

Filipe Dwan Pereira

List of Publications by Year in descending order

Source: <https://exaly.com/author-pdf/9533741/publications.pdf>

Version: 2024-02-01

26
papers

81
citations

2682335
2
h-index

2917550
2
g-index

26
all docs

26
docs citations

26
times ranked

28
citing authors

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
1	Explaining Individual and Collective Programming Students'™ Behavior by Interpreting a Black-Box Predictive Model. IEEE Access, 2021, 9, 117097-117119.	2.6	24
2	Early Performance Prediction for CS1 Course Students using a Combination of Machine Learning and an Evolutionary Algorithm. , 2019, , .		21
3	Deep learning for early performance prediction of introductory programming students: a comparative and explanatory study. Revista Brasileira De Informa~s~tica Na Educa~s~o, 0, 28, 723-748.	0.1	8
4	For whom should we gamify? Insights on the users intentions and context towards gamification in education. , 0, , .		7
5	Towards a Human-AI Hybrid System for Categorising Programming Problems. , 2021, , .		6
6	Prediction of Users'™ Professional Profile in MOOCs Only by Utilising Learners'™ Written Texts. Lecture Notes in Computer Science, 2020, , 163-173.	1.0	6
7	Predi~s~o de desempenho em ambientes computacionais para turmas de programa~s~o: um Mapeamento Sistem~tico da Literatura. , 0, , .		3
8	Os estudantes leem as mensagens de feedback estendido exibidas em ju~zes online?. , 0, , .		2
9	Uso de atributos de c~digo para classificar a dificuldade de quest~es de programa~s~o em ju~zes online. Revista Brasileira De Informa~s~tica Na Educa~s~o, 0, 29, 1137-1157.	0.1	1
10	Tempos de Transi~o em Estados de Corretude e Erro como Indicadores de Desempenho em Ju~zes Online. , 0, , .		1
11	Classifica~o de dificuldade de quest~es de programa~s~o com base em m~tricas de c~digo. , 0, , .		1
12	Uma an~lise orientada a dados para avaliar o impacto da gamifica~o de um juiz on-line no desempenho de estudantes. , 0, , .		1
13	Material Did~tico Interativo para a disciplina de Introdu~o ~ Programa~o de Computadores. , 0, , .		0
14	Interpretable AI to Understand Early Effective and Ineffective Programming Behaviours from CS1 Learners. , 0, , .		0
15	Um estudo sobre a rela~o entre os elementos de jogos e os tipos de usu~rios de sistemas gamificados. , 0, , .		0
16	Uso de atributos de c~digo para classifica~o da facilidade de quest~es de codifica~o. , 0, , .		0
17	An~lise de correla~o entre habilidade de Resolu~o de Problemas e desempenho em disciplinas de programa~o. , 0, , .		0
18	Automatic creating variation of CS1 assignments and exams. , 0, , .		0

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
19	Mapeamento e análise empírica de misconceptions comuns em avaliações de introdução ao programa de ensino de Física. , 0, , .		0
20	Validação e análise de um inventário de conceitos sobre programação introdutória. , 0, , .		0
21	Vivência acadêmica e desempenho acadêmico de ingressantes em cursos de computação. , 0, , .		0
22	Recomendação Automática de Problemas em Juizes Online Usando Processamento de Linguagem Natural e Análise Dirigida aos Dados. , 0, , .		0
23	Correlação entre habilidade de resolução de problemas e desempenho em disciplina introdutória de programação. , 0, , .		0
24	Uma análise dos tipos de jogadores em uma plataforma de gamificação incorporada a um sistema juiz on-line. , 0, , .		0
25	Tradução e validação de um inventário de conceitos sobre programação introdutória. , 0, , .		0
26	Um Método de Detecção de Plágio para Sistemas Juiz On-line baseado no Comportamento dos Alunos. , 0, , .		0