

3º SUMMIT UMC - APROVADOS
Categoria INOVAÇÃO
Noite - 19h às 22h

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
33-16	45	Sabrina da Conceição Silva	SmartStock : Gestão Preditiva de Estoque
	46	Bruno Ribeiro Antunes	Desenvolvimento de uma plataforma de ensino de idiomas com inteligência artificial
	47	Camilly Barbosa Santos	Tecnologia que Inclui: inovação digital para microempreendedores idosos no comércio local.
	48	Cicera Carolina Ferreira Izidio	Flower Cycle: desenvolvimento de um aplicativo para monitoramento do ciclo menstrual e gestão de anticoncepcionais.
	49	Felipe Almeida Cavalcante	DevLab
	50	Felipe Soeiro Lopes	Museu virtual
	51	Jessica Leticia Barbosa de Souza	Utilização da IA para melhoria de mobilidade urbana para PCDs
	52	Matheus Bahry de Lima	Carone - App de mobilidade
	53	Rachel Helena Mello de Oliveira	Conceitos em Choques e Instabilidade Hemodinamica
	54	Rodrigo Yugo Vieira Tomita Rodrigues	Tecnologia verde: aplicativo gamificado para educação ambiental.

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
33-19	55	Enzo Reis Bernardino	ECONEXA: Plataforma Colaborativa para Ocorrências Ambientais no Alto Tietê.
	56	Fernando Panichek Quinsan	Sistema de Atendimento Domiciliar para Pessoas Idosas, Acamadas e Crônicas
	57	Gabrielle Santana Francisquini	Educação em espaços não formais: Pedagogia Carcerária - Uma Abordagem Educacional para a Ressocialização
	58	Guilherme Almeida da Silva Maria	Neuroplasticidade aplicado na flexibilidade cognitiva em base da comunicação oral das crianças: IA multimodal via jogos digitais 3D

	59	Guilherme Henrique de Almeida Lima	Plataforma Digital para Doação e Reaproveitamento de Alimentos: Conectando Restaurantes e Mercados a ONGs para Redução do Desperdício
	60	Mayssa Isabelle Donetti	InfartGame: Desenvolvimento e aplicação da ferramenta lúdica em saúde cardiovascular.
	61	Nicollas Oliveira Quintino	UniFree – Desenvolvimento de Aplicativo para Agendamento de Serviços Sociais Gratuitos Disponibilizados Por Instituições Parceiras.
	62	REBECA TIANE DO NASCIMENTO	ConectaMob: Plataforma de Inclusão e Acessibilidade
	63	Vitor Barbosa Abramo	Inovação Sustentável: Migração de Aplicações para a Nuvem AWS como Prática ESG
	64	Vitor Hideo Murakami	Modelo de plataforma de adoção de animais com sistema de recomendação baseado em machine learning.

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
33-25	65	Alexandre Kenzo Tsutsumi Mitsuuchi	\$martMoney – Jogo Educacional em Python para apoio ao aprendizado de educação financeira com prototipação web
	66	Daniel de Oliveira Cardoso Prieto	O bem na ponta do dedo
	67	Luana Felix Smid de Campos	Máquinas que Salvam ou Decidem? O impacto da Inteligência Artificial na Saúde
	68	Luana Ferreira	Computação em Nuvem como Estratégia de Redução de Custos em Empresas
	69	Mel Camilly Souza Santana	Plataforma Web de Doações Comunitárias
	70	Nicolas Santos de Figueredo	Mapa Inteligente do Campus Universitário
	71	Pedro Henrique Leite Brito Fernandes	Desenvolvimento da plataforma filaZero para redução de filas em serviços públicos essenciais.
	72	Vanessa Gomes Albuquerque	Aplicativo de Alerta de Fenômenos Naturais e Queimadas com Inteligência Artificial para Análise de Solo e Plantios
	73	Welinton farias do nascimento junior	Navega UMC

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
33-27	74	André Lucas do Sacramento	Teste Vocacional em Formato de um Jogo RPG
	75	Antonio ivo Paiva Neto	Portal de Compliance para Condomínios
	76	Breno Ferreira da Silva	Greewing, rede social voltada à divulgação de eventos e atividade comunitárias ecológicas.
	77	Chandilene Alves Borges	Cadê meu ônibus?
	78	Daniel dos Santos Feitosa	Mogi dos Quizzes – Conhecimento Através da Diversão
	79	José Fernando Silva do Nascimento	Aplicando a Inteligência Artificial Generativa na Gestão de Documentos Acadêmicos em Universidades.
	80	Matheus Marques Zanolli	SysLab UMC - Sistema de Gerenciamento de Laboratórios Universitários de Química: gestão de estoque, controle da estrutura e cronograma de aulas.
	81	Pedro Rafful Pinto da Cunha	Synapse Reports - Uso de IA e Aprendizado de Máquina na Medicina
	82	Victor Mateus Magela Amato Ferreira	ExtensHub: Plataforma de Gestão e Conexão de Atividades Extensionistas

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
32-11	83	Ana Livia Marques Wermelinger	Protótipo Mobile para Interação Usuário e Estabelecimento utilizando Geolocalizador e Chat, com Foco na Ressocialização e Impulsionamento do Comércio Local.
	84	Franklin Stilhano Solano	EcoDriver – Aplicativo para Gestão de Consumo de Combustível para Motoristas de Aplicativo: controle de abastecimentos, cálculo de indicadores e geração de relatórios.
	85	Gabriel Alexandre do Nascimento da Silva	Mind&Health – Plataforma Web em Python para promoção integrada de saúde física e mental
	86	Gabriela Vitória Cerqueira	EcoMoeda - Transforme resíduos em oportunidades.
	87	Luana Felix Smid de Campos	Máquinas que Salvam ou Decidem? O Impacto da Inteligência Artificial na Saúde

	88	Lucas Mendes Ortiz	Solução de Processamento Inteligente de Documentos (IDP) utilizando LLMs na Nuvem AWS para Otimização da Eficiência Empresarial
	89	Marco Gregório Santos Camargo	Descarte Consciente: Desenvolvimento e Avaliação de um Aplicativo Móvel para Incentivo ao Descarte Correto de Resíduos Urbanos.
	90	Rodrigo Yudi Kawakami	BIODrone: Reflorestamento Inteligente com Drones
	91	Vitor Kauã Dos Santos Rocha	Transformação Digital em Serviços Automotivos: Projeto de Plataforma para Integração Cliente-Mecânico

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
31-23	92	Adilson Lima da Silva	Plataforma Educacional Relacionada ao Autismo (PERA)
	93	DIEGO HENRIQUE DE OLIVEIRA	Testamento Digital : Uma Plafroma para Gestão de Legado Digital Pós - Morte
	94	Eli Makoto Higashi Matias	Aplicativo de Engajamento Social para Incentivo à Prática de Atividades Físicas com Sistema de Recompensas
	95	Gabriel Gomes do Nascimento	Desenvolvimento de Ecossistema Inteligente para Residências com IA Integrada: Nex Gen SHome
	96	Gabriel Gustavo Alves	Ponte Acadêmica
	97	Gustavo Figueredo Oliveira	Projeto Hayai
	98	Jessica Leticia Barbosa de Souza	Utilização da IA para melhoria de mobilidade urbana para PCDs
	99	Maria Eduarda Abade	Desenvolvimento de aplicativo de prevenção de Burnout utilizando smartwatch com sensores ópticos e Inteligência Artificial.
	100	Matheus de Castro Viana	O título do projeto será Foco no Clique.
	101	Stephany Canuto Da Silva	Sistema de agendamento e eventos acadêmicos: plataforma digital para gestão e inclusão comunitária

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
23-02	102	Caroline Santos de Sales	SafeTrail – Aplicativo Mobile em Python para alarme de desastres naturais e monitoramento em trilhas
	103	Emanuel Victor dos Santos Marcelino	VitaeSalus, Sistema web para gestão de informações de saúde em instituições de longa permanência para idosos
	104	Henrique David Silva	Módulo Adaptável IoT para Transformar Prateleiras de Geladeiras em Balanças Inteligentes
	105	Hesley Piccoli Santana da Silva	BIODrone: Reflorestamento Inteligente com Drones
	106	Kevyn Gabriel	Otimização de Treinos de Musculação Personalizados via Redes Neurais
	107	Mariana de Freitas Medeiros	Currículo Express: Plataforma Interativa para Criação Rápida e Personalizada de Currículos Online
	108	Matheus Barros Moreira da Silva	xSpark
	109	Mylena Lima de Paiva Emi	Desenvolvimento de um Tradutor de Emoções para Crianças com Transtorno do Espectro Autista (TEA)
	110	Rafael Vinicius de Faria Mello	Aplicativo Tarefinha, seu ajudante para as tarefas diárias.
	111	Ricardo Lira Silva	App ReTech: aplicativo mobile para reciclagem de lixo eletrônico e inclusão digital

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
23-05	112	Ana Clara Martins Da Silva	Alto Tietê inclusivo turismo para todos
	113	Felipe Santana Carvalho Ribeiro Furtado	Sistema de Gerenciamento e Controle de Disperdício de Estoque
	114	Gabriel Nagatani Campos	Aplicativo Universitário de Localização e Comunicação: Facilitando a integração de Calouros e Veteranos.
	115	João Lucas de Sousa Portella	App Lume
	116	João Pedro Dos Santos Peres	Sistema Inteligente para Otimização Dinâmica de Rotas no Transporte Coletivo
	117	João Pedro Duo Carrieri Das Chagas	MOGIEASY: aplicativo para melhorar a utilização do transporte urbano

	118	Laura França De Souza	Desenvolvimento de sistema CRM para o setor comercial revisional
	119	Marcelo José Cocco Junior	Aplicativo mobile para acessibilidade de idosos ao programa farmácia popular
	120	Marcio Rodrigues da Silva Junior	S.A.D.E - Sistema Automático de Estoque
	121	Matheus Alvim de Santana	BRIDGE: Sistema facilitador de doações para instituições carentes.

SALA	Nº	AUTOR	TÍTULO
22-17	122	Breno de Castro Cruz	Desenvolvimento de um Aplicativo para Gestão e Acompanhamento de Alunos em Artes Marciais
	123	Enzo Romao Nishioka	Aplicativo Incorporado às Redes Sociais para Facilitar as Divulgações e o Acesso a Eventos e Estabelecimentos
	124	Guilherme Sandim Bueris	FuelFinder: Aplicativo para Localização de Postos de Combustíveis e Serviços Automotivos
	125	Gustavo Vitor Gutierrez	Desenvolvimento de um Dispositivo Vestível para Suporte em Crises de Saúde Mental e Neurológicas
	126	Nicollas Silvio Moraes dos Santos	Desenvolvimento de um Web Site para facilitar o processo de ligação e divulgação entre doadores e ONGs.
	127	Rafael Cordeiro de Almeida	Sistema embarcado para monitoramento e controle de consumo residencial de água e energia
	128	Rodrigo Yudi Kawakami	Oásis Urbano Autônomo (OUA)
	129	Thiago Scandura Motejunas Marcondes Teixeira	Desenvolvimento de Sistema Web para Apoio Acadêmico em Medicina Veterinária
	130	Victor do Nascimento Barbosa	Desenvolvimento de Software para Conexão entre Tatuadores, Clientes e Estilos.
	131	Wagner Almeida da Silva	Segura-Mente (Tag NFC Emergência Médica)