel e enxames de robôs (uso de simulador ARGOS): modelagem por autômatos e/ou uso de IA para a obtenção do controle	