

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	Towards a Human-AI Hybrid System for Categorising Programming Problems. , 2021, , .		6
3	Prediction of Users' Professional Profile in MOOCs Only by Utilising Learners' Written Texts. Lecture Notes in Computer Science, 2020, , 163-173.	1.0	6
4	Early Performance Prediction for CS1 Course Students using a Combination of Machine Learning and an Evolutionary Algorithm. , 2019, , .		21
5	Material Didático Interativo para a disciplina de Introdução à Programação de Computadores. , 0, , .		0
6	Interpretable AI to Understand Early Effective and Ineffective Programming Behaviours from CS1 Learners. , 0, , .		0
7	Um estudo sobre a relação entre os elementos de jogos e os tipos de usuários de sistemas gamificados. , 0, , .		0
8	Uso de atributos de código para classificação da facilidade de questões de codificação. , 0, , .		0
9	Análise de correlação entre habilidade de Resolução de Problemas e desempenho em disciplinas de programação. , 0, , .		0
10	Automatic creating variation of CS1 assignments and exams. , 0, , .		0
11	Mapeamento e análise empírica de misconceptions comuns em avaliações de introdução à programação. , 0, , .		0
12	Validação e análise de um inventário de conceitos sobre programação introdutória. , 0, , .		0
13	Vivência acadêmica e desempenho acadêmico de ingressantes em cursos de computação. , 0, , .		0
14	Uso de atributos de código para classificar a dificuldade de questões de programação em juizes online. Revista Brasileira De Informática Na Educação, 0, 29, 1137-1157.	0.1	1
15	Tempos de Transição em Estados de Corretude e Erro como Indicadores de Desempenho em Juizes Online. , 0, , .		1
16	Classificação de dificuldade de questões de programação com base em métricas de código. , 0, , .		1
17	Predição de desempenho em ambientes computacionais para turmas de programação: um Mapeamento Sistemático da Literatura. , 0, , .		3
18	Os estudantes leem as mensagens de feedback estendido exibidas em juizes online?. , 0, , .		2

#	ARTICLE	IF	CITATIONS
19	Uma análise orientada a dados para avaliar o impacto da gamificação de um juiz on-line no desempenho de estudantes. , 0, , .		1
20	Deep learning for early performance prediction of introductory programming students: a comparative and explanatory study. Revista Brasileira De Informática Na Educação, 0, 28, 723-748.	0.1	8
21	For whom should we gamify? Insights on the users intentions and context towards gamification in education. , 0, , .		7
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