



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E DE TECNOLOGIA
DEPARTAMENTO DE COMPUTAÇÃO**

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

— PROJETO PEDAGÓGICO —

AUTORIA:
NÚCLEO DOCENTE ESTRUTURANTE (NDE)
COORDENAÇÃO DE CURSO

São Carlos, 12 de Dezembro de 2018

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS

Reitora

Prof.^a Dr.^a Wanda Aparecida Machado Hoffmann

Pró-Reitor de Graduação

Prof. Dr. Ademir Donizeti Caldeira

Diretora do Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia

Prof.^a Dr.^a Sheyla Mara Baptista Serra

Chefe do Departamento de Computação

Prof. Dr. Hélio Crestana Guardia

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Coordenação do Bacharelado em Ciência da Computação

Prof. Dr. Valter Vieira de Camargo (coordenador)

Prof. Dr. Renato Bueno (vice)

Secretário do Curso

Sr. Nicanor José Costa

Coordenadora de Estágio

Prof. Dr.^a. Sandra Abib

Composição do Núcleo Docente Estruturante - NDE

Prof. Dr. Auri Marcelo Rizzo Vincenzi

Prof. Dr. Daniel Lucrédio

Prof. Dr. Edilson Reis Rodrigues Kato

Prof. Dr. Hélio Crestana Guardia

Prof.^a Dr.^a Helena de Medeiros Caseli

Prof. Dr. Renato Bueno

Prof. Dr. Ricardo Cerri

Prof. Dr. Valter Vieira de Camargo (presidente)

Colaboradores

Prof. Dr. Diego Furtado Silva

Prof. Dr. Mário Cesar San Felice

Dados de Identificação do Curso

Campus:	São Carlos
Centro:	Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia
Denominação:	Bacharelado em Ciência da Computação
Modalidade:	Presencial
Número de Vagas Anuais:	60
Turno de Funcionamento:	Integral
Carga Horária Total:	3240
Regime acadêmico:	Semestral
Tempo de Duração do Curso:	8 semestres
Prazo mínimo para integralização curricular:	6 semestres
Prazo máximo para integralização curricular:	14 semestres
Ato legal do primeiro reconhecimento pelo MEC:	Parecer 1522/79, em 11 de novembro de 1979
Última alteração curricular:	2006

Conteúdo

1	Introdução	10
1.1	Objetivos	11
1.2	Organização deste Documento	11
2	Princípios Norteadores desta Reformulação	12
3	Marco Referencial do Curso	16
3.1	Contextualização da Área Ciência da Computação	16
3.2	Décadas de Evolução do Bacharelado em Ciência da Computação	18
4	Marco Conceitual do Curso	22
4.1	Perfis Genéricos da Área da Computação	22
4.2	Perfil do Egresso deste Curso	25
4.3	Aptidões Específicas da Formação	26
4.3.1	Competências para Resolução de Problemas	26
4.3.2	Competências para Compreensão de Conteúdos	27
4.3.3	Competências para Desenvolvimento e Condução de Projetos	27
4.4	Aptidões Gerais da Formação	28
4.4.1	Habilidades Práticas	28
4.4.2	Competências para o Trabalho em Equipe	28

5	Marco Estrutural do Curso	31
5.1	Visão Geral dos Tipos de Atividades Curriculares	31
5.2	Núcleos de Conhecimento do Curso	34
5.3	Matriz Curricular	36
5.3.1	O Conceito de Linhas de Formação	37
5.3.2	Detalhamento da Matriz Curricular	41
5.4	Dispensas entre Matrizes Curriculares	48
5.5	Plano de migração para novo currículo	52
5.5.1	Plano de migração para alunos enquadrados no 3º período em 2019/1 . .	52
5.5.2	Plano de migração para alunos enquadrados no 5º período em 2019/1 . .	56
5.6	Ementário	59
5.6.1	Disciplinas do Primeiro Semestre	59
5.6.2	Disciplinas do Segundo Semestre	66
5.6.3	Disciplinas do Terceiro Semestre	77
5.6.4	Disciplinas do Quarto Semestre	88
5.6.5	Disciplinas do Quinto Semestre	101
5.6.6	Disciplinas do Sexto Semestre	119
5.6.7	Disciplinas do Sétimo Semestre	141
5.6.8	Disciplinas do Oitavo Semestre	157
5.7	Atividades Complementares	159
5.8	Estágio	163
5.8.1	Modalidades de Estágio	163
5.8.2	Objetivos do Estágio	164
5.8.3	Caracterização do Estágio	165
5.8.4	Jornada de Atividade em Estágio	165

5.8.5	Coordenação de Estágio	165
5.8.6	Estágio Internacional	166
5.8.7	Condições para realização do Estágio Obrigatório	166
5.8.8	Orientação e Supervisão do Estágio	167
5.8.9	Obrigações do estagiário	167
5.8.10	Formalização do termos de compromisso	168
5.9	Trabalho de Conclusão de Curso	169
5.9.1	A disciplina Trabalho de Conclusão do Curso	170
5.9.2	As Atribuições do Professor-Orientador	170
5.9.3	As Atribuições do Professor Responsável pela Disciplina	170
5.9.4	Apresentação do Trabalho	171
6	Integração Ensino, Pesquisa e Extensão	172
6.1	Articulação Ensino, Pesquisa e Extensão	174
6.2	Atividades de Pesquisa	174
6.3	Atividades de Extensão	175
7	Avaliação da Aprendizagem	177
7.1	Princípios gerais de avaliação da aprendizagem	177
7.2	Formas de Avaliação da Aprendizagem	178
8	Avaliação e Gerenciamento do Curso	181
8.1	Composição e Funcionamento do Conselho de Coordenação do Curso	181
8.2	Núcleo Docente Estruturante	183
8.3	O Coordenador de Núcleo de Conhecimento	183
8.4	Administração e Condução do Curso	185
8.5	Processo para Autoavaliação do Curso	185

9	Plano de Implantação	187
9.1	Infraestrutura necessária para o funcionamento do curso	187
9.1.1	Corpo docente e técnico	187
9.1.2	Espaço físico	187
	Referências Bibliográficas	190
A	Projeto Integrador Extensionista - PIE	191
A.1	Objetivos	192
A.1.1	Objetivo Geral	192
A.1.2	Objetivos Específicos	192
A.2	Da Oferta	193
A.3	Das Atividades	193
A.3.1	Da Visão Geral do Processo	194
A.3.2	Das Propostas	195
A.4	Das Obrigações do Orientador	196
A.5	Das Obrigações dos Discentes	196
A.6	Da Avaliação	196
A.6.1	Das Obrigações da Coordenação de Curso	198

Lista de Figuras

4.1	Representação gráfica do perfil do egresso do curso de Ciência da Computação . .	30
5.1	Matriz curricular completa	40
5.2	Matriz curricular completa na visão do estudante	41

Lista de Tabelas

5.1	Quadro de Integralização Curricular	34
5.2	Semestre 1	42
5.3	Semestre 2	42
5.4	Semestre 3	42
5.5	Semestre 4	43
5.6	Semestre 5	43
5.7	Semestre 6	44
5.8	Semestre 7	44
5.9	Semestre 8	45
5.10	Optativas de Linha do Semestre 5	45
5.11	Optativas de Linha do Semestre 6	45
5.12	Optativas de Linha do Semestre 7	46
5.13	Optativas de Humanas e Complementares	47
5.14	Tabela de Dispensas entre Matrizes (disciplinas obrigatórias) - Leitura: Disciplina Nova é Dispensada por Disciplina Antiga	48
5.15	Dispensas: Disciplinas Novas do Semestre 5 (optativas de linha) que são dispen- sadas por Antigas	50

5.16	Dispensas: Disciplinas Novas do Semestre 6 (optativas de linha) que são dispensadas por Antigas	50
5.17	Dispensas: Disciplinas Novas do Semestre 7 (optativas de linha) que são dispensadas por Antigas	51
5.18	Tabela de Dispensas para alunos no 3 ^o período	52
5.19	Semestre 3 - 2019/1	53
5.20	Semestre 4 - 2019/2	53
5.21	Semestre 5 - 2020/1	54
5.22	Semestre 6 - 2020/2	54
5.23	Semestre 7 - 2021/1	55
5.24	Semestre 8 - 2021/2	55
5.25	Tabela de Dispensas para alunos no 5 ^o período	56
5.26	Semestre 5 - 2019/1	57
5.27	Semestre 6 - 2019/2	58
5.28	Semestre 7 - 2020/1	58
5.29	Semestre 8 - 2020/2	58
9.1	Corpo docente atuante no curso de Bacharelado em Ciência da Computação. . .	188
9.2	Corpo técnico-administrativo atuante no curso de Bacharelado em Ciência da Computação.	189
9.3	Laboratórios do Departamento de Computação voltados para o ensino da graduação.	189

1. Introdução

A sociedade passa por profundas transformações econômicas, sociais e culturais. Vive-se um grande progresso tecnológico que induz mudanças no papel exercido pela computação em praticamente todos os setores da sociedade. Nesse contexto, o ensino em computação cumpre papel fundamental no mundo atual, ao mesmo tempo em que é constantemente desafiado a adaptar-se com qualidade e excelência em um cenário de mudanças constantes.

A Ciência da Computação engloba aspectos teóricos e práticos relacionados com a utilização de dispositivos computacionais (hardware) para a execução de tarefas descritas na forma de um programa de computador (software). Ela figura no centro de muitos dos avanços tecnológicos alcançados no século XX, em praticamente todas as áreas do conhecimento. Atualmente, a Ciência da Computação tem papel fundamental em muitos ramos da ciência, como física, química, biologia e medicina. Além disso, ela é essencial no desenvolvimento de praticamente todos os ramos da indústria atual.

Pode-se considerar o emprego da Ciência da Computação como atividade fim ou meio. Seu emprego como atividade fim visa evoluir a computação em si, promovendo a criação, melhoria e inovação em hardware e software. Já seu emprego como atividade meio consiste na sua utilização para apoiar o desenvolvimento de outras áreas.

Este documento constitui-se no Projeto Pedagógico do Curso(PPC) de Ciência da Computação modalidade Bacharelado (BCC), da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), campus

de São Carlos. Trata-se de uma proposta diferenciada de formação de profissionais na área de computação, sendo uma resposta aos desafios que o progresso tecnológico impõe à sociedade e às instituições de ensino superior. Os diferenciais incluem a existência de linhas de formação, exposição do aluno a uma grande quantidade de atividades complementares, inserção do aluno em projetos integradores, maior incentivo à pesquisa, etc.

1.1 Objetivos

O objetivo geral do Bacharelado em Ciência da Computação da UFSCar, campus de São Carlos, é formar profissionais de excelência que empreguem a computação como atividade fim ou meio de modo a contribuir para o crescimento social, cultural e econômico do país. Esses objetivos são alcançados por meio da exposição do estudante a um conjunto de componente curriculares diversificado, que lhe tragam conhecimentos atualizados do mercado e da área acadêmica.

1.2 Organização deste Documento

Este documento está organizado em 9 capítulos e 1 anexo. No Capítulo 2 são apresentados os princípios sobre os quais foi projetado este curso; o Capítulo 3 apresenta a discussão sobre o marco referencial do curso; o Capítulo 4 apresenta a discussão sobre o marco conceitual do curso; o Capítulo 5 apresenta os detalhes da constituição do curso e de suas disciplinas; o Capítulo 6 trata da relação entre ensino, pesquisa e extensão; o Capítulo 7 aborda as formas de avaliar a aprendizagem dos estudantes; o Capítulo 8 aborda os mecanismos pelos quais os docentes podem avaliar e manter o bom funcionamento do curso; o Capítulo 9 discute como esta reformulação curricular será colocada em prática. Finalmente, o Anexo A detalha o Projeto Integrador Extensionista.

2. Princípios Norteadores desta Reformulação

Com base no cenário observado, os seguintes princípios foram adotados para esta reformulação curricular do Bacharelado em Ciência da Computação:

- **Oferecimento de Linhas de Formação:** Este princípio é contemplado por meio de um conjunto maior de disciplinas optativas da área de computação, que cobrem conteúdos avançados para complementar a formação do estudante. É natural que ao longo do curso cada estudante se identifique mais com determinadas áreas da computação, sejam elas básicas ou aplicadas. Por esse motivo, este curso possui o conceito de *Linhas de Formação*, que consiste em um conjunto de disciplinas optativas que podem ser selecionadas pelo estudante a fim de aprofundar seus conhecimentos em áreas específicas. Isso permite que o estudante possa configurar sua matriz curricular a partir do quinto período e finalizar o curso com mais aptidão em determinadas áreas.
- **Maior Engajamento em Atividades Complementares:** Reconhecendo que a formação do estudante depende grandemente de sua exposição a experiências diversificadas durante o curso, esta proposta incentiva os estudantes a cumprirem um número alto de horas em atividades complementares, por exemplo: Iniciações Científicas; Programas de Educação Tutorial (PET); Projeto Integrador Extensionista; Organização de Eventos como

a Semana de Computação; Participação em Empresa Júnior; Treinamento e Competição na Maratona de Programação.

- **Melhor Caracterização da Ciência da Computação:** Este curso é dividido em núcleos de conhecimento, agrupando atividades curriculares relacionadas. Dois núcleos foram cuidadosamente definidas no sentido de caracterizar melhor as bases da Ciência da Computação: *Fundamentos da Ciência da Computação* e *Algoritmos e Programação*. Esses dois núcleos foram concebidos de modo a capacitar o estudante no entendimento da base teórica na qual se assenta a computação, a prepará-lo para solucionar problemas computacionais complexos, além de qualificá-lo para o eventual engajamento em atividades de pesquisa científica na área.
- **Menor Concentração de Disciplinas de Matemática:** Grande parte dos cursos de Ciência da Computação em âmbito nacional concentra as disciplinas de matemática nos primeiros semestres do curso. Isso tem gerado muitos problemas em consequência de alta carga teórica que essas disciplinas demandam, levando os estudantes dos primeiros semestres a reprovarem. Nesta nova proposta, as disciplinas de matemática foram distribuídas ao longo do curso, exigindo que o aluno curse apenas uma disciplina de matemática em cada semestre. Assim, ele terá mais tempo para se dedicar a esses conteúdos que são imprescindíveis para um bacharel em Ciência da Computação.
- **Aperfeiçoamento de competências de desenvolvimento de projetos:** Este princípio é contemplado por meio de uma atividade curricular denominada "Projeto Integrador Extensionista". Essa atividade deve ser desenvolvida por grupos de estudantes e possui o objetivo de integrar o conhecimento de várias disciplinas do curso, além de fornecer ao estudante uma experiência holística de todas as fases do desenvolvimento de um sistema.

- **Maior Disponibilidade para Estagiar:** Nesta nova proposta, o último semestre do curso não possui atividades curriculares presenciais. Assim, caso o estudante opte por fazer estágio, ele poderá realizá-lo em empresas geograficamente distantes de São Carlos, inclusive internacionais, pois não necessitará estar presente na Universidade neste semestre.
- **Incentivo à Pesquisa:** Nesta proposta, o estudante que possui perfil para a carreira científica em computação pode optar por fazer Iniciação Científica durante o curso e solicitar equivalência desta com o Trabalho de Conclusão do Curso. Desta forma, o estudante pode agilizar o início de sua pós-graduação.
- **Limitação da quantidade de disciplinas por semestre:** Reconhecendo que o estudante precisa de tempo para exercitar, refletir e compreender os conceitos apresentados nas aulas, a matriz curricular recomendada foi projetada para que o estudante curse no máximo seis disciplinas por semestre.
- **Unificação de disciplinas teóricas e de laboratório:** A matriz curricular não contém mais pares de disciplinas independentes abordando um mesmo conteúdo, sendo uma delas teórica e a outra de laboratório. Optou-se por criar disciplinas mistas, visando uma maior integração entre atividades teóricas e práticas.
- **Formação multidisciplinar:** Dada a relação complementar da computação com diversas áreas do conhecimento, como: engenharias, matemática, física, estatística, biologia, linguística, etc, a matriz curricular prevê três disciplinas eletivas. Desta forma o estudante poderá buscar uma qualificação complementar em outras áreas do conhecimento disponíveis na universidade.
- **Melhoria Contínua e Multidisciplinaridade:** Outro diferencial do curso é a existência de um Coordenador de Núcleo de Conhecimento. Esse coordenador é um professor

do curso com larga experiência em uma determinado núcleo de conhecimento e possui a responsabilidade de identificar oportunidades de colaboração entre as disciplinas de um determinado núcleo de conhecimento e até mesmo entre disciplinas de núcleos de conhecimento distintos. Além disso, esse coordenador também procura garantir que os conteúdos ministrados estejam sempre coerentes e que novas práticas pedagógicas sejam sempre incentivadas entre os docentes.

- **Preparação para o aprendizado contínuo:** Acima de tudo, reconhece-se ser impossível ensinar e aprender tudo o que seria desejado em um curso de Ciência da Computação no período de 4 anos. Por esse motivo, buscou-se oferecer uma base sólida de conhecimentos e práticas de estudo que permitam ao estudante atualizar-se e aprimorar-se ao longo de toda sua carreira profissional.
- **Consciência do papel do Egresso na Sociedade:** Além da formação específica em computação, o curso também provê um conjunto diversificado de disciplinas optativas do núcleo de humanas no sentido de fornecer ao estudante consciência sobre seu papel social e ético na sociedade.

3. Marco Referencial do Curso

3.1 Contextualização da Área Ciência da Computação

Já não é mais possível separar a computação da vida em sociedade. Desde algumas décadas atrás, a tecnologia da computação passou a fazer parte de todos os aspectos da vida humana, chegando ao ponto em que se torna muito difícil encontrar lugares onde não existe ao menos um dispositivo computacional oferecendo suporte às atividades humanas. Para o futuro, a tendência é que essa simbiose entre humanos e computadores se torne cada vez mais presente.

Além da ampla presença, é importante destacar a profundidade e a complexidade com que a computação penetra na sociedade. Diferentemente da eletricidade, por exemplo, que está também presente mas que se limita à atuação no mundo físico, a computação tem potencial para utilizar e transformar a informação, o que é mais abstrato e que pode ser muito mais impactante para a sociedade.

Nesse cenário, a ciência da computação possui papel central. Em muitas atividades, sejam da indústria, comércio, saúde, entre outras, o domínio da computação passou a ser determinante não apenas para a eficiência, mas também para o sucesso das mesmas. Existem inúmeros exemplos de avanços tecnológicos em que a presença de computação tornou possível a realização de atividades que antes eram inviáveis, como: a análise de imensos volumes de dados que permite a busca de determinada informação em meio a trilhões de páginas de texto, ou de rostos em meio a uma multidão; o voo de quadricópteros, impossível de ser realizado manualmente por um

ser humano; e num futuro muito próximo, a condução de automóveis com uma taxa mínima de acidentes.

Assim sendo, a sociedade está e continuará constantemente interessada em novas formas de utilizar computação em inúmeros setores. Isso torna o cenário extremamente dinâmico, o que constitui um desafio para a universidade. O profissional em computação deve possuir habilidades não apenas para aplicar conceitos e tecnologias já existentes, mas também para pesquisar e desenvolver novas tecnologias. Assim, é fundamental que o seu conhecimento não seja restrito àquele desenvolvido e estabelecido. O profissional em computação deve ser capaz de construir e renovar seu conhecimento continuamente, por vezes revendo conceitos desatualizados. Sob este ponto de vista, o profissional de computação deve ser, antes de tudo e ao longo de sua carreira, um cientista.

A complexidade do desenvolvimento tecnológico em computação também traz um outro aspecto e um novo desafio para a universidade. Em função do grande desenvolvimento da área nas últimas décadas, já não é mais possível que um único profissional consiga atuar em qualquer área em que a computação está envolvida. A computação evoluiu em sub-áreas do conhecimento que exigem grande grau de aprofundamento para que o profissional possa trabalhar de forma eficaz e com a competência necessária para o sucesso em sua atuação.

Por fim, a ubiquidade da computação leva o profissional para dentro de todos os setores da sociedade. Ainda que exista espaço para a atuação em computação de maneira pura, na maioria dos casos o cientista da computação precisará trabalhar de maneira muito próxima a profissionais de diversas áreas do conhecimento. Sob este ponto de vista, portanto, a computação não deixa de ter o caráter de atividade meio.

O papel da universidade, nesse contexto, é o de preparar o cientista da computação para atuar na sociedade, empregando suas habilidades para resolver problemas que promovam o bem estar da sociedade. Dado o cenário apresentado, a universidade deve:

1. fornecer meios para que o futuro cientista alcance o aprendizado do conhecimento central em computação que já se estabeleceu nas últimas décadas;
2. fornecer meios para que o estudante possa se aprofundar em uma determinada sub-área da computação, de forma que ele possa dominar com mais profundidade aquela área de conhecimento;
3. oferecer meios para que o estudante desenvolva habilidades de pesquisa, investigação, desenvolvimento e inovação tecnológica, permitindo que ele possa ir além do conhecimento adquirido e consiga construir seu próprio conhecimento após formado;
4. estimular, sempre que possível, a proximidade dos estudantes com os diversos setores da sociedade, seja trazendo profissionais para palestras e seminários, ou apresentando desafios e projetos que envolvem a aplicação prática da computação nesses setores.

As versões anteriores do curso não faziam uma clara distinção entre o conhecimento central e os aprofundamentos, tratando ambos da mesma forma dentro do projeto pedagógico. A presente reformulação do projeto pedagógico do curso tem uma maior preocupação em separar o conhecimento central de certos aprofundamentos e tratá-los de forma diferenciada, conforme os itens 1 e 2 apresentados acima. Também tem a premissa de aumentar as ações referentes aos itens 3 e 4, alcançando um balanceamento melhor entre as habilidades que serão cada vez mais necessárias para o cientista da computação.

3.2 Décadas de Evolução do Bacharelado em Ciência da Computação

O Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Federal de São Carlos, campus São Carlos, foi criado em 1973, implantado em 1975 e reconhecido pelo Ministério da Educação

– MEC, por meio do Parecer no. 1522/79, em 11 de novembro de 1979. Foi implantado no mesmo ano da Licenciatura em Matemática e do Bacharelado em Ciências Biológicas. Na época, existiam apenas 7 (sete) cursos na Universidade, sendo 4 (quatro) no Centro de Ciências Exatas e de Tecnologia. Um desses quatro cursos era o de Processamento de Dados, implantado em 1974, que acabou sendo extinto em 1986.

Em 1997, o curso foi submetido a um processo de auto-avaliação dentro do Programa de Avaliação Institucional das Universidades Brasileiras – PAIUB-SESu/MEC, com a participação de seus alunos, docentes, egressos dos últimos cinco anos e funcionários. O processo desenvolveu-se com o objetivo de analisar o curso enquanto unidade organizacional, nos seguintes aspectos: perfil profissional, currículos e programas, condições de funcionamento, desempenho dos docentes e discentes. Ele também permitiu detectar aspectos positivos e negativos do curso, em nível de profundidade bastante significativo. Desde a implantação do curso é realizado um trabalho de acompanhamento que visa avaliar sua estrutura curricular, assim como seguir as exigências impostas pela evolução natural da área de computação no país.

Em 1994 foi realizada uma outra reformulação do curso, e a renovação do reconhecimento foi homologada pela Comissão de Especialistas e de Verificação (CEEInf) em 30 de outubro de 2001. A avaliação realizada atribuiu ao curso o conceito global A e apontou os pontos fortes e fracos em relação aos seguintes aspectos: corpo docente, plano pedagógico, infra-estrutura e desempenho.

Em 2006, uma outra reformulação do curso foi realizada no sentido de sanar problemas detectados nas avaliações comentadas anteriormente bem como adequar o curso à nova Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei no. 9394, de 20 de dezembro de 1996) e às seguintes determinações do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFSCar: Parecer CEPE no. 776/01, que estabelece o perfil geral do profissional a ser formado na UFSCar e Portaria

GR no. 771/04, que dispõe sobre normas e procedimentos referentes às atribuições de currículo, criações, reformulações e adequações curriculares dos cursos de graduação da UFSCar.

Em 2013, novamante novas alterações mais pontuais foram realizadas no sentido da incorporação de disciplinas voltadas ao aprimoramento da capacidade de desenvolvimento de projetos dos alunos.

Esta atual reformulação do curso está em consonância com o estabelecido na Resolução número 5, de 16 e novembro de 2016, que institui as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área de Computação, abrangendo os cursos de Bacharelado em Ciência da Computação, Bacharelado em Sistemas de Informação, Engenharia de Computação, Bacharelado em Engenharia de Software e de Licenciatura em Computação [2]. Além disso, também está em consonância tanto com o Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) da UFSCar [4] quanto com o Regimento Geral dos Cursos de Graduação dessa Universidade [5].

A iniciativa de reformulação do curso foi iniciada em 2013 com a Profa. Dra. Marcela Xavier Ribeiro e o Prof. Dr. Márcio Merino Fernandes. Na época, ambos ocupavam as posições de coordenadora do Bacharelado em Ciência da Computação (BCC) e chefe do Departamento de Computação, permanecendo nesses cargos até outubro de 2014.

Após este período, a chefia do Departamento passou pelo Prof. Dr. Jander Moreira e pelo Prof. Dr. Hélio Crestana Guardia, enquanto a coordenação do curso permaneceu com o Prof. Dr. Valter Vieira de Camargo por dois mandatos consecutivos, até outubro de 2018.

Para alcançar a proposta atual do curso, o processo de reestruturação foi longo, repleto de reuniões e troca de ideias, principalmente no contexto do Núcleo Docente Estruturante (NDE) do BCC. Os principais fatores que motivaram a reestruturação do curso foram a inflexibilidade da matriz curricular anterior, alta taxa de retenção dos estudantes, relatos de professores e estudantes, dados analíticos disponibilizados pela Comissão Própria de Avaliação da UFSCar,

além de extensa pesquisa em projetos pedagógicos de cursos de Ciência da Computação do Brasil e do exterior.

4. Marco Conceitual do Curso

Esta seção visa cobrir aspectos relacionados com o perfil do egresso deste curso. Para isso, inicialmente são apresentados os perfis genéricos dos principais cursos da área da computação; Ciência da Computação, Engenharia da Computação, Sistemas de Informação e Engenharia de Software. Logo após, apresenta-se um detalhamento que é específico do egresso do Bacharelado em Ciência da Computação da UFSCar, campus São Carlos.

4.1 Perfis Genéricos da Área da Computação

De acordo com a resolução Nro 5 de 16 de Novembro de 2016 [1], os egressos dos cursos de computação são diferenciados de acordo com as habilidades e competências que eles devem possuir. Assim, almeja-se que os egressos desses cursos apresentem as seguintes habilidades/competências:

Ciência da Computação:

I - Sólida formação em Ciência da Computação e Matemática que os capacitem a: (i) construir aplicativos de propósito geral, ferramentas e infraestrutura de software de sistemas de computação e de sistemas embarcados, (2) a gerar conhecimento científico e inovação e (3) a estender suas competências à medida que a área se desenvolve;

II - Visão global e interdisciplinar de sistemas com o entendimento de que esta visão transcende os detalhes de implementação dos vários componentes e os conhecimentos dos domínios de aplicação;

III - Conhecimento sobre a estrutura dos sistemas de computação e os processos envolvidos na sua construção e análise;

IV - Domínio dos fundamentos teóricos da área de Computação e como eles influenciam a prática profissional;

V - Capacidade de agir de forma reflexiva na construção de sistemas de computação, compreendendo o seu impacto direto ou indireto sobre as pessoas e a sociedade;

VI - Capacidade de criar soluções, individualmente ou em equipe, para problemas complexos caracterizados por relações entre domínios de conhecimento e de aplicação;

VII - Capacidade de reconhecer o caráter fundamental da inovação e da criatividade com a compreensão das perspectivas de negócios e oportunidades relevantes.

Engenharia da Computação:

I - Sólida formação em Ciência da Computação, Matemática e Eletrônica visando à análise e ao projeto de sistemas de computação, incluindo sistemas voltados à automação e controle de processos industriais e comerciais, sistemas e dispositivos embarcados, sistemas e equipamentos de telecomunicações e equipamentos de instrumentação eletrônica;

II - Conhecimento sobre os direitos e as propriedades intelectuais inerentes à produção e à utilização de sistemas de computação;

III - Capacidade de agir de forma reflexiva na construção de sistemas de computação, compreendendo o seu impacto direto ou indireto sobre as pessoas e a sociedade;

IV - Entendimento sobre o contexto social no qual a Engenharia é praticada, bem como os efeitos dos projetos de Engenharia na sociedade;

V - Capacidade de considerar sobre os aspectos econômicos, financeiros, de gestão e de qualidade, associados a novos produtos e organizações;

VI - Capacidade de reconhecer o caráter fundamental da inovação e da criatividade com a compreensão das perspectivas de negócios e oportunidades relevantes.

Engenharia de Software:

I - Sólida formação em Ciência da Computação, Matemática e Produção, visando a criação de sistemas de software de alta qualidade de maneira sistemática, controlada, eficaz e eficiente que levem em consideração questões éticas, sociais, legais e econômicas;

II - Capacidade de criar, individualmente ou em equipe, soluções para problemas complexos caracterizados por relações entre domínios de conhecimento e de aplicação;

III - Capacidade de agir de forma reflexiva na construção de software, compreendendo o seu impacto direto ou indireto sobre as pessoas e a sociedade;

IV - Entendimento sobre o contexto social no qual a construção de Software é praticada, bem como os efeitos dos projetos de software na sociedade;

V - Capacidade de compreender os aspectos econômicos e financeiros, associados a novos produtos e organizações;

VI - Capacidade de reconhecer o caráter fundamental da inovação e da criatividade com a compreensão das perspectivas de negócios e oportunidades relevantes.

Sistemas de Informação:

I - Sólida formação em Ciência da Computação, Matemática e Administração visando o desenvolvimento e a gestão de soluções baseadas em tecnologia da informação para os processos de negócio das organizações de forma que elas atinjam efetivamente seus objetivos estratégicos de negócio;

II - Capacidade de determinar os requisitos, de desenvolver, de evoluir e de administrar os sistemas de informação das organizações, assegurando que elas tenham as informações e os sistemas de que necessitam para prover suporte a suas operações e obter vantagem competitiva;

III - Capacidade de inovar, planejar e gerenciar a infraestrutura de tecnologia da informação em organizações, bem como desenvolver e evoluir sistemas de informação para uso em processos organizacionais, departamentais e/ou individuais;

IV - Capacidade de escolher e configurar equipamentos, sistemas e programas para a solução de problemas que envolvam a coleta, processamento e disseminação de informações;

V - Entendimento sobre o contexto, envolvendo as implicações organizacionais e sociais, no qual as soluções de sistemas de informação são desenvolvidas e implantadas;

VI - Capacidade de compreender os modelos e as áreas de negócios, atuando como agentes de mudança no contexto organizacional;

VII - Pensamento sistêmico que permita analisar e entender os problemas organizacionais

4.2 Perfil do Egresso deste Curso

A sólida formação teórica e técnica que este curso oferece, combinada com possibilidades de aprofundamento em diversas áreas, faz com que o egresso deste curso exiba três habilidades/competências que o caracterizam.

A primeira é a capacidade de desenvolver soluções computacionais eficientes para os mais diversos tipos de problemas do cotidiano. Isso o habilita tanto a atuar em empresas nacionais e multinacionais da área de tecnologia, podendo assumir as mais variadas posições de emprego existentes, quanto a seguir uma carreira empreendedora, criando sua própria empresa.

A segunda é a aptidão para seguir carreira científica, realizando mestrado, doutorado, pós-doutorado, e tornando-se pesquisador em universidades e/ou centros de pesquisa nacionais e internacionais. Essa linha de atuação permite que o egresso possa contribuir para a evolução da própria área de ciência da computação.

A terceira é a capacidade de trabalhar eticamente em equipes, sabendo lidar com as diferenças de opiniões e respeitando diferentes pontos de vista, e sempre sabendo colocar suas posições educadamente.

Atualmente, as empresas necessitam de profissionais habilitados para lidar com a grande quantidade de tecnologias que surgem diariamente na área da computação. Dessa forma, o egresso do Bacharelado em Ciência da Computação possui aptidões que lhe permitem atuar nos seguintes setores: i) instituições de ensino ou pesquisa, ii) organizações envolvidas com a produção de software ou hardware, iii) organizações em que software ou hardware é produto de apoio a suas atividades principais e iv) organizações que atuam na área de infraestrutura computacional. Além disso, o egresso está apto a empreender e gerar conhecimento científico e inovação, estendendo suas competências à medida que a área evolui [1].

Vale ressaltar que as competências e habilidades adquiridas pelo egresso são também adaptáveis a novas demandas que o mercado de trabalho local e regional apresentem. Essa adaptabilidade é obtida por meio do aprendizado de fundamentos e conceitos básicos, que são independentes das tecnologias e métodos atualmente em uso.

A seguir são apresentados os resultados esperados para os processos de aprendizagem e formação proporcionados pelo curso.

4.3 Aptidões Específicas da Formação

4.3.1 Competências para Resolução de Problemas

O egresso do curso de Bacharelado em Ciência da Computação estará apto a:

- Resolver problemas matemáticos e lógicos relacionados à computação;
- Resolver problemas relacionados a aspectos tecnológicos em computação;
- Identificar problemas computacionalmente intratáveis e insolúveis, e possivelmente propor soluções aproximadas;
- Resolver problemas envolvendo soluções computacionais aplicadas a outras áreas do conhecimento humano;
- Identificar questões éticas, sociais e legais na área da computação, e consequentemente buscar soluções não conflitantes com essas questões.

4.3.2 Competências para Compreensão de Conteúdos

Usando o conhecimento adquirido durante o curso de Bacharelado em Ciência da Computação o egresso será capaz de:

- Compreender e aplicar uma ampla gama de princípios e ferramentas disponíveis para o cientista de computação, conforme abordado pela matriz curricular;
- Aplicar seu senso crítico de forma abrangente em diversos campos mais aprofundados da ciência da computação, permitindo o eventual aprimoramento desses campos em estudos de pós-graduação;
- Aplicar seus conhecimentos sobre metodologias de pesquisa, permitindo o engajamento em atividades de pesquisa científica dentro e fora da academia;
- Reconhecer e valorizar atributos de qualidade, responsabilidades profissionais e éticas do profissional de computação.

4.3.3 Competências para Desenvolvimento e Condução de Projetos

No que diz respeito ao projeto de sistemas computacionais, o egresso do curso de Bacharelado em Ciência da Computação será capaz de:

- Elaborar e conduzir projetos acadêmicos e profissionais na área de ciência da computação;
- Projetar e programar sistemas de software e hardware;
- Apresentar soluções computacionais a uma equipe, arguindo sobre as vantagens e desvantagens da solução;
- Coordenar o processo de desenvolvimento de software, utilizando metodologias adequadas;
- Construir um plano de negócios na área de computação;
- Gerenciar equipes de forma a obter bons níveis de produtividade e também possuir comportamento adequado ao participar de equipes, cooperando com os demais membros.

4.4 Aptidões Gerais da Formação

4.4.1 Habilidades Práticas

No que diz respeito às habilidades práticas, o egresso do curso de Bacharelado em Ciência da Computação será capaz de:

- Planejar e realizar projetos individuais de pequeno ou grande porte;
- Elaborar relatórios técnicos e apresentá-los com competência, em formato escrito ou oral;
- Conduzir apresentações técnicas adequadas para o tempo, lugar e público;
- Usar a literatura científica de forma eficaz, bem como os recursos disponíveis na Web;
- Utilizar ferramentas computacionais apropriadas para dar suporte à condução de projetos;
- Aplicar conhecimentos de informática em ambiente comercial, industrial ou de pesquisa;
- Demonstrar iniciativa, inovação e autogestão na condução de projetos;
- Integrar as competências previamente adquiridas e aplicá-las a novas situações.

4.4.2 Competências para o Trabalho em Equipe

No que diz respeito ao trabalho em equipe, o egresso do Bacharelado em Ciência da Computação será capaz de:

- Demonstrar capacidade de trabalho em grupo;
- Trabalhar eficazmente com e para outras pessoas;
- Liderar equipes;
- Comunicar-se de forma efetiva com pessoas da área de computação e de outras áreas, em qualquer nível hierárquico;
- Encontrar o equilíbrio entre a autossuficiência e a busca por ajuda;
- Realizar funções técnicas e administrativas dentro de uma equipe de trabalho;
- Mostrar responsabilidade para o cumprimento de prazos e metas de custos;

- Desenvolver planos de carreira e objetivos pessoais.

A Figura 4.1 traz uma ilustração gráfica do perfil do egresso do Bacharelado em Ciência da Computação. A figura destaca três grandes conceitos que são base para o curso: Núcleos de Conhecimento, Linhas de Formação e Atividades Complementares.

Os Núcleos de Conhecimento são componentes curriculares abstratos que agrupam disciplinas relacionadas. Este curso está dividido em 7 Núcleos de Conhecimento, como pode ser visto na Figura 4.1. A sobreposição existente entre alguns Núcleos de Conhecimento revela a multidisciplinaridade existente. Em nível mais granular, essa multidisciplinaridade é implementada por meio de projetos comuns entre disciplinas e outros mecanismos pedagógicos adequados.

A figura também ressalta o conceito de Linhas de Formação, mostrando que assim que o estudante foi capacitado na área fundamental e base do curso, ele poderá, a critério próprio, se aprofundar em determinados temas. Este curso oferece 10 Linhas de Formação, cujos nomes encontram-se em cada uma das setas que representam as linhas de formação.

Em paralelo a este cenário pedagógico que mescla capacitação em áreas fundamentais e flexibilização para formações mais específicas, encontram-se as atividades complementares, representadas pelo funil do lado direito da figura. Essas, por sua vez, visam complementar a formação que o estudante recebe em sala de aula, expondo-o a situações e experiências que fortalecem o desenvolvimento de competências e habilidades diversificadas. Essas experiências tornam o egresso do curso em um profissional totalmente preparado para o ambiente real de trabalho, seja na indústria ou na academia.

Detalhes mais específicos sobre os Núcleos de Conhecimento, Linhas de Formação e Atividades encontram-se no decorrer deste documento.

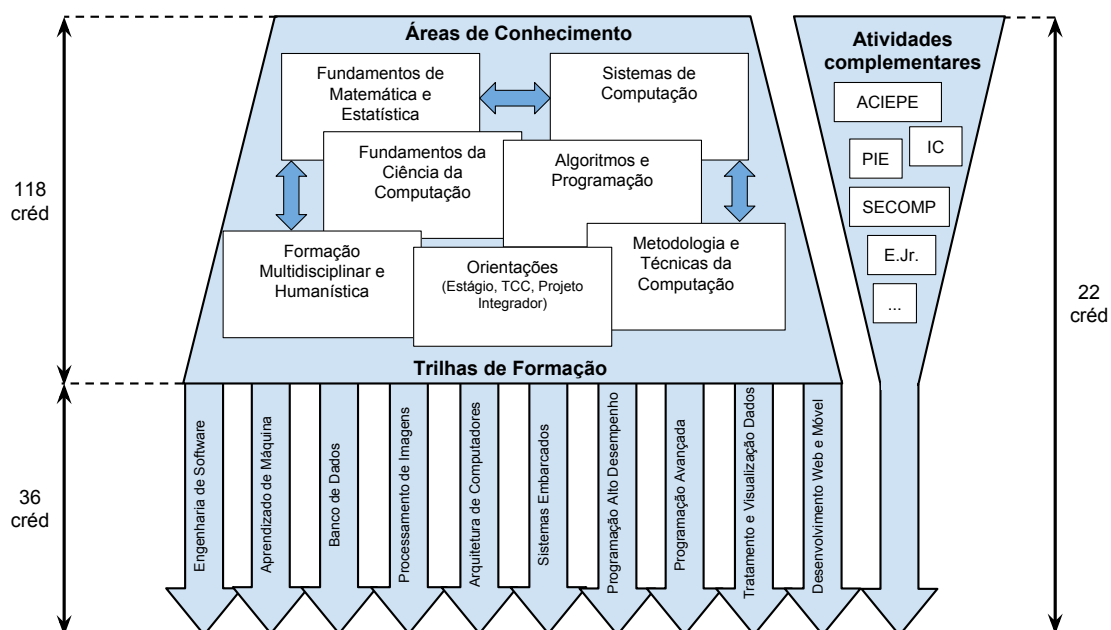


Figura 4.1: Representação gráfica do perfil do egresso do curso de Ciência da Computação

5. Marco Estrutural do Curso

Este capítulo apresenta detalhes da estrutura completa do Bacharelado em Ciência da Computação da Universidade Federal de São Carlos, campus São Carlos. Inclui visão geral dos tipos de atividades curriculares existentes, detalhes de integralização curricular, apresentação dos Núcleos de Conhecimento do curso, das Linhas de Formação e a matriz curricular e demais aspectos relacionados.

5.1 Visão Geral dos Tipos de Atividades Curriculares

O marco estrutural do Bacharelado em Ciência da Computação da UFSCar, campus de São Carlos, é constituído pelos seguintes tipos de componentes curriculares: *disciplinas obrigatórias*; *disciplinas optativas profissionalizantes*; *disciplinas optativas de humanas e complementares*; *disciplinas eletivas*; *atividades complementares*; *trabalho de conclusão de curso* e *estágio*.

As disciplinas obrigatórias visam desenvolver competências e habilidades que são essenciais na formação de um bacharel em ciência da computação. Essas disciplinas visam atender às diretrizes curriculares nacionais determinadas pelo ministério da educação [2].

As disciplinas optativas profissionalizantes fornecem aprofundamento em determinadas áreas da computação e também colaboram para tornar o curso mais flexível, permitindo que os estu-

dantes possam adaptar o curso a demandas específicas, sejam elas pessoais, da academia, ou de mercado.

O oferecimento de um conjunto significativo de disciplinas optativas profissionalizantes foi um dos norteadores desta reformulação curricular. Assim, uma parcela significativa da carga horária em disciplinas que é exigida para a integralização curricular pode ser adaptada pelo próprio estudante. Nesta reformulação, aproximadamente 50% da carga horária em disciplinas é composta por disciplinas optativas.

As disciplinas optativas de humanas e complementares, fornecem ao estudante formação humanística, cobrindo aspectos étnico-raciais, educação ambiental e linguagem brasileira de sinais (libras), que é uma exigência da legislação nacional [5].

As disciplinas eletivas são quaisquer disciplinas oferecidas pelos cursos da UFSCar. Assim, o estudante pode escolher livremente por disciplinas que sejam oferecidas por qualquer departamento desta universidade.

Essa estrutura curricular mais flexível, em que uma parte importante da formação do estudante se dá por meio da sua escolha dentre um conjunto de disciplinas optativas, traz diversos benefícios. Com essa flexibilidade, busca-se não apenas uma estrutura que possa ser facilmente ajustável ao progresso do conhecimento científico e tecnológico, mas também que reforce o senso de responsabilidade e envolvimento do estudante, já que este passa a ser ator central da sua própria formação.

O Estágio neste curso de Ciência da Computação é uma atividade diferenciada, que é desenvolvida pelo estudante dentro de um ambiente real de trabalho (empresas) e que é supervisionada por um docente do curso que atua como "orientador", e por um supervisor dentro da empresa. O Estágio é realizado no último semestre do curso e seu objetivo é preparar o estudante para o exercício profissional.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é um componente curricular que constitui-se de um trabalho acadêmico sobre um determinado tema relacionado ao Bacharelado em Ciência da Computação. O TCC é desenvolvido sob a supervisão de um docente e formalizado como uma monografia. O objetivo é expor o estudante a temas recentes e que extrapolam os limites dos conteúdos transmitidos durante o curso. Neste curso, o estudante tem a liberdade de optar pela realização do TCC ou pela realização do Estágio Obrigatório na finalização de seu curso, isto é, não é obrigatória a realização dos dois. Também vale ressaltar que o TCC pode ser substituído pela realização de um ano de Iniciação Científica. Mais detalhes podem ser obtidos na Seção que descreve o Trabalho de Conclusão de Curso.

As Atividades Complementares são atividades curriculares que não estão compreendidas no desenvolvimento regular das disciplinas do curso. São atividades de caráter acadêmico, científico, social e cultural realizadas pelo estudante ao longo de seu curso de graduação, que contribuem para o enriquecimento científico, profissional e cultural e para o desenvolvimento de valores e hábitos de colaboração e de trabalho em equipe. Este curso de Ciência da Computação prevê uma lista extensa e muitas oportunidades de atividades complementares que são oferecidas para os estudantes, como por exemplo, i) o desenvolvimento de projetos integradores; ii) iniciações científicas para engajamento do estudante em atividades de pesquisa; iii) oportunidades de atuar como monitores em disciplinas, etc.

Para cada um dos tipos de atividades curriculares apresentados anteriormente é exigido um determinado número de créditos para integralização, como pode ser visto na Tabela 5.1. Note-se que o curso todo exige o cumprimento de 216 créditos, correspondendo a 3.240 horas em atividades curriculares, o que atende às diretrizes curriculares nacionais [2]. As disciplinas optativas profissionalizantes são também chamadas de *Optativas de Linha*, porque fazem parte de uma proposta inovadora deste curso de Ciência da Computação. Isso é detalhado mais adiante.

Tabela 5.1: Quadro de Integralização Curricular

Tipo de Atividade Curricular	Quantidade de Créditos Exigidos (1 crédito = 15 horas)
Disciplinas Obrigatórias	118 Créditos
Disciplinas Optativas Profissionalizantes (Optativas de Linha)	36 Créditos
Disciplinas Optativas de Humanas e Complementares	4 Créditos
Disciplinas Eletivas (quaisquer do campus)	12 Créditos
Estágio ou TCC (Trabalho de Conclusão do Curso)	24 Créditos
Atividades Complementares	22 Créditos
Total de Créditos para Integralização	216 Créditos
Total de Horas para Integralização	3.240 Horas

5.2 Núcleos de Conhecimento do Curso

O curso é organizado em Núcleos de Conhecimento para facilitar seu gerenciamento e fornecer uma visão mais macro da estrutura curricular. Cada núcleo de conhecimento engloba um conjunto de disciplinas relacionadas. Essa divisão facilita a administração do curso para manutenção de sua excelência, pois existe a figura do coordenador de núcleo, que é um professor do curso especialista nas disciplinas de um determinado núcleo, podendo reger adequadamente os conteúdos administrados nessas disciplinas.

Para este curso foram definidos sete Núcleos de Conhecimento: (1) Fundamentos de Matemática e Estatística, (2) Fundamentos de Ciência da Computação, (3) Algoritmos e Programação, (4) Metodologia e Técnicas da Computação, (5) Sistemas de Computação, (6) Formação Multidisciplinar e Humanística e (7) Orientações.

No Núcleo de Fundamentos de Matemática e Estatística encontram-se disciplinas como Cálculo Diferencial e Integral, Geometria Analítica, Álgebra Linear e Probabilidade e Estatística.

No Núcleo de Fundamentos de Ciência da Computação encontram-se disciplinas como lógica matemática, teoria da computação, compiladores e paradigmas de linguagens de programação. Esse núcleo capacita o estudante em aspectos teóricos essenciais à ciência da computação, e

que fornecem um embasamento mais profundo em relação aos cursos voltados especificamente à programação de computadores.

O Núcleo de Algoritmos e Programação tem como foco o ensino do desenvolvimento de algoritmos e programas de computador, essencial para qualquer atividade ligada à computação. Esse núcleo visa desenvolver habilidades e competências relacionadas à construção de sistemas computacionais como atividade fim ou atividade meio. O objetivo das disciplinas deste núcleo de conhecimento é capacitar o estudante na programação de computadores e na resolução de problemas computacionais, fornecendo a ele as técnicas necessárias para o aproveitamento pleno das demais disciplinas do curso que tratam da computação. Exemplos de disciplinas desse núcleo são: Algoritmos e Estrutura de Dados, Programação Orientada a Objetos e Projeto e Análise de Algoritmos.

O Núcleo de Metodologias e Técnicas da Computação traz uma série de tecnologias e metodologias computacionais como Engenharia de Software, Inteligência Artificial, Interação Humano-Computador e Banco de Dados. Esse núcleo visa desenvolver habilidades e competências relacionadas ao projeto e ao desenvolvimento de software.

O Núcleo de Sistemas de Computação apresentam soluções que são, em sua maioria, base para o funcionamento de software de mais alto nível, como sistemas operacionais, arquitetura e redes de computadores. Este Núcleo de Conhecimento trata de uma série de tópicos relacionados à construção de sistemas de computação, incluindo aspectos de hardware e software.

O Núcleo de Formação Multidisciplinar e Humanística complementa a formação do estudante por meio de disciplinas do núcleo de ciências humanas e disciplinas eletivas. Esse núcleo visa desenvolver habilidades e valores relacionados à atuação do egresso na sociedade com o intuito de formar um profissional consciente de seu papel ético, humano e social. Também tem como objetivo permitir que o estudante diversifique e complemente sua formação.

No Núcleo de Orientações os estudantes também são envolvidos em atividades que demandam supervisão de docentes. Nesse conjunto destacam-se as Iniciações Científicas, o Trabalho de Conclusão de Curso, o Estágio e o Projeto Integrador. O objetivo desse núcleo é desenvolver habilidades e competências tanto de atuação do estudante no mercado de trabalho quanto seu desenvolvimento para atuação científica em pesquisas relacionadas com computação.

5.3 Matriz Curricular

A matriz curricular completa é apresentada na Figura 5.1. As linhas da tabela referem-se aos oito semestres do curso (de S1 a S8), indicados pelos S# do lado esquerdo da figura. As colunas delimitam os sete núcleos de conhecimento citadas anteriormente. Note-se que também há na parte inferior da matriz curricular o núcleo de orientações, incluindo o Estágio e o Trabalho de Conclusão de Curso. Cada núcleo de conhecimento também é destacado por uma cor específica.

As caixas com bordas cheias representam as disciplinas obrigatórias, isto é, aquelas que todo estudante deve cursar. As caixas com bordas arredondadas são disciplinas optativas que podem ser escolhidas pelo estudante para configurar seu curso. Dentro de cada caixa observa-se embaixo da sigla da disciplina uma numeração no formato #:#/#. Essa numeração indica o número de créditos total da disciplina, dividido em créditos teóricos e práticos (em laboratório). Por exemplo, a disciplina Construção de Algoritmos e Programação (CAP) possui 8 créditos, sendo 4 teóricos e 4 práticos.

Nesta figura pode-se visualizar também o número de disciplinas por semestre e também a carga em créditos de cada semestre. Por exemplo, no primeiro semestre do curso (S1) há quatro disciplinas obrigatórias que precisam ser cursadas pelo estudante e isso contabiliza 22 créditos. O número de créditos de cada semestre pode ser visto embaixo da sigla S# que indica o número do semestre.

As disciplinas optativas profissionalizantes (caixas com bordas pontilhadas) permitem que o estudante possa configurar seu curso e elas começam a partir do quinto semestre. Por exemplo, no semestre 5 (S5), espera-se que o estudante curse 24 créditos em disciplinas, como pode ser visto pelo número embaixo da sigla S#. Entretanto, nesse semestre há duas disciplinas obrigatórias (Cálculo Numérico e PAA) que somam 8 créditos e que obrigatoriamente devem ser cursadas pelo estudante, restando 16 créditos para serem feitos. Esses 16 créditos restantes que devem ser feitos (equivalente a 4 disciplinas de 4 créditos) podem ser livremente escolhido pelo estudante para configurar seu semestre. Como pode ser observado, há 7 disciplinas optativas oferecidas neste semestre, assim, dessas 7, o estudante tem a liberdade de optar por 4, contabilizando os 24 créditos exibidos do semestre.

5.3.1 O Conceito de Linhas de Formação

Outro aspecto importante desta reformulação curricular é o conceito de "Linhas de Formação", que só é possível graças à quantidade de disciplinas optativas oferecidas. Uma Linha de Formação é um agrupamento sequencial de 2 ou 3 disciplinas relacionadas e que fornecem ao estudante um aprofundamento em núcleos específicos da computação. O estudante tem a opção de iniciar as linhas a partir do quinto semestre, visto que antes disso há apenas disciplinas obrigatórias. As Linhas de Formação são opcionais, isto é, o estudante pode optar por não fazer linhas e seguir para uma formação mais generalista.

O curso oferece 10 Linhas de Formação, que são mostradas abaixo com suas respectivas disciplinas:

1. **Engenharia de Software.** Composta pelas disciplinas: Engenharia de Software 2, Arquitetura de Software e Padrões e DevOps;

2. **Aprendizado de Máquina.** Composta pelas disciplinas: Aprendizado de Máquina 1 e Aprendizado de Máquina 2;
3. **Banco de Dados.** Composta pelas disciplinas: Projeto e Implementação de Banco de Dados e Banco de Dados para Ciência de Dados;
4. **Processamento Digital de Imagens e Visão Computacional.** Composta pelas disciplinas: Processamento Digital de Imagens, Processamento Digital de Imagens 3D e Vídeos e Visão Computacional;
5. **Arquitetura de Computadores.** Composta pelas disciplinas: Sistemas Digitais e Arquiteturas de Alto Desempenho;
6. **Tratamento e Visualização de Dados.** Composta pelas disciplinas: Computação Gráfica e Processamento e Visualização de Dados;
7. **Sistemas Embarcados.** Composta pelas disciplinas: Engenharia de Sistemas, Arquitetura e Organização de Computadores 2 e Projeto de Sistemas Computacionais Embarcados;
8. **Programação de Alto Desempenho.** Composta pelas disciplinas: Sistemas Distribuídos, Programação Paralela e Distribuída e Processamento de Dados em Escala;
9. **Programação Avançada.** Composta pelas disciplinas: Programação Orientada a Objetos Avançada e Paradigmas de Linguagens de Programação;
10. **Desenvolvimento Web e Móvel.** Composta pelas disciplinas: Desenvolvimento de Software para Web 1, Desenvolvimento de Software para Web 2 e Desenvolvimento Móvel.

Como pode ser observado na Figura 5.1, as disciplinas optativas profissionalizantes começam no semestre 5 e é a partir desse semestre que o estudante pode iniciar determinadas linhas de formação. Por exemplo, ao seguir para o quinto semestre, o estudante poderia optar por seguir

as seguintes quatro Linhas de Formação: Engenharia de Software, Aprendizado de Máquina, Programação Avançada e Desenvolvimento Web e Móvel. Dessa forma, o estudante precisaria optar por cursar as disciplinas de Engenharia de Software 2 (ES2), Aprendizado de Máquina 1 (AM1), Programação Orientada a Objetos Avançada (POO Avançada) e Desenvolvimento de Software para Web 1 (Des Softw Web 1), pois essas são as primeiras disciplinas de cada uma das quatro linhas escolhidas. No semestre seguinte, sexto semestre, o estudante poderia ainda optar por continuar ou não nessas linhas. Caso ele opte por continuar, ele deve então escolher as disciplinas que sequenciam essas anteriores.

A Figura 5.2 apresenta uma visão diferente da matriz curricular apresentada na Figura 5.1, pois ela apresenta a visão do estudante, ou seja, as disciplinas obrigatórias e a quantidade de optativas de linha (profissionalizantes) que devem ser cursadas. Nessa visão, fica claro que o estudante deve cursar 9 disciplinas optativas de linha, escolhendo a partir das várias opções disponíveis mostradas na Figura 5.1.

S1 22	Cálculo 1 6: 6/0	IPA 2: 2/0	Lógica Digital 6: 4/2	Construção de Algoritmos e Programação 8: 4/4		
S2 26	GA 4: 4/0	Probabilidade e Estatística 4: 4/0	Arq. Org. Computadores 1 6: 4/2	Lógica Matemática 4: 4/0	Alg. Estr. Dados 1 4: 4/0	POO 4: 4/0
S3 26	Cálculo 2 4: 4/0	Matemática Discreta 4: 4/0	Sistemas Operacionais 6: 4/2	Alg. Estr. Dados 2 4: 4/0	ORI 4: 4/0	Humanas 4: 4/0
S4 24	Álgebra Linear 4: 4/0	IA 4: 4/0	IHC 4: 2/2	ES 1 4: 4/0	Bancos de Dados 4: 2/2	PAA 4: 4/0
S5 24	Cálculo Numérico 4: 4/0	Redes de Computad. 4: 3/1	Optativa 4	Optativa 4	Optativa 4	Eletiva 4
S6 24	Teoria da Computação 4: 4/0	Progr. Par. Distrib. 4: 3/1	Optativa 4	Optativa 4	Optativa 4	Eletiva 4
S7 24	Compiladores 4: 4/0	Metodologia Científica 4: 4/0	Optativa 4	Optativa 4	Optativa 4	Eletiva 4
S8 24	Trabalho de Conclusão de Curso 24: 0/24					
	Estágio 24: 0/24					
S3-S8 22	Atividades Complementares 22: 0/22					

Figura 5.2: Matriz curricular completa na visão do estudante

5.3.2 Detalhamento da Matriz Curricular

Esta seção apresenta o detalhamento da matriz curricular, destacando, para cada semestre do curso, as disciplinas, a sigla que as representa, o caráter (Obrigatória, Optativa ou Eletiva), os

pré-requisitos, os departamentos ofertantes e o número de créditos de cada uma. Esse detalhamento é apresentado da Tabela 5.2 até a Tabela 5.9.

Tabela 5.2: Semestre 1

Semestre 1					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Cálculo Diferencial e Integral 1 (82210)	Cálculo 1	Obrig	–	DM	6	0	6
Introdução ao Pensamento Algorítmico	IPA	Obrig	–	DC	2	0	2
Construção de Algoritmos e Programação	CAP	Obrig	–	DC	4	4	8
Lógica Digital	LD	Obrig	–	DC	4	2	6
Total:					16	6	22

Tabela 5.3: Semestre 2

Semestre 2					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Geometria Analítica (81116)	GA	Obrig	–	DM	4	0	4
Lógica Matemática	LM	Obrig	–	DC	4	0	4
Algoritmos e Estruturas de Dados 1	AED1	Obrig	CAP	DC	4	0	4
Programação Orientada a Objetos	POO	Obrig	CAP	DC	2	2	4
Arquitetura e Organização de Computadores 1	Arq1	Obrig	LD	DC	4	2	6
Probabilidade e Estatística (150010)	ProbEst	Obrig	–	DES	4	0	4
Total:					22	4	26

Tabela 5.4: Semestre 3

Semestre 3					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Cálculo Diferencial e Séries (82260)	CDS	Obrig	Cálculo 1	DM	4	0	4
Matemática Discreta	MD	Obrig	–	DC	4	0	4
Algoritmos e Estruturas de Dados 2	AED2	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Organização e Recuperação da Informação	ORI	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Sistemas Operacionais	SO	Obrig	Arq1	DC	4	2	6
Optativa de Humanas e Complementares Escolher uma da Tabela 5.13	–	Opt	–	DCSo/DL /DCI/DFMC	4	0	4
Total:					24	2	26

Tabela 5.5: Semestre 4

Semestre 4					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Álgebra Linear (80136)	AlgeLin	Obrig	GA	DM	4	0	4
Interação Humano-Computador	IHC	Obrig	CAP	DC	2	2	4
Projeto e Análise de Algoritmos	PAA	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Engenharia de Software 1	ES1	Obrig	POO	DC	4	0	4
Banco de Dados	BD	Obrig	AED1	DC	2	2	4
Inteligência Artificial	IA	Obrig	AED1	DC	2	2	4
Total:					18	6	24

Tabela 5.6: Semestre 5

Semestre 5					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Cálculo Numérico (83020)	Cáculo Numérico	Obrig	Cálculo 1 GA	DM	4	0	4
Redes de Computadores	Redes	Obrig	SO	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>) Tabela 5.10	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Trilha</i>) Tabela 5.10	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>) Tabela 5.10	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Eletiva (<i>Qualquer Disciplina do Campus</i>)	–	Eletiva	–	Qualquer	4	0	4
Total:					24	0	24

Tabela 5.7: Semestre 6

Semestre 6					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Teoria da Computação	TC	Obrig	MD	DC	4	0	4
Programação Paralela e Distribuída	PPD	Obrig	SO	DC	2	2	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>) Tabela 5.11	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante Tabela 5.11	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>) Tabela 5.11	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Eletiva (<i>Qualquer Disciplina do Campus</i>)	–	Eletiva	–	Qualquer	4	0	4
Total:					22	2	24

Tabela 5.8: Semestre 7

Semestre 7					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Construção de Compiladores	Compiladores	Obrig	TC, CAP	DC	4	0	4
Metodologia Científica	MC	Obrig	–	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>) Tabela 5.12	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Trilha</i>) Tabela 5.12	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>) Tabela 5.12	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Eletiva (<i>Qualquer Disciplina do Campus</i>)	–	Eletiva	–	Qualquer	4	0	4
Total:					24	0	24

Tabela 5.9: Semestre 8

Semestre 8	Créditos		
Disciplina	T	P	Total
Estágio ou Trabalho de Conclusão de Curso	0	24	24
Total:	0	24	24

Tabela 5.10: Optativas de Linha do Semestre 5

Optativas de Linha do Semestre 5					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Programação Orientada a Objetos Avançada	POOA	Opt	POO, AED1	DC	2	2	4
Desenvolvimento de Software para Web 1	DSW 1	Opt	BD	DC	0	4	4
Engenharia de Software 2	ES2	Opt	ES1	DC	4	0	4
Projeto e Implementação de Banco de Dados	PIBD	Opt	BD	DC	2	2	4
Aprendizado de Máquina 1	AM1	Opt	IA, ProbEst	DC	4	0	4
Computação Gráfica	CG	Opt	GA, AED1	DC	4	0	4
Processamento Digital de Imagens	PDI	Opt	CAP, GA Cálculo 1	DC	2	2	4
Sistemas Distribuídos	SD	Opt	SO	DC	4	0	4
Escolher Três Disciplinas (12 créditos) desse Conjunto:							

Tabela 5.11: Optativas de Linha do Semestre 6

Optativas de Linha do Semestre 6					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Paradigmas de Linguagens de Programação	PLP	Opt	PAA	DC	2	2	4
Desenvolvimento de Software para Web 2	DSW 2	Opt	DSW 1	DC	0	4	4
Arquitetura de Software e Padrões	ASP	Opt	ES2	DC	4	0	4
Banco de Dados para Ciência de Dados	BDCD	Opt	PIBD	DC	2	2	4
Aprendizado de Máquina 2	AM2	Opt	AM1	DC	4	0	4
Processamento e Visualização de Dados	PVD	Opt	CG	DC	2	2	4
Processamento Digital de Imagens 3D e Vídeos	PDI3D	Opt	PDI	DC	2	2	4
Arquitetura e Organização de Computadores 2	Arq2	Opt	Arq1	DC	2	2	4
Engenharia de Sistemas	EngeSist	Opt	ES1	DC	4	0	4
Sistemas Digitais	SistDig	Opt	LD	DC	2	2	4
Escolher Três Disciplinas (12 créditos) desse Conjunto:							

Tabela 5.12: Optativas de Linha do Semestre 7

Optativas de Linha do Semestre 7					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Desenvolvimeto Móvel	DMovel	Opt	DSW 2	DC	0	4	4
DevOps	DevOps	Opt	ES2	DC	0	4	4
Visão Computacional	VC	Opt	(AlgeLin e PDI) ou PSD	DC	2	2	4
Projeto de Sistemas Computacionais Embarcados	PDI3D	Opt	EngSist, Arq2	DC	0	4	4
Arquiteturas de Alto Desempenho	Arq3	Opt	Arq1	DC	2	2	4
Processamento de Dados em Escala	ProcDados	Opt	SO	DC	2	2	4
Escolher Três Disciplinas (12 créditos) desse Conjunto:							

A Tabela 5.13 mostra o conjunto de disciplinas optativas de humanas e complementares disponível. Como comentado anteriormente, no terceiro semestre o estudante deverá escolher uma disciplina desse conjunto.

Tabela 5.13: Optativas de Humanas e Complementares

Disciplinas Optativas de Humanas e Complementares		Créditos		
Disciplina	Departamento	T	P	Total
Sociologia das relações raciais e estudos afro-brasileiros	Sociologia	4	0	4
Sociedade e meio ambiente		4	0	4
Tecnologia e sociedade		4	0	4
Introdução à sociologia geral		4	0	4
Sociologia industrial e do trabalho		4	0	4
Informação para negócios sustentáveis	Ciência da Informação	4	0	4
Gestão de projetos em unidades de informação		4	0	4
Estudos sociais da ciência e tecnologia		4	0	4
Administração de empresas 1		4	0	4
Introdução à língua brasileira de sinais - LIBRAS I	Depto de Psicologia	2	0	2
Economia geral	Ciências Sociais	4	0	4
Economia da empresa		4	0	4
História social do brasil		4	0	4
Filosofia da ciência	Filosofia	4	0	4
Introdução à filosofia		4	0	4
Métodos e técnicas de pesquisa		4	0	4
Comunicação e expressão	Letras	4	0	4
Inglês Instrumental	Letras	4	0	4
Educação ambiental	Ciências Ambientais	4	0	4
Seminários 1	DC/EnC	2	0	2
Seminários 2	DC/EnC	2	0	2
Empreendedores em Informática	DC/EnC	4	0	4

5.4 Dispensas entre Matrizes Curriculares

Esta seção apresenta a relação de dispensa entre as disciplinas da matriz antiga e da matriz curricular deste projeto pedagógico. A relação de dispensa é unidirecional, isto é, só vale de um lado. Por exemplo, suponha que a disciplina A2 é dispensada pela disciplina A1. Isso significa que se um estudante foi aprovado na disciplina A1 ele não precisa cursar A2, mas o oposto não é verdade. A dispensa sempre é do ponto de vista do estudante que migrou de grade, isto é, a intenção é mostrar quais disciplinas da nova matriz são dispensas por disciplinas da matriz antiga. Maiores detalhes sobre dispensas podem ser obtidas no Regimento Geral dos Cursos de Graduação da UFSCar [5].

As tabelas abaixo são divididas da seguinte forma. A Tabela 5.14 concentra as disciplinas obrigatórias do curso e exibe, do lado esquerdo, as disciplinas da matriz que está sendo reformulada e, na coluna do lado direito, as disciplinas da matriz antiga que dispensam as novas.

As Tabelas 5.15, 5.16 e 5.17 mostram as relações de dispensa entre as disciplinas optativas de linha e as antigas do curso.

Tabela 5.14: Tabela de Dispensas entre Matrizes (disciplinas obrigatórias) - Leitura: Disciplina Nova é Dispensada por Disciplina Antiga

Matriz Nova				Matriz Antiga			
Perfil	Nome	Cred	Depto	Perfil	Nome	Cred	Depto
1	Construção de Algoritmos e Programação	8	DC	1	Construção de Algoritmos e Programação	8	DC
1	Lógica Digital	6	DC	2	Circuitos Digitais + Laboratório de Circuitos Digitais	6	DC
1	Introdução ao Pensamento Algorítmico	2	DC	1	Orientação Profissional em Computação	2	DC
1	Cálculo Diferencial e Integral 1	6	DC		Não existe dispensa		
2	Lógica Matemática	4	DC	1	Introdução à Lógica	4	DC
2	Geometria Analítica	4	DM	1	Geometria Analítica	4	DM
2	Programação Orientada a Objetos	4	DC	2	Programação de Computadores	4	DC
2	Algoritmos e Estruturas de Dados 1	4	DC	3	Estrutura de Dados	4	DC

2	Arq. e Org. de Computadores 1	6	DC	3	Arq e Org. de Computadores 1 + Lab de Arq1	6	DC
2	Probabilidade e Estatística	4	DES	3	Introdução à Probabilidade 1	4	DES
3	Cálculo Diferencial e Séries (CDS)	4	DM	2	Cálculo Diferencial e Séries	4	DM
3	Matemática Discreta	4	DC	2 e 4	Estruturas Discretas + Teoria dos Grafos	6	DC
3	Algoritmos e Estruturas de Dados 2	4	DC		Não há dispensa		DC
3	Organização e Recuperação da Informação	4	DC	4	Organização e Recuperação da Informação	4	DC
3	Sistemas Operacionais	6	DC	5 e 6	Sistemas Operacionais 1 + Sistemas Operacionais 2	8	DC
4	Álgebra Linear 1	4	DM	2	Álgebra Linear 1	4	DM
4	Engenharia de Software 1	4	DC	3	Introdução aos Sistemas de Informação	4	DC
4	Projeto e Análise de Algoritmos	4	DC	4	Projeto e Análise de Algoritmos	4	DC
4	Banco de Dados	4	DC	4	Banco de Dados	4	DC
4	Inteligência Artificial	4	DC	6	Inteligência Artificial	4	DC
4	Interação Humano-Computador	4	DC		Não há dispensa	4	DC
5	Cálculo Numérico	4	DM	3	Cálculo Numérico	4	DM
5	Redes de Computadores	4	DC	6	Redes de Computadores	4	DC
6	Teoria da Computação	4	DC	4	Linguagens Formais e Autômatos	4	DC
6	Programação Paralela e Distribuída	4	DC		Não há dispensa		
7	Construção de Compiladores	4	DC	5	Construção de Compiladores 1		
7	Metodologia Científica	4	DC		Metodologia Científica e Gerenciamento de Projetos (opt)		

Tabela 5.15: Dispensas: Disciplinas Novas do Semestre 5 (optativas de linha) que são dispensadas por Antigas

Matriz Nova		Matriz Antiga		
Disciplina	Cred	Perfil	Disciplina	Cred
Programação Orientada a Objetos Avançada	4		Não há	
Desenvolvimento de Software para Web 1	4	7	Desenvolvimento de Software para a Web	4
Engenharia de Software 2	4	4	Engenharia de Software 1	4
Projeto e Implementação de Banco de Dados	4		Não há	
Aprendizado de Máquina 1	4		Não há	
Computação Gráfica	4	6	Computação Gráfica	4
Processamento Digital de Imagens	4		Não há	
Sistemas Distribuídos	4	7	Sistemas Distribuídos	4

Tabela 5.16: Dispensas: Disciplinas Novas do Semestre 6 (optativas de linha) que são dispensadas por Antigas

Matriz Nova		Matriz Antiga		
Disciplina	Cred	Perfil	Disciplina	Cred
Paradigmas de Linguagens de Programação	4	5	Paradigmas de Linguagens de Programação	4
Desenvolvimento de Software para Web 2	4		Não há	
Arquitetura de Software e Padrões	4	5	Engenharia de Software 2	4
Banco de Dados para Ciência de Dados	4		Não há	
Aprendizado de Máquina 2	4		Não há	
Processamento e Visualização de Dados	4		Não há	
Processamento Digital de Imagens 3D e Vídeos	4		Não há	
Arquitetura e Organização de Computadores 2	4	4	Arquitetura e Organização de Computadores 2	4
Engenharia de Sistemas	4		Não há	
Sistemas Digitais	4		Não há	
Programação Paralela e Distribuída	4		Não há	

Tabela 5.17: Dispensas: Disciplinas Novas do Semestre 7 (optativas de linha) que são dispensadas por Antigas

Matriz Nova		Matriz Antiga		
Disciplina	Cred	Perfil	Disciplina	Cred
Desenvolvimeto Móvel	4		Não há	
DevOps	4	6	Metodologia de Desenvolvimento de Sistemas 1	4
Visão Computacional	4		Não há	
Projeto de Sistemas Computacionais Embarcados	4		Não há	
Arquiteturas de Alto Desempenho	4		Não há	
Processamento de Dados em Escala	4		Não há	

5.5 Plano de migração para novo currículo

De acordo com o artigo 84 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação da UFSCar, na implantação de um novo currículo, a opção pelo novo currículo é facultada aos estudantes que ainda não tiverem concluído 50% (cinquenta por cento) da carga horária total do curso. Assim, os estudantes que tenham cumprido até 108 créditos (ou 1620 horas) de um total de 216 créditos (ou 3240 horas), estão aptos para migração.

Considerando-se as dispensas de disciplinas apresentadas, sugere-se na Seção 5.5.1 uma matriz curricular para integralização do curso para os alunos que estejam enquadrados no perfil de 3º período em 2019/1. Na Seção 5.5.1, sugere-se uma matriz curricular para integralização do curso para os alunos que estejam enquadrados no perfil de 5º período em 2019/1.

Alunos fora do perfil devem avaliar as condições para a migração de plano.

5.5.1 Plano de migração para alunos enquadrados no 3º período em 2019/1

Os alunos enquadrados no 3º período podem ser dispensados das disciplinas da nova matriz curricular apresentadas na Tabela 5.18.

Tabela 5.18: Tabela de Dispensas para alunos no 3º período

Matriz Nova			Matriz Antiga		
Perfil	Nome	Cred	Perfil	Nome	Cred
1	Introdução ao Pensamento Algorítmico	2	1	Orientação Profissional em Computação	2
1	Construção de Algoritmos e Programação	8	1	Construção de Algoritmos e Programação	8
1	Lógica Digital	6	2	Circuitos Digitais + Laboratório de Circuitos Digitais	6
2	Geometria Analítica	4	1	Geometria Analítica	4
2	Lógica Matemática	4	1	Introdução à Lógica	4
2	Programação Orientada a Objetos	4	2	Programação de Computadores	4
2	Probabilidade e Estatística	4	2	Introdução à Probabilidade 1	4
3	Cálculo Diferencial e Séries (CDS)	4	2	Cálculo Diferencial e Séries	4
3	Optativa de Humanas e Complementares	4	2	Optativa Humana e Complementar 1	4
4	Álgebra Linear 1	4	2	Álgebra Linear	4

5	Eletiva	4	1	Fundamentos de Física para a Computação	4
---	---------	---	---	---	---

Considerando-se as dispensas de disciplinas apresentadas, sugere-se a seguir uma grade curricular para integralização do curso para os alunos que estejam enquadrados no perfil de 3º período em 2019/1.

Tabela 5.19: Semestre 3 - 2019/1

Semestre 3					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Seminários em Matemática e Computação	-	Optativa	–	DM	2	0	2
Algoritmos e Estruturas de Dados 1	AED1	Obrig	CAP	DC	4	0	4
Engenharia de Software 1	ES1	Obrig	POO	DC	4	0	4
Matemática Discreta	MD	Obrig	–	DC	4	0	4
Cálculo Numérico	Cálculo Numérico	Obrig	Cálculo 1, GA	DM	4	0	4
Arquitetura e Organização de Computadores 1	Arq1	Obrig	LD	DC	4	2	6
Total:					22	2	24

Tabela 5.20: Semestre 4 - 2019/2

Semestre 4					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Interação Humano-Computador	IHC	Obrig	CAP	DL	2	2	4
Inteligência Artificial	IA	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Organização e Recuperação da Informação	ORI	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Banco de Dados	BD	Obrig	AED1, ORI	DC	4	0	4
Projeto e Análise de Algoritmos	PAA	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Sistemas Operacionais	SO	Obrig	Arq1	DC	4	2	6
Total:					22	4	26

Tabela 5.21: Semestre 5 - 2020/1

Semestre 5					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Algoritmos e Estruturas de Dados 2	AED2	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Redes de Computadores	Redes	Obrig	LD, SO	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Eletiva (<i>Qualquer Disciplina do Campus</i>)	–	Eletiva	–	Qualquer	4	0	4
Total:					24	0	24

Tabela 5.22: Semestre 6 - 2020/2

Semestre 6					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Teoria da Computação	TC	Obrig	MD	DC	4	0	4
Programação Paralela e Distribuída	PPD	Obrig	SO	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Eletiva (<i>Qualquer Disciplina do Campus</i>)	–	Eletiva	–	Qualquer	4	0	4
Total:					24	0	24

Tabela 5.23: Semestre 7 - 2021/1

Semestre 7					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Construção de Compiladores	Compiladores	Obrig	TC, CAP	DC	4	0	4
Metodologia Científica	MC	Obrig	–	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Trilha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Total:					20	0	20

Tabela 5.24: Semestre 8 - 2021/2

Semestre 8		Créditos		
Disciplina		T	P	Total
Estágio ou Trabalho de Conclusão de Curso		0	24	24
Total:		0	24	24

5.5.2 Plano de migração para alunos enquadrados no 5º período em 2019/1

Os alunos enquadrados no 5º período podem ser dispensados das disciplinas da nova matriz curricular apresentadas na Tabela 5.25.

Tabela 5.25: Tabela de Dispensas para alunos no 5º período

Matriz Nova			Matriz Antiga		
Perfil	Nome	Cred	Perfil	Nome	Cred
1	Introdução ao Pensamento Algorítmico	2	1	Orientação Profissional em Computação	2
1	Construção de Algoritmos e Programação	8	1	Construção de Algoritmos e Programação	8
1	Lógica Digital	6	2	Circuitos Digitais + Laboratório de Circuitos Digitais	6
2	Geometria Analítica	4	1	Geometria Analítica	4
2	Lógica Matemática	4	1	Introdução à Lógica	4
2	Algoritmos e Estruturas de Dados 1	4	3	Estrutura de Dados	4
2	Programação Orientada a Objetos	4	2	Programação de Computadores	4
2	Arq. e Org. de Computadores 1	6	3	Arq e Org. de Computadores 1 + Lab de Arq1	6
2	Probabilidade e Estatística	4	2	Introdução à Probabilidade 1	4
3	Cálculo Diferencial e Séries (CDS)	4	2	Cálculo Diferencial e Séries	4
3	Matemática Discreta	4	2 e 4	Teoria dos Grafos + Estruturas Discretas	6
3	Organização e Recuperação da Informação	4	4	Organização e Recuperação da Informação	4
3	Optativa de Humanas e Complementares	4	2	Optativa Humana e Complementar 1	4
4	Álgebra Linear 1	4	2	Álgebra Linear	4
4	Projeto e Análise de Algoritmos	4	4	Projeto e Análise de Algoritmos	4
4	Engenharia de Software 1	4	4	Introdução aos Sistemas de Informação	4
4	Banco de Dados	4	4	Banco de Dados	4
5	Cálculo Numérico	4	3	Cálculo Numérico	4
5	Engenharia de Software 2 (Optativa Profissionalizante)	4	4	Engenharia de Software 1	4
5	Eletiva	4	1	Fundamentos de Física para a Computação	4
6	Teoria da Computação	4	4	Linguagens Formais e Autômatos	4

6	Arq. e Org. de Computadures 2 (Optativa Profissionalizante)	4	4	Arq. e Org. de Computadures 2	4
6	Eletiva	4	3 e 2	Optativa Humana e Complementar 2	4
7	Eletiva	4	3 e 2	Optativa Humana e Complementar 3	4

Considerando-se as dispensas de disciplinas apresentadas, sugere-se a seguir uma grade curricular para integralização do curso para os alunos que estejam enquadrados no perfil de 5º período em 2019/1.

Tabela 5.26: Semestre 5 - 2019/1

Semestre 5					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Seminários em Matemática e Computação	-	Optativa	–	DM	2	0	2
Algoritmos e Estruturas de Dados 2	AED2	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Sistemas Operacionais	SO	Obrig	Arq1	DC	4	2	6
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Total:					18	2	20

Tabela 5.27: Semestre 6 - 2019/2

Semestre 6					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Interação Humano-Computador	IHC	Obrig	CAP	DC	4	0	4
Inteligência Artificial	IA	Obrig	AED1	DC	4	0	4
Redes de Computadores	Redes	Obrig	LD, SO	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Programação Paralela e Distribuída	PPD	Obrig	SO	DC	4	0	4
Total:					24	0	24

Tabela 5.28: Semestre 7 - 2020/1

Semestre 7					Créditos		
Disciplina	Sigla	Caráter	Pré-Requisitos	Depto Ofertante	T	P	Total
Construção de Compiladores	Compiladores	Obrig	TC, AED2	DC	4	0	4
Metodologia Científica	MC	Obrig	–	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Trilha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Optativa Profissionalizante (<i>Optativa de Linha</i>)	–	Opt	Depende da Escolha	DC	4	0	4
Total:					20	0	20

Tabela 5.29: Semestre 8 - 2020/2

Semestre 8		Créditos		
Disciplina		T	P	Total
Estágio ou Trabalho de Conclusão de Curso		0	24	24
Total:		0	24	24

5.6 Ementário

Esta seção apresenta, para cada semestre do curso, a descrição - objetivo e meta - de cada disciplina. Algumas disciplinas possuem código porque já existem no sistema de gestão acadêmica da universidade (SIGA). As que não possuem código são disciplinas novas que ainda não estão cadastradas no SIGA.

5.6.1 Disciplinas do Primeiro Semestre

As disciplinas a serem cursadas no primeiro semestre do curso são:

- Cálculo Diferencial e Integral 1;
- Introdução ao Pensamento Algorítmico;
- Construção de Algoritmos e Programação;
- Lógica Digital.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização de tais disciplinas.

Cálculo Diferencial e Integral 1	
Título	
Objetivo Geral	
Propiciar o aprendizado dos conceitos de limite, derivada e integral de funções de uma variável real. Propiciar a compreensão e o domínio dos conceitos e das técnicas de cálculo diferencial e integral. Desenvolver a habilidade de implementação desses conceitos e técnicas em problemas nos quais eles se constituem os modelos mais adequados. Desenvolver a linguagem matemática como forma universal de expressão da ciência.	
Disc. recomendadas N/A	
Ementa	
Números reais e funções de uma variável real. Limites e continuidade. Cálculo Diferencial e aplicações. Cálculo integral e aplicações.	
Créditos	6 total (5 teóricos, 1 prático)
Resp. pela oferta	DM (08.221-0)

Bibliografia Básica

GUIDORIZZI, H. L. Um curso de cálculo v. 1 – 5a. Edição, Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 2001.

STEWART, J. Cálculo v. 1 – 5a. Edição, São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2006.

SWOKOWSKI, E. W. Cálculo com geometria analítica v. 1 – 2a. Edição, São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1994.

Bibliografia Complementar

ANTON, H. Cálculo v. 1, 10. ed, Porto Alegre, RS: Bookman, 2014.

ÁVILA, G. Calculo: funções de uma variável v. 1 - 6a. Edição, Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1994.

FLEMMING, D. M.; GONCALVES, M. B. Cálculo A: funções, limite, derivação, integração – 6a. Edição, São Paulo: Prentice Hall, 2006.

LEITHOLD, L. O cálculo com geometria analítica v. 1 – 3. ed, São Paulo: Harbra, 1991.

THOMAS, G. B. et al. Cálculo, v.1 - 10a. Edição, Addison Wesley, 2002.

Título	Introdução ao Pensamento Algorítmico
Objetivo Geral	Motivar e orientar os estudantes a desenvolver soluções sistemáticas para problemas diversos, contextualizados em situações cotidianas, de modo que estas possam ser implementadas a fim de usar o computador como ferramenta para obtenção de resultados. Desenvolver nos estudantes a habilidade de organizar e analisar dados de um problema, a fim de encontrar soluções utilizando técnicas de abstração, decomposição, reconhecimento de padrões e generalização, além da capacidade de analisar a eficiência de suas soluções.
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Introdução ao pensamento algorítmico. Análise e especificação de problemas sob o aspecto de pensamento algorítmico. Técnicas de resolução de problemas: abstração, decomposição, reconhecimento de padrões e generalização. Representação e visualização de dados e soluções, com interpretação de resultados. Noções de paralelização. Noções de eficiência de um algoritmo. Introdução em alto nível de algoritmos de diversas áreas da ciência da computação: ordenação, busca, conectividade em grafos, caminhos mínimos, hashing, k-nn, criptografia.
Créditos	2 total (2 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>BHARGAVA, A. Y. Entendendo Algoritmos: Um guia ilustrado para programadores e outros curiosos. NOVATEC, 2017. 264 p. ISBN 978-85-752-2563-9.</p> <p>LOPES, A.; GARCIA, G.. Introdução à programação: 500 algoritmos resolvidos. Rio de Janeiro: Elsevier, 2002. 469 p. ISBN 978-85-352-1019-4.</p> <p>SPRAUL, V. A. Think like a programmer: an introduction to creative problem solving. No Starch Press, 2012. 256 p. ISBN 978-1593274245</p> <p>SOUZA, M. A. F. Algoritmos e lógica de programação: um texto introdutório para engenharia. 2.ed. São Paulo: Cengage Learning, 2014. 234 p. ISBN 9788522111299.</p>

Bibliografia Complementar

FORBELLONE, A. L. V.; EBERSPACHER, H. F. Lógica de programação: a construção de algoritmos e estruturas de dados. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2008. 218 p. ISBN 978-85-7605-024-7.

HOLLOWAY, J. P. Introdução a programação para engenharia: resolvendo problemas com algoritmos. Rio de Janeiro: LTC, 2006. 339 p. ISBN 8521614535.

SKIENA, S. S. The algorithm design manual. New York: Springer-Verlag, c1998. 486 p. ISBN 0-387-94860-0.

ERWIG, Martin. Once Upon an Algorithm: How Stories Explain Computing. MIT Press, 2017. 336 p. ISBN 978-0262036634

FILHO, W. F.; PICTET, R. Computer Science Distilled: Learn the Art of Solving Computational Problems. Code Energy, 2017. 183 p. ISBN 0997316004

TILLMAN, F. A.; CASSONE, D. T. A Professional's Guide to Problem Solving with Decision Science. Pioneering Partnerships LLC, 2018. 298 p. ISBN 978-0999767115

Título	Construção de Algoritmos e Programação
Objetivo Geral	Tornar os estudantes aptos a utilizar pensamento computacional e algorítmico para proposição de soluções de problemas. Capacitar os estudantes a mapear tais soluções em programas usando linguagem de programação.
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Noções gerais da computação: organização de computadores, programas, linguagens e aplicações. Detalhamento de algoritmos estruturados e programação: tipos básicos de dados. Representação e manipulação de dados. Estruturas de controle de fluxo (condicionais e repetições). Modularização (sub-rotinas, passagem de parâmetros e escopo). Documentação. Estruturação básica de dados: variáveis compostas heterogêneas (registros) e homogêneas (vetores e matrizes). Operações em arquivos e sua manipulação. Alocação dinâmica de memória e ponteiros.
Créditos	8 total (4 teóricos, 4 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	CIFERRI, R.R. Programação de Computadores, Edufscar, 2009. MEDINA, M. ; FERTIG, C. Algoritmos e Programação: Teoria e Prática, Novatec, 2005. SENNE, E. Primeiro Curso de Programação em C, Visual Books, 2003. TREMBLAY, J.P.; BUNT, R.B. Ciência dos Computadores, McGraw-Hill, 1981. KERNIGHAN, B.W. ; RITCHIE, D.M. The C Programming Language (2nd Edition), 1988.
Bibliografia Complementar	HARBISON, S.P.; STEELE, G.L. C: a reference manual, 2002. KOCHAN; S.G. Programming in C: A complete introduction to the C programming language, 2004. KING, K.N. C Programming: A Modern Approach, Norton & Company, 1996.

Título	Lógica Digital
Objetivo Geral	
Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de projetar e analisar circuitos digitais combinatórios e sequenciais e executar sua implementação usando circuitos integrados e linguagem de descrição de hardware.	
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Conceitos fundamentais de Eletrônica Digital. Representação digital da informação. Álgebra Booleana. Tabelas verdade e portas lógicas. Expressões lógicas e formas canônicas. Estratégias de minimização de circuitos. Elementos de memória. Máquinas de estado (Mealy e Moore). Circuitos funcionais típicos (combinacionais e sequenciais).	
Créditos	6 total (4 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
TOCCI, Ronald J.; WIDMER, Neil S. MOSS, Gregory L. Sistemas digitais: princípios e aplicações. 11. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. xx, 817 p. : il. ISBN 9788576059226.	
WAKERLY, John F. Digital design: principles and practices. 4. ed. Upper Saddle River: Pearson Prentice Hall, 2006. 895 p. ISBN 0-13-186389-4.	
FLOYD, Thomas L. Sistemas digitais: fundamentos e aplicações. 9. ed. Porto Alegre, RS: Artmed, 2007. xiii, 888 p. ISBN 9788560031931.	

Bibliografia Complementar

Stephen Brown, Zvonko Vranesic, and Brown Stephen; Fundamentals of Digital Logic with Verilog Design; McGraw-Hill Companies, Inc.; Edition 2; 2007.

PEDRONI, Volnei Antonio. Eletrônica digital moderna e VHDL: princípios digitais, eletrônica digital, projeto digital, microeletrônica e VHDL. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 619 p. ISBN 9788535234657.

ERCEGOVAC, Milos D.; LANG, Tomás. Digital arithmetic. San Francisco: Morgan Kaufmann, c2004. 709 p. ISBN 1-55860-798-6.

Victor P. Nelson, H. Troy Nagle, Bill D. Carroll, David Irwin; Digital Logic Circuit Analysis and Design; Edition 1 Prentice Hall; 1995.

Norman Balabanian e Bradley Carlson; Digital Logic Design Principles; Edition 1; Wiley; 2000.

5.6.2 Disciplinas do Segundo Semestre

As disciplinas do segundo semestre do curso são:

- Geometria Analítica;
- Lógica Matemática;
- Algoritmos e Estruturas de Dados 1;
- Arquitetura e Organização de Computadores 1;
- Programação Orientada a Objetos;
- Probabilidade e Estatística.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização de tais disciplinas.

Título	Geometria Analítica
Objetivo Geral	
Introduzir linguagem básica e ferramentas (matrizes e vetores), que permitam ao aluno analisar e resolver alguns problemas geométricos, no plano e espaço euclidianos, preparando-o para aplicações mais gerais do uso do mesmo tipo de ferramentas. Mais especificamente: Analisar e resolver problemas elementares que envolvem operações de matrizes e sistemas de equações lineares; Analisar soluções de problemas geométricos no plano e no espaço através do uso de vetores, matrizes e sistemas; Identificar configurações geométricas no plano e no espaço euclidiano a partir de suas equações, bem como deduzir equações para tais configurações. Resolver problemas que envolvem essas configurações.	
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Matrizes; Sistemas Lineares; Eliminação Euclidiana. Vetores; produto escalar; vetorial e misto. Retas e Plano. Cônicas e Quadráticas.	
Créditos	4 total (3 teóricos, 1 práticos)
Resp. pela oferta	DM (08.111-6)

Bibliografia Básica

BOULOS, P. e CAMARGO, I. Geometria analítica, um tratamento vetorial - 3. ed. - Pearson Editora, 2005.

CAROLI, A., CALLIOLI, C. A., FEITOSA, M. O. Matrizes, vetores e geometria analítica - Editora Nobel, São Paulo, 1987.

STEINBRUCH, A., WINTERLE, P. Geometria analítica - 2. ed. , Pearson Editora, São Paulo, 2006.

Bibliografia Complementar

BALDIN, Y. Y. e FURUYA, Y. K. S. Geometria analítica para todos e atividades com Octave e GeoGebra - São Carlos: EDUFSCa, 2011r.

CALLIOLI, C. A., DOMINGUES, H. H., COSTA, R. Álgebra linear e aplicações, 6 ed., São Paulo: Atual, 2007.

LIMA, E. L. Geometria analítica e álgebra Linear - IMPA, 2001.

LIPSCHUTZ, S. Álgebra linear: teoria e problemas - McGraw-Hill, 1994.

WINTERLE, P. Vetores e geometria analítica - Makron Books, 2000.

Título	Lógica Matemática
Objetivo Geral	
Desenvolver nos estudantes a capacidade de raciocínio lógico e abstrato no intuito de capacitar o estudante a propor algoritmos rápidos e eficientes; ensinar aos estudantes os fundamentos sobre sistemas dedutivos e formalismos da lógica clássica; tornar os estudantes aptos a conhecer os conceitos da Lógica Proposicional e da Lógica de Primeira Ordem e suas aplicações na computação.	
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Apresentação da Lógica proposicional: proposições atômicas, conectivos, proposições compostas, fórmulas bem formadas, linguagem proposicional, semântica (interpretações e modelos), consequência lógica, equivalência lógica, dedução, formas normais, notação clausal, cláusulas de Horn, regras de inferência, argumentos, o princípio da resolução. Apresentação da Lógica de primeira ordem (lógica de predicados): alfabetos, termos, fórmulas bem formadas, linguagem de primeira ordem, escopo de quantificadores, variáveis livres e ligadas, semânticas (modelos), consequência lógica, equivalência lógica, dedução, skolemização, formas normais, quantificação universal, notação clausal, cláusulas de Horn, substituição e unificação, unificadores mais gerais, o princípio de resolução.	
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
NICOLETTI, M.C. A Cartilha da Lógica. Série de Apontamentos, 2 ed.. São Carlos: EdUFS-Car, 2009. 233 p. - Disponível na BCo	
SILVA, F. S. C.; FINGER, M., MELO, A.C.V. Lógica para computação. Thomson, 2010. - Disponível na BCo	
SOUZA, J. N. Lógica para ciência da computação: uma introdução concisa. Elsevier, 2008. - Disponível na BCo	

Bibliografia Complementar

LEVADA, A. L. M. Fundamentos de lógica matemática. Coleção UAB-UFSCar, Sistemas de Informação. 2010, 170 pgs.

GERSTING, J. L. Fundamentos Matemáticos para a Ciência da Computação: um tratamento moderno de matemática discreta. 5 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2004. - Disponível na BCo

Título	Algoritmos e Estruturas de Dados 1
Objetivo Geral	<p>Tornar os estudantes aptos a utilizar técnicas básicas de programação em seus projetos; capacitar os estudantes a reconhecer, implementar e modificar algoritmos e estruturas de dados básicos; familiarizar os estudantes com noções de projeto e análise de algoritmos, através do estudo de uma linguagem algorítmica, exemplos e exercícios práticos; estimular os estudantes a avaliar quais técnicas de programação, algoritmos e estruturas de dados se adequam melhor a cada situação, problema ou aplicação.</p>
Pré-requisitos	Construção de Algoritmos e Programação
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	<p>Introdução à recursão, com algoritmos e aplicações. Visão intuitiva sobre análise de correção (invariantes) e eficiência (complexidade) de algoritmos. Apresentação de busca linear e binária. Apresentação de algoritmos de ordenação elementares (insertion sort, selection sort e bubble sort). Apresentação de programação por retrocesso (backtracking) e enumeração. Noções de tipos abstratos de dados. Detalhamento de estruturas de dados como: listas (alocação estática e dinâmica, circulares, duplamente ligadas e com nó cabeça), matrizes e listas ortogonais, pilhas e filas (alocação sequencial e ligada) com aplicações. Detalhamento de árvores (definição, representação e propriedades), árvores binárias (manipulação e percursos) e árvores de busca (operações de busca, inserção e remoção). Apresentação de filas de prioridade com detalhamento das implementações triviais e com heap (alocação ligada e sequencial). Apresentação de exemplos e exercícios práticos, os quais podem envolver estruturas de dados compostas (como vetores de listas ligadas) e diferentes abordagens algorítmicas (gulosa, divisão e conquista, programação dinâmica, backtracking, busca em largura, etc).</p>
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

FEOFILOFF, P. Algoritmos em Linguagem C, Elsevier, 2009.

AARON M.; TENENBAUM, Y. L.; AUGENSTEIN, M. J. Estruturas de dados usando C. São Paulo: Pearson Makron Books, 2009.

FERRARI, R., RIBEIRO, M. X., DIAS, R. L., FALVO, M. Estruturas de Dados com Jogos. Rio de Janeiro – Elsevier, 2014.

Bibliografia Complementar

SEEDGEWICK, R. Algorithms in C++, Parts 1-4: fundamentals, data structures, sorting, searching. 3rd. ed., Boston: Addison - Wesley, 1998.

SEEDGEWICK, R. Algorithms in C++, Part 5: graph algorithms. 3rd. ed., Boston: Addison-Wesley, 2001.

ZIVIANI, N. Projetos de algoritmos: com implementações em Pascal e C. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

ROBERTS, E.S. Programming Abstractions in C: a Second Course in Computer Science, Addison-Wesley, 1997.

CIFERRI, R.R. Programação de Computadores, Edufscar, 2009.

Título	Arquitetura e Organização de Computadores 1
Objetivo Geral	Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de entender os princípios da arquitetura e organização básica de computadores e a relação entre linguagens de alto nível e linguagens de máquina, bem como de criar um computador usando técnicas de implementação de unidades funcionais e analisar seu desempenho.
Pré-requisitos	Lógica Digital
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Conceitos fundamentais de Arquitetura de Computadores. Linguagem de máquina. Aritmética computacional. Organização do computador: monociclo, multiciclo e pipeline. Desempenho de computadores. Hierarquia de memória. Entrada/Saída: barramentos e dispositivos externos. Implementação de um processador completo usando linguagem de descrição de hardware.
Créditos	6 total (4 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>PATTERSON, David A.; HENNESSY, John L. Organização e projeto de computadores: a interface hardware/software. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 484 p. ISBN 8535215212.</p> <p>HARRIS, David Money; HARRIS, Sarah L. Digital design and computer architecture. San Francisco: Elsevier, 2007. 569 p. ISBN 978-0-12-370497-9.</p> <p>STALLINGS, William. Arquitetura e organização de computadores. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2012. 624 p. ISBN 978-85-7605-564-8.</p> <p>SAITO, José Hiroki. Introdução à arquitetura e à organização de computadores: síntese do processador MIPS. São Carlos, SP: EdUFSCar, 2010. 189 p. (Coleção UAB-UFSCar. Sistemas de Informação). ISBN 978-85-7600-207-9.</p>

Bibliografia Complementar

HENNESSY, John L.; PATTERSON, David A. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 827 p. ISBN 85-352-1110-1.

STALLINGS, William. Arquitetura e organizacao de computadores: projeto para o desempenho. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 786 p. ISBN 85-87918-53-2.

Título	Programação Orientada a Objetos
Objetivo Geral	Capacitar os estudantes nos conceitos básicos de programação orientada a objetos e suas características principais. Capacitar os estudantes na construção de programas utilizando uma linguagem baseada no paradigma de orientação a objetos.
Pré-requisitos	Construção de Algoritmos e Programação
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Histórico do paradigma orientado a objetos e comparação com o paradigma estruturado. Conceitos teóricos e práticos de orientação a objetos: abstração, classes, objetos, atributos e métodos, encapsulamento/visibilidade, herança, composição/agregação, sobrecarga, polimorfismo de inclusão e classes abstratas e polimorfismo paramétrico. Modularização. Alocação dinâmica de objetos. Tratamento de exceções.
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>DEITEL, H.M. & DEITEL, P. J. - C++ Como Programar, 5ed, Pearson Prentice Hall, 2006 (Disponível BCo)</p> <p>PIZZOLATO, E. B. - Introdução à programação orientada a objetos com C++ e Java, EdUFS-Car, 2010 (Disponível BCo)</p> <p>ECKEL, B. Thinking in C++. 2ed. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2000. (Disponível BCo)</p>

Bibliografia Complementar

SILVA FILHO, A. M. Introdução à programação orientada a objetos com C++, Elsevier, 2010
(Disponível BCo)

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. C++ for programmers. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2009. 1000 p. (Deitel Developer Series). ISBN 10-0-13-700130-9. (Disponível BCo)

SCHILDT, Herbert. C++: the complete reference. 4. ed. New York: McGraw Hill, c2003. 1023 p. ISBN 0-07-222680-3.(Disponível BCo)

Título	Probabilidade e Estatística
Objetivo Geral	Mostrar aos alunos conceitos de estatística, apresentando uma introdução aos princípios gerais, que serão úteis na área do aluno.
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Experimento e Amostragem. Medidas Estatísticas dos Dados. Descrição Estatística dos Dados. Probabilidade. Variável Aleatória. Distribuições de Probabilidades Especiais. Distribuições Amostrais. Estimação de Parâmetros. Testes de Significância. Inferência Tratando-se de Duas Populações. Correlação e Previsão. Teste Qui-Quadrado.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DEs (15.001-0)
Bibliografia Básica	MORETTIN, P.A.; BUSSAB, W.O. Estatística Básica: 5. ed. São Paulo, Editora Saraiva, 2004. MONTGOMERY, D.C., RUNGER, G.C. Estatística Aplicada e Probabilidade para Engenheiros; LTC Editora, 2. ed. Rio Janeiro, 2003. MAGALHAES, M. N.; LIMA, A. C. P. Noções de Probabilidade e Estatística. 4. ed. São Paulo, EDUSP, 2002.
Bibliografia Complementar	WALPOLE, W.E.;MYERS, R.H.;MYERS, S.L.; YE, K. Prob. e Est. para Engenharia e Ciências, Pearson Prentice-Hall,São Paulo, 2009. MOORE, D. A Estatística Básica e Sua Prática, Editora LTC, Rio de Janeiro, 2005. COSTA NETO, P.L.O. Estatística, S.Paulo, Ed.Blucher, São Paulo, 1977. HOEL, P.G.; PORT, S.C.;STONE, C.J. Introdução à Teoria da Probabilidade. Ed. Interciência, 1978. MENDENHALL, W. Probabilidade e estatística, Rio de Janeiro, RJ, Ed. Campus, 1985.

5.6.3 Disciplinas do Terceiro Semestre

As disciplinas a serem cursadas no terceiro semestre do curso estão listadas abaixo. Note-se que também é previsto que o aluno faça uma disciplina da categoria de Humanas e Complementares nesse semestre. A disciplina a ser cursada pode ser escolhida do conjunto mostrado na Tabela 5.13.

- Cálculo Diferencial e Séries;
- Matemática Discreta;
- Algoritmos e Estruturas de Dados 2;
- Sistemas Operacionais;
- Organização e Recuperação da Informação;
- Optativa de Humanas e Complementares.

Cálculo Diferencial e Séries	
Título	
Objetivo Geral	
O aluno deverá saber como: aplicar os critérios de convergência para séries infinitas, bem como expandir funções em série de potências. Interpretar geometricamente os conceitos de funções de duas ou mais variáveis e ter habilidade nos cálculos de derivadas e dos máximos e mínimos de funções. Aplicar os teoremas das funções implícitas e inversas.	
Disc. recomendadas N/A	
Ementa	
1. Séries numéricas: critérios de convergência. 2. Séries de funções. 3. Funções reais de várias variáveis. 4. Diferenciabilidade de funções de várias variáveis. 5. Fórmula de Taylor. Máximos e mínimos. 6. Transformações. 7. Teorema das funções implícitas. 8. Teorema da função inversa.	
Créditos	4 total (3 teóricos, 1 práticos)
Resp. pela oferta	DM (08.226-0)

Bibliografia Básica

GUIDORIZZI, H. L. Um curso de cálculo. v. 2, Livros Técnicos e Científicos, Rio de Janeiro, 2004

PINTO, D.; MORGADO, M. C. F. Cálculo diferencial e integral de funções de várias variáveis - UFRJ/SR-1, 1997.

THOMAS, G. B. et al. Cálculo, v.2 - 10. ed., Addison Wesley, 2003.

Bibliografia Complementar

ÁVILA, G. S.S. Cálculo: funções de várias variáveis: 3. ed, Rio de Janeiro: Livros Tecnicos e Cientificos, v.3. 258 p., 1981.

LIMA, E. L. Curso de análise v.2, Projeto Euclides. Rio de Janeiro, IMPA, 1989.

RUDIN, W. Principles of mathematical analysis - 3. ed, - McGraw-Hill, 1976.

STEWART, J. Cálculo v. 2, 4. ed, Pioneira/Thomson Learning, São Paulo, 2001.

SWOKOWSKI, E. W. Cálculo com geometria analítica, v. 2, 2. ed., – Markron Books, 1991.

Título	Matemática Discreta
Objetivo Geral	
Familiarizar os estudantes com a estrutura das demonstrações matemáticas, através da apresentação de diversos exemplos e exercícios; capacitar os estudantes a deduzir e utilizar fatos e noções elementares sobre números, conjuntos, relações, funções e grafos; estimular os estudantes a utilizar raciocínio indutivo em suas análises.	
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	Lógica Matemática
Ementa	
Introdução à matemática discreta. Apresentação de estratégias de demonstração de teoremas com detalhamento de indução matemática. Introdução à teoria dos números, somatórios e produtórios, e teoria dos conjuntos, com apresentação de propriedades matemáticas e demonstrações das mesmas. Apresentação de relações, relações de equivalência e relações de ordem. Noções de funções, funções injetoras, funções sobrejetoras e funções bijetoras. Introdução a grafos com apresentação de conceitos, como: conectividade e subgrafos, orientação e caminhos, graus e cortes, laços e arestas paralelas, coloração; além da introdução de categorias de grafos, como: árvores e circuitos, grafos bipartidos, eulerianos e hamiltonianos, grafos planares e duais. Problematização com exemplos práticos da computação.	
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

GERSTING, J. L. Fundamentos matemáticos para a ciência da computação: um tratamento moderno de matemática discreta. 5. ed. Rio de Janeiro: LTC, c2004.

SCHEINERMAN, E. R. Matemática discreta: uma introdução. São Paulo: Thomson Learning Edições, 2006.

GOODAIRE, E. G. Goodaire; PARMENTER, Michael M. Discrete mathematics with graph theory. 3. ed. Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall, c2006.

Bibliografia Complementar

ROSEN, K. H. Discrete mathematics and its applications. 7th. ed. New York: McGraw Hill, 2013.

GOMIDE, A.; STOLFI, J. Elementos de Matemática Discreta para Computação. 238 p. 2011.

VELLEMAN D. How to Prove It, A Structured Approach, 2a. Edição, Cambridge, 2006.

LEHMAN, E.; LEIGHTON, F. T.; MEYER, A. R. Mathematics for Computer Science. 2017.

STEIN, C.; DRYSDALE, R. L.; BOGART, K. Matemática discreta para ciência da computação. São Paulo: Pearson Education do Brasil, 2013.

FEOFILOFF, P.; KOHAYAKAWA, Y.; WAKABAYASHI, Y. Uma Introdução Sucinta à Teoria dos Grafos. 2011.

Título	Algoritmos e Estruturas de Dados 2
Objetivo Geral	<p>Tornar os estudantes aptos a utilizar diversas técnicas de programação em seus projetos; capacitar os estudantes a reconhecer, implementar e modificar algoritmos e estruturas de dados amplamente utilizados; familiarizar os estudantes com o projeto e a análise de algoritmos, através do estudo de uma linguagem algorítmica, exemplos e exercícios práticos; estimular os estudantes a avaliar quais técnicas de programação, algoritmos e estruturas de dados se adequam melhor a cada situação, problema ou aplicação.</p>
Pré-requisitos	Algoritmos e Estruturas de Dados 1
Disc. recomendadas	N/A

Ementa

Aprofundamento das noções de análise de correção (invariantes e indução matemática) e eficiência (complexidade de tempo e espaço) de algoritmos, incluindo a notação O . Detalhamento dos algoritmos de ordenação não-elementares (heap sort, merge sort e quick sort aleatorizado). Apresentação de algoritmo $O(n \log n)$ para cálculo de inversões entre sequências (adaptação do merge sort). Limitante inferior $\Omega(n \log n)$ para ordenação por comparação. Noções de algoritmos de ordenação não baseados em comparação e com tempo linear (bucket, counting e radix sort). Introdução de tabelas de símbolos com detalhamento de sua implementação usando estruturas de dados como: tabelas de espalhamento (hash tables), skip lists (estrutura probabilística), árvores de busca balanceadas (AVL ou rubro-negras e árvores de busca ótimas). Apresentação do algoritmo de Boyer-Moore e das árvores de prefixos para processamento de cadeias de caracteres. Introdução a grafos com diferentes tipos (simples, dirigido e ponderado) e representações (matrizes, listas de adjacência e listas ortogonais). Detalhamento de diversos algoritmos em grafos como: busca (com aplicação em conectividade), busca em largura (com aplicação em caminhos mínimos não ponderados), busca em profundidade (com aplicações em ordenação topológica e componentes fortemente conexos), caminhos mínimos em grafos sem custos negativos (algoritmo de Dijkstra com e sem heap). Apresentação de exemplos e exercícios práticos, os quais podem envolver estruturas de dados compostas (como heaps ou tabelas hash associados a vetores) e diferentes abordagens algorítmicas (gulosa, divisão e conquista, programação dinâmica, aleatorização etc).

Créditos	4 total (4 teóricos)
-----------------	----------------------

Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
--------------------------	---------------

Bibliografia Básica

SEEDGEWICK, R. Algorithms in C++, Part 5: graph algorithms. 3rd. ed., Boston: Addison-Wesley, 2001.

ZIVIANI, N. Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

FEOFILOFF, P. Algoritmos em Linguagem C, Elsevier, 2009.

CORMEN, T.H. ; LEISERSON, C.E. ; RIVEST, R.L.; STEIN, C. Introduction to Algorithms, 3rd ed., McGraw-Hill, 2009.

Bibliografia Complementar

SEEDGEWICK, R. Algorithms in C++, Parts 1-4: fundamentals, data structures, sorting, searching. 3rd. ed., Boston: Addison - Wesley, 1998.

BERMAN, A. M. Data structures via C++: objects by evolution. New York: Oxford University Press, 1997.

LANGSAM, Y. ; AUGENSTEIN, M. ; TENENBAUM, A. M. Data structures using C and C++. 2. ed. Upper Sadle River: Prentice Hall, 1996.

ZIVIANI, N. Projetos de algoritmos: com implementações em Pascal e C. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

DROZDEK, A. Estruturas de dados e algoritmos em C++. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

Título	Sistemas Operacionais
Objetivo Geral	
<p>Familiarizar os estudantes com Sistemas Operacionais, apresentando seus objetivos, suas funcionalidades e aspectos de suas organizações internas. Familiarizar os estudantes com as políticas para o gerenciamento de processos e recursos. Familiarizar os estudantes com as funcionalidades providas pelos Sistemas Operacionais como gerenciadores de recursos. Tornar o estudante ciente dos algoritmos e das abstrações utilizadas em projetos de sistemas operacionais para o gerenciamento de atividades a executar (processos e threads) e para o armazenamento de dados (arquivos). Habilitar o estudante a identificar os requisitos existentes para diferentes tipos de sistemas computacionais e suas implicações no projeto do sistema operacional (sistemas de tempo-real, servidores, dispositivos com capacidades de software e hardware limitadas). Tornar os estudantes aptos a criar programas que usem eficientemente os recursos e serviços providos por sistemas operacionais. Tornar os estudantes aptos a entender e atuar no projeto e no desenvolvimento de sistemas operacionais.</p>	
Pré-requisitos	Arquitetura e Organização de Computadores 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
<p>Introdução. Interface do SO. Processos, threads e gerenciamento do processador. Gerenciamento de memória. Comunicação e sincronização de processos e threads. Gerenciamento de armazenamento. Estudo de caso com sistemas operacionais.</p>	
Créditos	6 total (4 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

TANENBAUM, A.S. "Sistemas Operacionais Modernos", 2. ed., Pearson Prentice Hall, 2008.
 SILBERSCHATZ, A.; GALVIN, P. B.; Gagne, G. Fundamentos de sistemas operacionais. Trad. 6. ed. LTC, 2009. TANENBAUM, A. S.; WOODHULL, A.S. Operating systems: design and implementation. 3 ed. Pearson Prentice Hall, 2009.

Bibliografia Complementar

STALLINGS, W. "Operating System: Internals and Design Principles", 6. ed., Prentice Hall, 2008. ISBN-10: 0136006329, ISBN-13: 978-0136006329. MACHADO, F.B., MAIA, L.P. "Arquitetura de Sistemas Operacionais", 4. ed., LTC, 2007. ISBN: 8521615485, ISBN-13: 9788521615484. DEITEL, H.M.; DEITEL, P.J. ; CHOFFNES. "Sistemas Operacionais", PRENTICE HALL BRASIL, 2007. ISBN: 8576050110, ISBN-13: 9788576050117. GUIMARAES, C. C. Principios de sistemas operacionais. Rio de Janeiro: Campus, 1980. 222 p. KIRNER, C.; MENDES, S. B. T. Sistemas operacionais distribuidos: aspectos gerais e analise de sua estrutura. Rio de Janeiro: Campus, 1988. 184 p. ISBN 85-7001-475-

Título	Organização e Recuperação da Informação
Objetivo Geral	
<p>Tornar os estudantes aptos a solucionar problemas que envolvem a organização e recuperação de informações armazenadas em arquivos. Capacitar os estudantes a implementar estruturas de dados adequadas à organização e busca de informação em meios externos. Familiarizar os estudantes com o projeto e a análise de algoritmos para lidar com informações em disco, através de exemplos e exercícios práticos. Estimular os estudantes a avaliar quais técnicas de programação, algoritmos e estruturas de dados se adequam melhor a cada situação, problema ou aplicação.</p>	
Pré-requisitos	Algoritmos e Estruturas de Dados 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
<p>Apresentação dos conceitos de representação, organização, armazenamento e recuperação de dados em memória secundária. Noções sobre a estrutura física de dispositivos de armazenamento secundário (discos magnéticos, fitas magnéticas, discos de estado sólido e novas tecnologias). Apresentação do conceito de organização de arquivos: arquivos dos tipos binários e texto, campos, registros e reaproveitamento de espaço na remoção lógica de registros. Apresentação de conceitos e implementação de índices: índice linear, índice multinível, índices primário e secundário, estruturas de árvores de múltiplos caminhos (árvores B, B+, B* e B virtual com buffer-pool). Noções sobre índices para dados não convencionais (árvores métricas, quadrees e índices bitmap). Apresentação de algoritmos para o processamento consecutivo de listas em memória secundária e ordenação externa. Apresentação do conceito e implementação para hashing externo: funções e espalhamento, baldes, hash dinâmico, uso de hash como mecanismo de indexação. Apresentação de conceitos de compressão de dados sem perda de informação (Huffman, LZW ou similares). Apresentação da organização de memória interna: métodos sequenciais e não sequenciais; coleta de lixo.</p>	
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

M. J. Folk, B. Zoellick. File Structures, Second Edition. Addison-Wesley, Hardcover, Published June 1992.

Nivio Ziviani. Projetos de algoritmos: com implementações em Pascal e C. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Cengage Learning, 2012.

Adam Drozdek. Estruturas de dados e algoritmos em C++. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

T.H. Cormen, C.E. Leiserson, R.L. Rivest, C. Stein, Introduction to Algorithms, 3rd ed., McGraw-Hill, 2009.

Bibliografia Complementar

Yedidyah Langsam, Moshe J. Augenstein, Aaron M. Tenenbaum. Data structures using C and C++. 2. ed. Upper Sadle River: Prentice Hall, 1996.

Aaron M. Tenenbaum, Yedidyah Langsam, Moshe J. Augenstein. Estruturas de dados usando C. São Paulo: Pearson Makron Books, 2009.

Jayme Luiz Szwarcfiter, Lilian Markenzon. Estruturas de Dados e seus Algoritmos. 3a edição, Rio de Janeiro: LTC, 2010.

Nivio Ziviani. Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

5.6.4 Disciplinas do Quarto Semestre

As disciplinas do quarto semestre do curso são:

- Álgebra Linear;
- Interface Humano-Computador
- Inteligência Artificial;
- Engenharia de Software 1;
- Banco de Dados;
- Projeto e Análise de Algoritmos.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização de tais disciplinas.

Título	Álgebra Linear
Objetivo Geral	
Levar o aluno a entender e reconhecer as estruturas da Álgebra Linear, que aparecem em diversas áreas da matemática e, trabalhar com estas estruturas, tanto abstrata como concretamente (através de cálculo com representações matriciais).	
Pré-requisitos	Geometria Analítica
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Espaços Vetoriais; Transformações Lineares; Diagonalização de Matrizes; Espaços com Produto Interno; Formas Bilineares e Quadráticas.	
Créditos	4 total (3 teóricos, 1 práticos)
Resp. pela oferta	DM (08.013-6)
Bibliografia Básica	
BOLDRINI, J. L. et al. Álgebra Linear. 3. ed. São Paulo: Harbra, 1986.	
CALLIOLI, C. A.; DOMINGUES, H. H.; Costa, R. C. F. Álgebra linear e aplicações. 6. ed. São Paulo: Atual, 2013.	
COELHO, F. U.; LOURENÇO, M. L. Um curso de álgebra linear. 2. ed. São Paulo: EdUSP, 2010.	

Bibliografia Complementar

ANTON, H.; BUSBY, R. C. Álgebra linear contemporânea. Porto Alegre, RS: Bookman, 2008.

LIMA, E. L. Álgebra linear. 5. ed. Rio de Janeiro: IMPA. (Coleção Matemática Universitária), 2001.

HOFFMAN, K.; KUNZE, R. Álgebra linear. 2. ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1979.

LANG, S. Álgebra linear. São Paulo: Edgard Blucher, 1971.

LIPSCHUTZ, S. Álgebra linear. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1973.

MONTEIRO, L. H. J. Álgebra linear. São Paulo: Nobel, 1970.

Título	Interação Humano-Computador
Objetivo Geral	
Tornar os estudantes aptos a considerar requisitos de usuário e aspectos de qualidade de uso na construção de sistemas computacionais interativos; capacitar os estudantes a fazer design de sistemas computacionais interativos, adotando modelos e técnicas bem estabelecidos; capacitar os estudantes a realizar avaliações de sistemas computacionais interativos, adotando modelos e técnicas bem estabelecidos.	
Pré-requisitos	Construção de Algoritmos e Programação
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Visão geral da Interação Humano-Computador: histórico, áreas e disciplinas envolvidas. Apresentação do conceito de sistemas computacionais interativos. Apresentação de fundamentos teóricos: fatores humanos e ergonomia, modelos de engenharia, conceitos de qualidade de uso. Aprofundamento em design de sistemas computacionais interativos: abordagens ao design, modelagem da interação, apoio a decisões de design, técnicas e estilos de prototipação, documentação de decisões de design. Aprofundamento em avaliação de sistemas computacionais interativos: avaliação analítica e empírica, métodos e técnicas de avaliação de usabilidade e acessibilidade.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
ROGERS, Yvonne; PREECE, Jennifer; SHARP, Helen. Design de interação: além da interação homem-computador. 3. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2013. xiv, 585 p. : il. (color.) ISBN 9788582600061.	
BARBOSA, Simone Diniz Junqueira; SILVA, Bruno Santana da. Interação humano-computador. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 384 p. ISBN 9788535234183.	
TULLIS, Tom; ALBERT, Bill. Measuring the user experience: collecting, analyzing, and presenting usability metrics. Burlington: Elsevier, 2008. 317 p. (The Morgan Kaufmann Series in Interactive Technologies). ISBN 978-0-12-373558-4.	

Bibliografia Complementar

ROCHA, Heloisa; BARANAUSKAS, Maria Cecília Calani. (2003) Design e Avaliação de Interfaces Humano-Computador. São Paulo - Escola Computação: IME - USP, 2000. v.1. 242p. ISBN 85-88833-04-2

DIX, Alan; FINLAY, Janet; ABOWD, Gregory; BEALE, Russell. Human-Computer Interaction. 3rd Edition, Pearson, 2004. ISBN 978-0130461094

SHNEIDERMAN Ben; PLAISANT, Catherine. Designing the User Interface: Strategies for Effective Human-Computer Interaction 5th Edition, Pearson Addison-Wesley, 2009. ISBN 978-0321537355

Título	Projeto e Análise de Algoritmos
Objetivo Geral	<p>Tornar os estudantes aptos a aplicar estratégias algorítmicas avançadas a seus projetos; capacitar os estudantes a analisar a correção e o desempenho de algoritmos não-triviais; permitir aos estudantes consolidar os paradigmas de projeto de algoritmos (divisão e conquista, aleatorização, guloso, programação dinâmica), através de diversos exemplos e demonstrações; familiarizar os estudantes com noções da teoria da complexidade computacional; estimular os estudantes a avaliar quais técnicas de projeto, algoritmos e estruturas de dados se adequam melhor a cada situação, problema ou aplicação.</p>
Pré-requisitos	Algoritmos e Estruturas de Dados 1
Disc. recomendadas	N/A

Ementa

Detalhamento das análises assintóticas (notação O, Omega e Theta). Aprofundamento de divisão-e-conquista: árvore de recorrência e teorema mestre (demonstração, interpretação e exemplos). Apresentação de aplicações em áreas distintas com definição do problema, algoritmo, recorrência, análises de correção e eficiência. Exemplos de aplicações: multiplicação de inteiros e matrizes, ordenação e seleção aleatorizados (Revisão de probabilidade). Revisão de grafos e apresentação da operação de contração de arestas com aplicação no algoritmo probabilístico de Karger para o problema do corte mínimo. Aprofundamento de algoritmos gulosos: aplicações em áreas distintas com definição do problema, algoritmo e invariantes, análises de correção e eficiência. Exemplos de aplicações: escalonamento de tarefas com peso em uma única máquina, coleção disjunta máxima de intervalos, códigos de Huffman, problema da árvore geradora mínima (algoritmo genérico) e abordagens de Prim (com e sem heap) e Kruskal (com detalhamento da estrutura union-find). Aprofundamento de programação dinâmica: princípios de PD (com exemplos); aplicações em áreas distintas com definição do problema, subestrutura ótima com demonstração, algoritmo, implementação eficiente, análises de correção e eficiência. Exemplos de aplicações: conjunto independente ponderado em grafos caminhos, alinhamento de sequências, problema da mochila, caminhos mínimos. Revisão do algoritmo para caminhos mínimos de Dijkstra com apresentação de contra-exemplo para o caso de grafos com custos negativos. Detalhamento dos algoritmos para caminhos mínimos de Bellman-Ford, Floyd-Warshall e Johnson. Introdução de NP-Completeness pelo ponto de vista algorítmico: reduções; completeness; definição e interpretação de NP-Completeness (questão P vs NP). Noções de abordagens para tratar problemas NP-Completes e NP-Difíceis. Algoritmos exatos (Ex: busca exaustiva melhorada para Cobertura por Vértices e programação dinâmica para Caixeiro Viajante); algoritmos de aproximação (Ex: algoritmos guloso e de programação dinâmica para mochila); algoritmos de busca local (Ex: Corte Máximo e 2-SAT).

Créditos	4 total (4 teóricos)
-----------------	----------------------

Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
--------------------------	---------------

Bibliografia Básica

S. Dasgupta, C.H. Papadimitriou, U.V. Vazirani. Algoritmos, McGraw-Hill, 2009.

T.H. Cormen, C.E. Leiserson, R.L. Rivest, C. Stein. Introduction to Algorithms, 3rd ed., McGraw-Hill, 2009.

R. Sedgewick, K. Wayne. Algorithms, 4th. ed., Addison-Wesley, 2011.

Bibliografia Complementar

J. Kleinberg, É. Tardos. Algorithm Design, Addison-Wesley, 2005.

SEDGWICK, R. Algorithms in C++, Parts 1-4: fundamentals, data structures, sorting, searching. 3rd. ed., Boston: Addison - Wesley, 1998.

SEDGWICK, R. Algorithms in C++, Part 5: graph algorithms. 3rd. ed., Boston: Addison-Wesley, 2001.

Nivio Ziviani. Projeto de algoritmos: com implementações em Java e C++. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2011.

D.E. Knuth. The Art of Computer Programming, vols. 1 e 3, Addison-Wesley, 1973.

K. H. Rosen. Discrete mathematics and its applications. 7th. ed. New York: McGraw Hill, 2013.

Título	Engenharia de Software 1
Objetivo Geral	Capacitar os estudantes a realizar levantamento de requisitos; capacitar os estudantes a elaborar modelos (diagramas) que traduzem os requisitos em uma solução de software de qualidade; tornar os estudantes aptos a especificar diagramas que cobrem vários níveis de abstração de um sistema de software; habilitar os estudantes a refletir sobre a modelagem de sistemas não triviais, como de tempo real, embarcados, ferramentas, etc.
Pré-requisitos	Programação Orientada a Objetos
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Histórico da Engenharia de Software. Visão sobre Ciclo de Vida de Desenvolvimento de Sistemas de Software. Detalhamento do processo de gerenciamento de requisitos com ênfase na elicitação e especificação: documento de requisitos e casos de uso. Detalhamento do Processo de Conversão de Requisitos em Modelos Conceituais (Diagramas de Classes e Diagramas de Sequência do Sistema - DSS). Introdução à Modelagem comportamental: Diagramas de Estado em nível de análise. Introdução ao Projeto de Software. Detalhamento da conversão dos modelos de análise em Modelos de Projeto: Diagrama de Classes e de Pacotes (Subsistemas). Apresentação do conceito de modularização (agrupamento de classes que atendem a determinado critério). Conversão dos Modelos de Análise em Modelos Projeto: Diagramas de Sequência/Colaboração. Diagrama de Estados em nível de projeto. Utilização de Diagramas de Componentes para modularização do sistema. Utilização de diagramas de implantação.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 529 p. ISBN 97885793611081;

PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016. 940 p. ISBN 9788580555332.

FURLAN, José Davi. Modelagem de objetos através da UML - Unified Modeling Language. São Paulo: Makron Books, 1998. 329 p. ISBN 85-346-0924-1.

BLAHA, Michael; RUMBAUGH, Michael. Modelagem e projetos baseados em objetos com UML 2. 2. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2006. 496 p. ISBN 8535217533.

Bibliografia Complementar

HUMPHREY, Watts S. A discipline for software engineering. Reading: Addison-Wesley, 1995. 789 p. (SEI Series in Software Engineering). ISBN 0-201-54610-8.

PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de software: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2004. 537 p. ISBN 85-87918-31-1.

ENGINEERING and managing software requirements. Berlin: Springer, 2006. AURUM, Aybüke; WOHLIN, C.(Eds.), 478 p. (Institute for nonlinear science). ISBN 3-540-25043-3.

Título	Banco de Dados
Objetivo Geral	Familiarizar os estudantes com os conceitos fundamentais sobre banco de dados; capacitar os estudantes para a realização de projetos de banco de dados; habilitar os estudantes para o desenvolvimento de sistemas de banco de dados; tornar os estudantes aptos a desenvolver um sistema de banco de dados utilizando um sistema gerenciador de banco de dados relacional.
Pré-requisitos	Algoritmos e Estrutura de Dados 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Conceitos básicos de banco de dados: arquitetura de um sistema de banco de dados; componentes de um sistema gerenciador de banco de dados, arquitetura cliente-servidor de banco de dados, modelos e esquemas de banco de dados. Projeto conceitual de banco de dados: modelo entidade-relacionamento e modelo entidade-relacionamento estendido. Projeto lógico de banco de dados: modelo relacional e mapeamento entre esquemas do nível conceitual para o nível lógico. Álgebra relacional. Linguagem SQL
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	ELMASRI, Ramez; NAVATHE, Shamkant B. Sistemas de banco de dados. 6. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2011. 788 p. ISBN 9788579360855. (disponível na BCO) RAMAKRISHNAN, Raghu; GEHRKE, Johannes. Sistemas de gerenciamento de banco de dados. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2008. 884 p. ISBN 978-85-7726-027-0. (disponível na BCO) SILBERSCHATZ, Abraham; KORTH, Henry F.; SUDARSHAN, S. Sistema de bancos de dados. 6. ed. São Paulo: Elsevier, 2012. 861 p. ISBN 978-85-352-4535-6. (disponível na BCO)

Bibliografia Complementar

DATE, C. J. Introdução a sistemas de banco de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 865 p. ISBN 9788535212730. (disponível na BCO)

HEUSER, Carlos Alberto. Projeto de banco de dados. 6. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 282 p. (Série Livros Didáticos Informática UFRGS ; v.4). ISBN 9788577803828.(disponível na BCO)

GARCIA-MOLINA, Hector; ULLMAN, Jeffrey D.; WIDOM, Jennifer. Database system implementation. New Jersey: Prentice Hall, 2000. 653 p. ISBN 0-13-040264-8. (disponível na BCO)

Título	Inteligência Artificial
Objetivo Geral	
Capacitar o estudante para utilizar representação de conhecimento na construção de algoritmos a partir dos conceitos da IA. Propiciar ao estudante a aquisição dos conceitos relacionados à busca, representação de conhecimento, raciocínio automático e aprendizado de máquina. Desenvolver no estudante a competência para saber identificar problemas que podem ser resolvidos com técnicas da IA e quais técnicas podem ser adequadas a cada problema.	
Pré-requisitos	Algoritmos e Estruturas de Dados 1
Disc. recomendadas	Probabilidade e Estatística
Ementa	
Caracterização da área de IA. Apresentação de métodos de busca desinformada e informada para a resolução de problemas: busca em largura, busca de custo uniforme, busca em profundidade, subida da encosta, têmpera simulada, algoritmos evolutivos. Introdução à representação de conhecimento baseada em lógica. Visão geral de métodos de raciocínio e inferência: algoritmos de encadeamento para frente e para trás, resolução e programação lógica. Introdução à representação de conhecimento incerto: quantificação de incerteza e raciocínio probabilístico. Noções de aprendizado de máquina supervisionado e não-supervisionado: classificação, regressão e agrupamento.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

RUSSELL, Stuart J; NORVIG, Peter. Artificial intelligence: a modern approach. 3. ed. Upper Saddle River: Prentice-Hall, c2010. 1131 p. ISBN 978-0-13-604259-4. LUGER, George F. Artificial intelligence: Structures and strategies for complex problem solving. 5. ed. Harlow: Addison Wesley Longman, c2005. 824 p. ISBN 0-321-26318-9. BRATKO, Ivan. Prolog: programming for artificial intelligence. 2. ed. Harlow: Addison-Wesley, 1990. 597 p. (International Computer Science Series). ISBN 0-201-41606-9.

Bibliografia Complementar

MITCHELL, Tom M. Machine learning. Boston: MCB/McGraw-Hill, 1997. 414 p. (McGraw-Hill Series in Computer Science). ISBN 0-07-042807-7; BITTENCOURT, Guilherme. Inteligência artificial: ferramentas e teorias. 3. ed. Florianópolis, SC: Editora da UFSC, 2006. 371 p. : il., tabs. (Série Didática). ISBN 8532801382; FACELI, Katti; LORENA, Ana Carolina; GAMA, João; CARVALHO, André Carlos Ponce de Leon Ferreira de. Inteligência artificial: uma abordagem de aprendizado de máquina. Rio de Janeiro: LTC, 2011. 378 p. ISBN 9788521618805; COPPIN, Ben. Inteligência artificial. Grupo Gen-LTC, 2015.

5.6.5 Disciplinas do Quinto Semestre

O quinto semestre do curso prevê a realização de 6 disciplinas por parte do aluno, computando 24 créditos para sua integralização curricular. Desse conjunto, duas são obrigatórias, 3 são optativas de linha e devem ser escolhidas do conjunto mostrado na Tabela 5.10 e 1 é eletiva.

Apenas no sentido de facilitar a leitura, as disciplinas obrigatórias deste semestre são:

- Cálculo Numérico;
- Redes de Computadores.

Por sua vez, as disciplinas optativas de linha para este semestre, em consonância com a configuração apresentada na Tabela 5.10, são:

- Programação Orientada a Objetos Avançada;
- Desenvolvimento de Software para Web 1;
- Engenharia de Software 2;
- Projeto e Implementação de Banco de Dados;
- Aprendizado de Máquina 1;
- Computação Gráfica;
- Processamento Digital de Imagens;
- Sistemas Distribuídos.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização das disciplinas obrigatórias e, na sequência, das optativas de linha disponíveis neste semestre.

Título	Cálculo Numérico
Objetivo Geral	
Apresentar técnicas numéricas computacionais para resolução de problemas nos campos das ciências e da engenharia, levando em consideração suas especificidades, modelagem e aspectos computacionais vinculados a essas técnicas.	

Pré-requisitos	Cálculo 1, Geometria Analítica e Construção de Algoritmos e Programação
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Erros em processos numéricos; Solução numérica de sistemas de equações; lineares; Solução numérica de equações; Interpolação e aproximação de funções; Integração numérica; Solução numérica de equações diferenciais ordinárias	
Créditos	4 total (3 teóricos, 1 prático)
Resp. pela oferta	DM (08.302-0)
Bibliografia Básica	
RUGGIERO, M.; LOPES, V. L. Cálculo Numérico: aspectos teóricos e computacionais, MacGraw-Hill, 1996.	
ARENALES, S.; DAREZZO, A. Cálculo Numérico - Aprendizagem com apoio de software, Editora Thomson, 2007.	
FRANCO, N. B. Cálculo Numérico, Pearson Prentice Hall, 2006.	
Bibliografia Complementar	
HUMES et al. Noções de Cálculo Numérico, MacGraw-Hill, 1984.	
BARROSO, C. L. et al. Cálculo Numérico com Aplicações, Harbra, 1987.	
BURDEN, R.L., FAIRES, J.D. Numerical Analysis, PWS Publishing Company, 1996.	
CLÁUDIO, D. M. et al. Fundamentos de Matemática Computacional, Atlas, 1989).	
CONTE, S. D., Elementos de Análise Numérica, Ed. Globo, 1975.	
DEMIDOVICH, B. P. et al. Computacional Mathematics, Moscou, Mir Pub, 1987.	
SANTOS, V. R. Curso de Cálculo Numérico, LTC, 1977.	
SPERANDIO, D. et al. Cálculo Numérico: características matemáticas e computacionais dos métodos numéricos, Pearson/Prentice Hall, 2003.	
YONG, D. M. et al. (1972). Survery of Numerical Mathematics, Addison Wesley, 1972.	

Título	Redes de Computadores
Objetivo Geral	<p>Estudar as redes de computadores, abordando suas operações, funcionalidades e serviços. Apresentar tecnologias de conexão existentes, abordando aspectos de hardware e de protocolos e o projeto físico e lógico de redes.</p>
Pré-requisitos	Sistemas Operacionais
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	<p>Transmissão de dados: camadas física e de enlace, sinalização, modulação e codificação, framing, endereçamento, camadas física e de enlace. Endereçamento lógico e físico, encaminhamento, roteamento e mobilidade na Internet. Endereçamento físico e lógico, roteamento fixo e dinâmico, mobilidade de nós, encaminhamento de pacotes. Controle de fluxo e de congestionamento: latência, bufferbloat, bandwidth, throughput, controle de fluxo fim a fim, controle de congestionamento na rede. Gerenciamento de rede: configuração, desempenho, contabilização, falha e segurança. Redes definidas por software (SDN), Redes de sensores, redes móveis, redes ad-hoc e redes veiculares. Qualidade de Serviço (QoS).</p>
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>TANENBAUAN, A. "Computer Networks". Prentice-Hall, 3. ed., 1996. KUROSE, J. F. ; ROSS, K. W. Redes de Computadores e a Internet: Uma abordagem top-down. Pearson Addison Wesley– 6ª Edição, 2014 PETERSON, L. L.; DAVIE, B. S. Computer Networks: A Systems Approach, 5. ed., Editora Elsevier</p>
Bibliografia Complementar	<p>COMER, D. E. Redes de Computadores e Internet, 6. ed, Editora Bookman, 2016</p>

Título	Programação Orientada a Objetos Avançada
Objetivo Geral	
Estimular o estudante a programar utilizando estruturas que facilitem a implementação, manutenção e evolução de software. Familiarizar o estudante com os princípios SOLID (responsabilidade única, aberto-fechado, substituição de Liskov, segregação de interface e inversão de dependência) da orientação a objetos. Capacitar o estudante a criar software orientado a objetos que utiliza os conceitos básicos da programação orientada a objetos (abstração, classes, objetos, atributos e métodos, encapsulamento/visibilidade, herança, composição/agregação, sobrecarga, polimorfismo de inclusão, classes abstratas, polimorfismo paramétrico, modularização, alocação dinâmica de objetos, tratamento de exceções) de forma a corretamente seguir os princípios SOLID.	
Pré-requisitos	Algoritmos e Estruturas de Dados 1 e Programação Orientada a Objetos
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Histórico da orientação a objetos. Princípios SOLID (responsabilidade única, aberto-fechado, substituição de Liskov, segregação de interface e inversão de dependência). Atribuição de responsabilidade em programas orientados a objetos. Padrões de projeto em nível de implementação. Prática de desenvolvimento de software orientado a objetos seguindo os princípios SOLID.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
Craig Larman. Utilizando UML e Padrões. Uma Introdução à Análise e ao Projeto Orientados a Objetos e ao Desenvolvimento Iterativo - 3a edição. Bookman, 2006. 696p. ISBN 8560031529. Dave West. Use a Cabeça! Análise & Projeto Orientado ao Objeto. Alta Books, 2007. 472p. ISBN 978-85-7608-145-6. Erich Gamma, Richard Helm, John Vlissides, Ralph Johnson. Padrões de Projeto - Soluções Reutilizáveis de Software Orientado a Objetos. Bookman, 2003. 368p. ISBN 8573076100	

Bibliografia Complementar

DEITEL, H.M. & DEITEL, P. J. - C++ Como Programar, 5ed, Pearson Prentice Hall, 2006

PIZZOLATO, E. B. - Introdução à programação orientada a objetos com C++ e Java, EdUFS-Car, 2010

ECKEL, B. Thinking in C++. 2ed. Upper Saddle River: Prentice Hall, 2000.

SILVA FILHO, A. M. Introdução à programação orientada a objetos com C++, Elsevier, 2010

DEITEL, Paul J.; DEITEL, Harvey M. C++ for programmers. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall, 2009. 1000 p. (Deitel Developer Series). ISBN 10-0-13-700130-9.

SCHILDT, Herbert. C++: the complete reference. 4. ed. New York: McGraw Hill, c2003. 1023 p. ISBN 0-07-222680-3.

Título	Desenvolvimento de Software para Web 1
Objetivo Geral	Familiarizar o estudante com os principais conceitos do desenvolvimento de software para web; capacitar o estudante a desenvolver aplicações web pelo lado do servidor (back-end).
Pré-requisitos	Banco de Dados
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Conceitos de requisição/resposta. Navegação entre recursos web (redirecionamento, encaminhamento e inclusão). Compartilhamento de informações em nível de requisição, sessão e contexto. Geração de conteúdo dinâmico no servidor. Padrões arquiteturais para web. Frameworks para desenvolvimento Web.
Créditos	4 total (4 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	Oracle. Java Platform, Enterprise Edition: The Java EE Tutorial. Disponível em: https://docs.oracle.com/javaee/ BASHAM, B. B.; SIERRA, K.; Use a Cabeça! Servlets & JSP. 2. ed. Alta Books. 2009. LUCKOW, D. H.n; de Melo, Alexandre Altair;. Programação Java para a Web - 2. ed., Novatec, 2015. 680p.
Bibliografia Complementar	

Título	Engenharia de Software 2
Objetivo Geral	Habilitar o estudante a gerenciar o processo de desenvolvimento de um sistema de software; habilitar o estudante a aplicar testes funcionais e estruturais em sistemas de software; familiarizar o estudante com conceitos de qualidade de software e fazer com que ele consiga refletir esses conceitos na prática.
Pré-requisitos	Engenharia de Software 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Aprofundamento sobre Ciclo de Vida de Desenvolvimento e Manutenção de Sistemas. Modelos de Processo e Metodologias Ágeis: características, diretrizes de escolha e simulação. Técnicas de gerenciamento de projetos de software (local e distribuído geograficamente): Gerenciamento de configuração e de versões. Técnicas de Verificação e Validação de Software: Testes Funcionais e Estruturais; Conceituação e Exemplificação de Tipos de Manutenção de Software; Caracterização de qualidade de software e seu emprego/manutenção ao longo das fases do desenvolvimento; métricas, smells e refatorações. Visão geral sobre modelos de melhoria de processo.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>PRESSMAN, Roger S.; MAXIM, Bruce R. Engenharia de software: uma abordagem profissional. 8. ed. Porto Alegre: AMGH, 2016. 940 p. ISBN 9788580555332. Disponível na BCo.</p> <p>SOMMERVILLE, Ian. Engenharia de software. 9. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2011. 529 p. ISBN 97885793611081. Disponível na BCo.</p> <p>DELAMARO, Márcio E.; MALDONADO, José C.; JINO, Mario. Introdução ao teste de software. Rio de Janeiro: Elsevier : Campus, 2007, 394 p. ISBN 9788535226348. Disponível na BCo.</p>

Bibliografia Complementar

GORTON, Ian. Essential Software Architecture. Springer-Verlag, Germany, 2016. ISBN 9783642191763

COHN, Mike. Agile estimating and planning. Upper Saddle River, NJ: Prentice Hall Professional Technical Reference, 2010. 330 p. (Robert C. Martin Series). ISBN 9780131479418.

THE CAPABILITY maturity model: guidelines for improving the software process. Boston: Addison-Wesley, 2001. 441 p. (The SEI Series in Software Engineering). ISBN 0-201-54664-7.

PFLEEGER, Shari Lawrence. Engenharia de software: teoria e prática. 2. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2004. 537 p. ISBN 85-87918-31-1.

Título	Projeto e Implementação de Banco de Dados
Objetivo Geral	Tornar os estudantes aptos a realizar projeto de bancos de dados, abrangendo as fases de projeto conceitual, lógico e físico; estimular os estudantes a desenvolver um sistema de banco de dados utilizando um Sistema Gerenciador de Banco de Dados de grande porte; tornar os estudantes aptos nas tarefas e procedimentos de um administrador de banco de dados.
Pré-requisitos	Banco de Dados
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Apresentação da teoria de dependência funcional e normalização; Explicitação sobre organização física dos dados, índices, visões não materializadas e visões materializadas; Introdução sobre processamento de transações e controle de concorrência. Programação em banco de dados: procedimentos armazenados, gatilhos, funções e cursores; Introdução ao uso de linguagens de programação e acesso a banco de dados usando APIs (application programming interfaces); Introdução ao uso de recursos de programação de interface com os SGBDs.
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	ELMASRI, Ramez; NAVATHE, Shamkant B. Sistemas de banco de dados. 6. ed. São Paulo: Pearson Addison Wesley, 2011. 788 p. ISBN 9788579360855. (disponível na BCO) RAMAKRISHNAN, Raghu; GEHRKE, Johannes. Sistemas de gerenciamento de banco de dados. 3. ed. São Paulo: McGraw-Hill, 2008. 884 p. ISBN 978-85-7726-027-0. (disponível na BCO) SILBERSCHATZ, Abraham; KORTH, Henry F.; SUDARSHAN, S. Sistema de bancos de dados. 6. ed. São Paulo: Elsevier, 2012. 861 p. ISBN 978-85-352-4535-6. (disponível na BCO)

Bibliografia Complementar

DATE, C. J. Introdução a sistemas de banco de dados. Rio de Janeiro: Elsevier, 2003. 865 p. ISBN 9788535212730. (disponível na BCO)

HEUSER, Carlos Alberto. Projeto de banco de dados. 6. ed. Porto Alegre, RS: Bookman, 2009. 282 p. (Série Livros Didáticos Informática UFRGS ; v.4). ISBN 9788577803828.(disponível na BCO)

GARCIA-MOLINA, Hector; ULLMAN, Jeffrey D.; WIDOM, Jennifer. Database system implementation. New Jersey: Prentice Hall, 2000. 653 p. ISBN 0-13-040264-8. (disponível na BCO)

Título	Aprendizado de Máquina 1
Objetivo Geral	Familiarizar o estudante com conceitos básicos e algoritmos de aprendizado de máquina supervisionado e não-supervisionado. Capacitar o estudante a identificar quais algoritmos de aprendizado de máquina e quais ferramentas podem ser adequados a cada problema. Capacitar o estudante a realizar a análise de resultados desses algoritmos.
Pré-requisitos	Inteligência Artificial e Probabilidade e Estatística
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Apresentação de conceitos básicos e exemplos de aplicação de Aprendizado de Máquina. Noções de ferramentas e linguagens apropriadas para AM. Visão geral sobre aprendizado supervisionado: classificação, regressão e seleção de modelos e generalização. Detalhamento sobre técnicas de avaliação e comparação de modelos de classificação. Visão geral sobre aprendizado não-supervisionado: agrupamento, aprendizado competitivo e regras de associação. Introdução a técnicas de pré-processamento e redução de dimensionalidade: seleção e transformação de atributos e pré-processamento de dados não estruturados.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	MITCHELL, Tom M. Machine learning. Boston: MCB/McGraw-Hill, 1997. 414 p. (McGraw-Hill Series in Computer Science). ISBN 0-07-042807-7 WITTEN, Ian H.; FRANK, Eibe. Data mining: practical machine learning tools and techniques. 2. ed. San Francisco: Elsevier, c2005. 524 p. (The Morgan Kaufmann Series in Data Management Systems). ISBN 0-12-088407-0. ALPAYDIN, Ethem. Introduction to machine learning. Cambridge: MIT Press, c2004. 415 p. (Adaptive Computation and Machine Learning). ISBN 0-262-01211-1.

Bibliografia Complementar

FACELI, Katti; LORENA, Ana Carolina; GAMA, João; CARVALHO, André Carlos Ponce de Leon Ferreira de. Inteligência artificial: uma abordagem de aprendizado de máquina. Rio de Janeiro: LTC, 2011. 378 p. ISBN 9788521618805.

PANG-NING, Tan; STEINBACH, Michael; KUMAR, Vipin. Introduction data mining. Boston: Pearson Education, c2006. 769 p. ISBN 0-321-32136-7.

BISHOP, Christopher M. Pattern recognition and machine learning. New York: Springer, c2006. 738 p. (Information Science and Statistics). ISBN 978-0-387-31073-2.

HAYKIN, Simon S. Neural networks and learning machines. 3. ed. Upper Saddle River: Pearson Education, 2008. 906 p. ISBN 978-0-13-147139-9.

SILVA, Ivan Nunes da; SPATTI, Danilo Hernane; FLAUZINO, Rogério Andrade. Redes neurais artificiais: para engenharia e ciências aplicadas. São Paulo: Artliber, 2010. 399 p. ISBN 978-85-88098-53-4.

Título	Computação Gráfica
Objetivo Geral	
Familiarizar o estudante com os conceitos fundamentais da área; capacitar o estudante a compreender a organização e as funcionalidades de sistemas gráficos; capacitar o estudante a implementar abordagens básicas na solução de problemas em computação gráfica.	
Pré-requisitos	Geometria Analítica e Algoritmos e Estruturas de Dados 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Introdução à computação gráfica; apresentar os tipos de equipamentos e tecnologias atuais disponíveis em computação gráfica; algoritmos básicos: aspectos geométricos e transformações (problemática associada e algoritmos). Noções da teoria de cores. Aprofundamento em modelagem de objetos bidimensionais e tridimensionais. Apresentação de projeções planares. Aprofundamento em transformações de visualização, determinação de superfícies visíveis e técnicas de iluminação e sombreadimento. Visão geral de programação com pacotes gráficos padrões. Noções de gerenciamento de eventos. Noções de animação.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
ANGEL, E. and Shreiner D. Interactive Computer Graphics: A Top-Down Approach With WebGL, 7th ed., Pearson 2014.	
FOLEY, J. et al. Computer graphics: principles and practice, 3rd ed., Addison-Wesley Professional, 2013, 1264 p.	
SHREINER, Dave et al. OpenGL Programming Guide: The Official Guide to Learning OpenGL, Version 4.3, 8th ed., Addison-Wesley, 2013, 935 p.	

Bibliografia Complementar

COHEN, Marcelo; MANSSOUR, Isabel. OpenGL - Uma Abordagem Prática e Objetiva. São Paulo: Novatec, 2006. 486 p.

AZEVEDO, Eduardo; CONCI, Aurea. Computação Gráfica. Geração de Imagem - Volume 1- Teoria e Prática. Elsevier, 2003. 384 p

VELHO, L. e GOMES J. M. Fundamentos da Computação Gráfica. Rio de Janeiro: IMPA, 2008.

Título	Processamento Digital de Imagens
Objetivo Geral	
Habilitar o estudante a aplicar técnicas de melhoramento e segmentação de imagens digitais; habilitar o estudante a realizar o pré-processamento de imagens para a subsequente aplicação de técnicas de aprendizado de máquina; capacitar o estudante a identificar as técnicas mais adequadas a serem aplicadas dependendo do tipo de imagem a ser processada.	
Pré-requisitos	Construção de Algoritmos e Programação, Cálculo Diferencial e Integral I e Geometria Analítica
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Visão biológica e artificial. Visão geral das etapas de um sistema de processamento de imagens. Apresentação de técnicas de modificação de histogramas. Detalhamento sobre filtragem espacial de imagens (filtros lineares e não-lineares). Aprofundamento sobre filtragem de imagens no domínio da frequência. Apresentação de processamento multiresolução. Apresentação detalhada sobre processamento morfológico. Visão geral sobre técnicas de representação e descrição de imagens. Apresentação de técnicas de segmentação de imagens.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
R. C. Gonzalez e R. E. Woods, “Digital Image Processing” (3rd Edition), Prentice-Hall, 2008. (disponível na BCo - UFSCar)	
A. K. Jain, “Fundamentals of digital image processing”, Prentice-Hall, 1989. (disponível na BCo - UFSCar)	
H. Pedrini e W. Robson, “Análise de imagens digitais: princípios, algoritmos e aplicações”, Thomson Learning, 2008. (disponível na BCo - UFSCar)	

Bibliografia Complementar

D. A. Forsyth and J. Ponce, "Computer Vision: A Modern Approach", Prentice Hall, 2003.
(disponível na BCo).

R. Szeliski, "Computer Vision: Algorithms and Applications", Springer, 2010
(<http://szeliski.org/Book/>). (disponível on-line)

M. Nixon, A. S. Aguado, "Feature Extraction & Image Processing for Computer Vision", (2nd Edition), Academic Press, 2008.

Openheim, A. V. and Schafer, R. W., Discrete-Time Signal Processing, Prentice-Hall, 1989
(disponível na BCO - UFSCar)

Proakis, J. G. and Manolakis, D. G., Digital Signal Processing: Principles, Algorithms and Applications, MacMillan, 1992 (disponível na BCO – UFSCar)

Título	Sistemas Distribuídos
Objetivo Geral	
<p>Familiarizar o estudante com aspectos inerentes à interligação lógica de sistemas computacionais fracamente acoplados. Familiarizar o estudante com as dificuldades e técnicas para prover comunicação, sincronização e coordenação entre múltiplos sistemas de computação distribuídos. Capacitar o estudante a tratar do compartilhamento ordenado e seguro de recursos computacionais distribuídos. Capacitar o estudante a tratar do desenvolvimento de técnicas e infraestruturas de software para ambientes computacionais distribuídos. Habilitar o estudante a criar aplicações que usem de maneira eficiente múltiplos recursos computacionais distribuídos.</p>	
Pré-requisitos	Sistemas Operacionais
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
<p>Motivações, objetivos e caracterização de Sistemas Distribuídos. Arquiteturas de sistemas distribuídos; middleware. Processos, threads e unidades de execução de código; modelos cliente / servidor e peer-to-peer; virtualização. Comunicação em rede, protocolos e APIs. Invocação de códigos remotos. Comunicação orientada a mensagens, a fluxos e multicast. Nomeação: identificadores e localização. Sincronização. Relógios físicos e lógicos. Ordenação. Exclusão mútua. Eleição; coordenação. Consistência e replicação: modelos de consistência; gerenciamento de réplicas; protocolos de consistência. Tolerância a faltas: modelos; redundância; resiliência de processos e de comunicação. Comunicação confiável. Acordos distribuídos e consenso; recuperação. Segurança: ameaças, políticas e mecanismos; criptografia; canais seguros; controle de acesso. Gerenciamento de segurança. Estudo de casos em Sistemas Distribuídos.</p>	
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

TANENBAUM, A. S., Steen, M. V. Sistemas distribuídos: princípios e paradigmas.. 2. ed. São Paulo. Pearson Prentice Hall, 2007.

COULOURIS, G.; DOLLIMORE, J.; KINDBERG, T.; and BLAIR, G. Distributed systems: concepts and design. 5th. ed. Addison-Wesley, 2012.

TANENBAUM, A. S. Distributed operating systems. Prentice Hall, c1995. 614 p. (disponível na BCo)

Bibliografia Complementar

Addison-Wesley, 2009. Ghosh, Sukumar. Distributed systems: an algorithmic approach. Chapman & Hall/CRC, c2007. BIRMAN, K. P. Reliable distributed systems: technologies, web services, and applications. New York: Springer, 2010. ANTONOPOULOS, N.; Gilliam L. Cloud computing: principles, systems and applications. New York. Springer, 2010. SINHA, P. K. Distributed operating systems: concepts and design. New York: IEEE Computer Society Press, 1997. TEL, G. Introduction to distributed algorithms. 2nd. ed. Cambridge University Press, 2000.

5.6.6 Disciplinas do Sexto Semestre

O sexto semestre do curso prevê a realização de 6 disciplinas por parte do aluno, computando 24 créditos para sua integralização curricular. Desse conjunto, duas são obrigatórias, 4 são optativas de linha e devem ser escolhidas do conjunto mostrado na Tabela 5.11 e 1 é eletiva.

Apenas no sentido de facilitar a leitura, as disciplinas obrigatórias deste semestre são:

- Programação Paralela e Distribuída;
- Teoria da Computação.

Por sua vez, as disciplinas optativas de linha para este semestre, em consonância com a configuração apresentada na Tabela 5.11, são:

- Paradigmas de Linguagens de Programação;
- Desenvolvimento de Software para Web 2;
- Arquitetura de Software e Padrões;
- Banco de Dados para Ciência de Dados;
- Aprendizado de Máquina 2;
- Processamento e Visualização de Dados;
- Processamento Digital de Imagens 3D e Vídeos;
- Arquitetura e Organização de computadores 2;
- Engenharia de Sistemas;
- Sistemas Digitais.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização das disciplinas obrigatórias e, na sequência, das optativas de linha disponíveis neste semestre.

Título	Teoria da Computação
---------------	-----------------------------

Objetivo Geral

Familiarizar os estudantes com a teoria de linguagens formais, a teoria de autômatos e a equivalência entre ambas. Capacitar os estudantes a descrever linguagens simples utilizando expressões regulares e gramaticais livres de contexto. Familiarizar os estudantes com noções de representação de problemas e soluções computacionais por meio dessas teorias. Tornar os estudantes aptos a reconhecer problemas indecidíveis e intratáveis por meio dessas teorias.

Pré-requisitos	Matemática Discreta
-----------------------	---------------------

Disc. recomendadas	N/A
---------------------------	-----

Ementa

Introdução aos conceitos de alfabetos, gramáticas e linguagens; detalhamento das linguagens, expressões e gramáticas regulares. Apresentação dos autômatos finitos (máquinas de estados) e autômatos finitos com saída (máquinas de Mealy e Moore). Detalhamento das gramáticas e linguagens livres de contexto. Apresentação dos autômatos finitos com pilha. Aprofundamento em Máquinas de Turing. Hierarquia das classes de linguagens formais: gramáticas não-restritas e sensíveis ao contexto e linguagens recursivas e recursivamente enumeráveis. Aprofundamento nos limites da computação algorítmica: computabilidade e decidibilidade.

Créditos	4 total (4 teóricos)
-----------------	----------------------

Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
--------------------------	---------------

Bibliografia Básica

Hopcroft, J.E.; Motwani R.; Ullman J.D. Introdução à Teoria de Autômatos, Linguagens e Computação. Editora Campus Ltda, 2003.

Sipser, M.; Introdução à Teoria da Computação - 2a ed. norte-americana. Cengage CTP, 2007. 488p.

Lewis, Harry R.; Papadimitriou, Christos H.; Elementos de Teoria da Computação. 2.ed. Porto Alegre, Bookman, 2004.

Bibliografia Complementar

Menezes, Paulo Blauth. Linguagens formais e autômatos. 6.ed. Porto Alegre, Bookman, 2010. 256p.

Título	Programação Paralela e Distribuída
Objetivo Geral	Familiarizar o estudante com os conceitos e termos básicos de sistemas paralelos, implementação e uso de concorrência, apresentar os tipos de arquitetura mais usados, descrever o suporte necessário para a programação de tais sistemas e apresentar algumas aplicações.
Pré-requisitos	Sistemas Operacionais
Disc. recomendadas	Sistemas Distribuídos
Ementa	Revisão de arquiteturas paralelas: memória compartilhada e distribuída. Desenvolvimento de aplicações concorrentes: conceitos básicos da programação concorrente, definição, ativação e coordenação de processos, modelos de programação e técnicas de decomposição. Técnicas de otimização. Otimização sequencial: uso eficiente da memória, unit stride, blocking. Instruções vetoriais e super escalares, opções de otimização. Profiling e modelagem de desempenho. Controle de processos e paralelização fork-join. Programação com memória compartilhada e introdução ao OpenMP. Programação com memória distribuída e MPI. Programação de sistemas manycore como GPU e aceleradores: CUDA, OpenCL e outros. Programação paralela na nuvem. Avaliação de desempenho e teste de programas concorrentes.
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

- Gramma, A.; Gupta, A.; Karypis, G.; Kumar, V. Introduction to Parallel Computing. Addison-Wesley, 2003. (disponível na BCO).
- Dongarra, J.; Foster, I.; Fox, G.; Gropp, W.; White, A.; Torczon, L.; Kennedy, K. Sourcebook of Parallel Computing. Morgan Kaufmann Pub, 2003. (disponível na BCO).
- Foster, I. Designing and Building Parallel Programs. Addison-Wesley, 1995. www-unix.mcs.anl.gov/dbpp. (disponível na BCO).
- Casanova, H.; Legrand, A.; Robert, Y.. Parallel algorithms. Boca Raton, Fla.: CRC Press, 2009. 335 p. (disponível na BCO).
- Wilkinson, B. and Allen, M. Parallel Programming: Techniques and Applications Using Networked Workstations and Parallel Computers. Pearson Prentice Hall, 2005. (disponível na BCO)
- Quinn, M. J. Parallel programming: in C with MPI and openMP. Boston: McGraw-Hill/Higher Education, 2004. (disponível na BCO).
- Lin, C.; Snyder, L.. Principles of parallel programming. Boston: Pearson Addison Wesley, 2009. (disponível na BCO).

Bibliografia Complementar

Flynn, M. J.; Rudd, K. W. Parallel Architectures. ACM Computing Surveys, v. 28, n.1, 1996.

Chapman, B.; Jost, G. and van der Pas, R. Using OpenMP: Portable Shared Memory Parallel Programming. MIT Press, 2007.

Robbins, K. A. and Robbins, S. Practical Unix Programming: A Guide to Concurrency, Communication, and Multithreading.. Prentice-Hall, Inc. 1996.

Stevens, W. R. UNIX Network Programming: Interprocess Communications. 2nd ed. Prentice Hall, 1999.

Stevens, W. R. Unix Network Programming: Networking APIs: Sockets and XTI, 2nd ed. Prentice Hall, 1999.

Snir, M. et. al. MPI - The Complete Reference. The MPI Core, 2nd ed. MIT, 1998. (BCO)

Gropp, W. et. al. MPI - The Complete Reference. The MPI Extensions, 2nd ed. MIT, 1998. (BCO)

Título	Paradigmas de Linguagens de Programação
Objetivo Geral	
Familiarizar o estudante com diferentes paradigmas de programação, com foco na programação lógica e funcional. Habilitar o estudante a reconhecer as características, vantagens, desvantagens e aplicabilidade de cada paradigma em diferentes situações. Capacitar o estudante a desenvolver programas utilizando os paradigmas de programação lógica e funcional.	
Pré-requisitos	Projeto e Análise de Algoritmos
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
<p>Motivações para o estudo dos diferentes paradigmas de programação, a evolução histórica e alguns dos principais fatores que definem características das linguagens. Influências da arquitetura de máquina, das metodologias de desenvolvimento de software, e como se verificam as características de modularidade, extensibilidade, efeito colateral e o método de implementação da linguagem em cada paradigma. Conceitos de linguagens imperativas, como amarração de variáveis a escopo, tipo, memória e valor, métodos de passagem de parâmetros, aspectos de implementação de subprogramas, funcionamento da pilha de execução. Conceitos das linguagens de programação lógica, com foco nos aspectos de linguagem declarativa, interpretada, simbólica, e o uso das estruturas de listas e de recursão. Conceitos das linguagens de programação funcional, com foco nos aspectos de linguagem declarativa, interpretada, simbólica, e o uso das estruturas de listas e de recursão. Desenvolvimento de programas com versões imperativas, lógicas e funcionais.</p>	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

SEBESTA, Robert W.. Conceitos de linguagens de programação. [Concepts of programming languages]. José Carlos Barbosa dos Santos (Trad.). 5 ed. Porto Alegre: Bookman, 2003. 638 p. ISBN 85-363- 0171-6. (Disponível na BCo)

GHEZZI, Carlo; JAZAYERI, Mehdi. Conceitos de linguagens de programação. [Programming language concepts]. Paulo A.S. Veloso (Trad.). Rio de Janeiro: Campus, 1985. 306 p. ISBN 85-7001- 204-7. (Disponível na BCo)

SETHI, Ravi. Programming languages: concepts and constructs. 2 ed. Reading: Addison-Wesley, c1996. 640 p. ISBN 0-201- 59065-4. (Disponível na BCo)

Nicoletti, Maria do Carmo. A Cartilha da Lógica - 3ª Ed. LTC. 2017. 235p. ISBN 85-2162-693-2

Bibliografia Complementar

FURTADO, Antonio Luz. Paradigmas de linguagens de programação. Campinas: UNICAMP, 1986. 146 p. (Disponível na BCo)

SILVA, José Carlos G. da; ASSIS, Fidelis Sigmaringa G. de. Linguagens de programação: conceitos e avaliação; Fortran, C, Pascal, Modula-2, Ada, Chill. São Paulo: McGraw-Hill do Brasil, 1988. 213 p. (Disponível na BCo)

BRATKO, Ivan. Prolog: programming for artificial intelligence. 2 ed. Harlow: Addison-Wesley, 1990. 597 p. – (International Computer Science Series) ISBN 0-201- 41606-9. (Disponível na BCo)

LISP / W783L.2 WINSTON, Patrick Henry; HORN, Berthold Klaus Paul. Lisp. 2 ed. Reading: Addison-Wesley, 1984. 434 p. ISBN 0-201- 08372-8. (Disponível na BCo)

Título	Desenvolvimento de Software para Web 2
Objetivo Geral	Familiarizar o estudante com os principais conceitos do desenvolvimento de software para web; capacitar o estudante a desenvolver aplicações web pelo lado do cliente (front-end).
Pré-requisitos	Desenvolvimento de Software para Web 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Criação de conteúdo Web. Formatação de conteúdo. Web responsiva. Programação Front-End. Automatização e gerenciamento de scripts de construção e implantação de aplicações front-end. Gerenciamento automático de pacotes e dependências em aplicações front-end. Frameworks para desenvolvimento Front-End.
Créditos	4 total (4 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>LAWSON, B. Introdução ao HTML 5. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.</p> <p>SILVA, M. S. CSS3: desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. São Paulo: Novatec, 2012.</p> <p>SILVA, M. S. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. São Paulo: Novatec, 2011.</p> <p>TERUEL, E. C. HTML 5. São Paulo: Erica, 2012.</p> <p>PINHO, D. M. ECMAScript 6: Entre de cabeça no futuro do JavaScript. Casa do Código, 2017. ISBN: 978-85-5519-258-6. 227p.</p> <p>PONTES, G. Progressive Web Apps: Construa aplicações progressivas com React. Casa do Código, 2018. ISBN: 978-85-94188-54-0. 443p.</p>
Bibliografia Complementar	<p>https://www.w3schools.com/</p>

Título	
Arquitetura de Software e Padrões	
Objetivo Geral	
Habilitar o aluno a identificar situações típicas para aplicação de padrões; habilitar o estudante a projetar e implementar padrões de projeto, inclusive seu uso combinado; habilitar o estudante a projetar a arquitetura de um sistema de software de forma a atender determinados atributos de qualidade; habilitar o estudante a identificar smells de código e identificar refatorações que possam corrigi-los.	
Pré-requisitos	Engenharia de Software 2
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Apresentação de smells de código e refatorações. Introdução aos padrões de software. Aprofundamento em padrões GRASP e padrões de projeto: conceitos, implementação e combinação de padrões. Identificação de oportunidades para aplicação de padrões. Arquitetura de Software: conceituação e definições, abstrações, estilos arquiteturais, padrões arquiteturais; arquitetura de software e sua relação com atributos de qualidade (desempenho, manutenibilidade, disponibilidade, escalabilidade, etc).	
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
GAMMA, Erich; HELM, Richard; JOHNSON, Ralph; VLISSIDES, Johnp. Design patterns: elements of reusable object-oriented software. Boston: Addison-Wesley, 2013, 395. ISBN 9780201633610. Disponível na Bco.	
BASS, L.; CLEMENTS, P.; KAZMANN, R. Software Architecture in Practice. Third Edition. Addison-Wesley. 2013. Livro disponível gratuitamente em: https://smtebooks.com/file/8479	
Fowler, M., Beck, K., Brant, J., Opdyke, W., Roberts, J. Refactoring: Improving the Design of Existing Code. Addison Wesley, 1999.	

Bibliografia Complementar

LIPPERT, Martin; ROOCK, Stephen. Refactoring in large software projects. Chichester: John Wiley & Sons, 2006. 280 p. ISBN 9780470858929. Disponível na Bco.

Richards. M. Software Architecture Patterns. O'Reilly, 2015. Livro disponível gratuitamente em <http://www.oreilly.com/programming/free/files/software-architecture-patterns.pdf>

GARLAN, David; SHAW, Mary. An Introduction to Software Architecture. CMU Software Engineering Institute Technical Report CMU/SEI-94-TR-21, ESC-TR-94-21, 1994, 39 p.

Título	Banco de Dados para Ciência de Dados
Objetivo Geral	Capacitar o estudante com aprofundamento em conhecimentos em Banco de Dados para aplicá-lo em diversas fases do processo de análise de dados associado à Ciência de Dados. Familiarizar o estudante com os conceitos básicos de Big Data, banco de dados na nuvem, bancos de dados NoSQL e outras alternativas ao modelo relacional; emprego de banco de dados explorando processamento paralelo e distribuído em clusters de computadores.
Pré-requisitos	Projeto e Implementação de Banco de Dados
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Introdução ao Big Data. Visão sobre o desenvolvimento de aplicações de banco de dados à nuvem. Explicitação sobre os modelos NoSQL: chave-valor, orientados a documentos, família de colunas e orientados a grafos. SGBDs NoSQL. Apresentação sobre bancos de dados em um ambiente com processamento paralelo e distribuído em clusters de computadores.
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>AMARAL, Fernando. Introdução à Ciência de Dados: Mineração de Dados e Big Data, Primeira Edição, ISBN:8-57608-934-3, 2016.</p> <p>HARISSON, GUY. Next Generation Databases: NoSQL, NewSQL and Big Data. Apress. 2015. ISBN: 978-1-4842-1329-2.</p> <p>REDMOND, E. ; WILSON, J. R. Seven Databases in Seven Weeks: A Guide to Modern Databases and the NoSQL Movement. Pragmatic Bookshelf; Edição: 1, 2012. ISBN-10: 1934356921.</p>

Bibliografia Complementar

SADALAGE, P. J. ; FOWLER, M. NoSQL Distilled: A Brief Guide to the Emerging World of Polyglot Persistent. Addison-Wesley. 2013. ISBN: 978-0-321-82662-6.

Lemahieu W., vanden Broucke S., Baesens B. (2018). Principles of Database Management: The Practical Guide to Storing, Managing and Analyzing Big and Small Data. Cambridge University Press. ISBN 1107186129

Chen, Y. , Ku, W. , Feng, J. , Liu, P. and Su, Z. (2011). Secure Distributed Data Storage in Cloud Computing. In Cloud Computing (eds R. Buyya, J. Broberg and A. Goscinski). doi:10.1002/9780470940105.ch8 (disponível na BCO)

RATNER, Bruce. Statistical modeling and analysis for database marketing: effective techniques for mining big data. Boca Raton, Fla.: Chapman & Hall, c2003. 362 p. ISBN 1-57444-344-5. (disponível na BCO)

ANALYSIS of symbolic data: exploratory methods for extracting statistical information from complex data. New York: Springer, c2000. 425 p. (Studies in Classification, Data Analysis, and Knowledge Organization). ISBN 3-540-66619-2.(disponível na BCO)

Título	Aprendizado Máquina 2
Objetivo Geral	Familiarizar o estudante com os conceitos e algoritmos avançados de aprendizado de máquina supervisionado e não-supervisionado; proporcionar ao estudante o aprofundamento em paradigmas e problemas complexos do aprendizado de máquina.
Pré-requisitos	Aprendizado de Máquina 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Apresentação de problemas reais tratados com Aprendizado de Máquina. Noções gerais sobre combinação de classificadores. Introdução às redes neurais artificiais. Aprofundamento em algoritmos de classificação. Introdução ao aprendizado em fluxo de dados. Apresentação de conceitos e algoritmos de computação evolutiva aplicada ao Aprendizado de Máquina. Noções gerais sobre técnicas de aprendizado ativo. Visão geral sobre outras abordagens de aprendizado de máquina.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>DENG, L; YU, Dong. Deep learning: methods and applications. Foundations and Trends® in Signal Processing, v. 7, n. 3–4, p. 197-387, 2014.</p> <p>GAMA, Joao. Knowledge discovery from data streams. CRC Press, 2010.</p> <p>FREITAS, Alex A. Data mining and knowledge discovery with evolutionary algorithms. Springer Science & Business Media, 2013.</p>
Bibliografia Complementar	<p>DE CASTRO, Leandro Nunes. Fundamentals of natural computing: basic concepts, algorithms, and applications. CRC Press, 2006.</p> <p>ZHANG, Cha; MA, Yunqian (Ed.). Ensemble machine learning: methods and applications. Springer Science & Business Media, 2012.</p> <p>EIBEN, Agoston E. et al. Introduction to evolutionary computing. Heidelberg: springer, 2003.</p>

Título	Processamento e Visualização de Dados
Objetivo Geral	
Capacitar o estudante a entender e trabalhar com os procedimentos necessários para transformar dados possibilitando a análise e visualização destes por ferramentas computacionais, garantindo qualidade e minimizando distorções. Familiarizar o estudante com os princípios e técnicas de visualização da informação e como trabalhar com eficiência considerando os recursos gráficos atuais, por software e/ou hardware especializados.	
Pré-requisitos	Computação Gráfica
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Introdução ao conceito de conjuntos de dados e aprofundamento na análise estatística apropriada para técnicas de mineração de dados. Apresentação dos modelos básicos de preparação de dados. Apresentação de técnicas para lidar com valores ausentes e com dados ruidosos. Técnicas para redução de dados; seleção de atributos e instâncias. Amostragem. Discretização. Introdução a dados tabulares. Modelos de projeções multidimensionais, hierárquicas e gráficos tridimensionais.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
Colin Ware, Information Visualization (Third Edition), Elsevier, 2012	
Kamber, Micheline; Han, Jiawei ;Pei, Jian. Data Mining: Concepts And Techniques, 3o edition, Morgan Kaufmann, 2011.	
Salvador García, Julián Luengo, Francisco Herrera. Data Preprocessing in Data Mining (Intelligent Systems Reference Library), Springer 2015.	

Bibliografia Complementar

Information Visualization: Design for Interaction (2nd Edition). Robert Spence, Prentice Hall, 2007.

Jake VanderPlas, Title Python Data Science Handbook: Essential Tools for Working with Data. O'Reilly Media; 2016; eBook (GitHub)

TELEA, A. Data Visualization: Principles and Practice. A.K. Peters, 2007.

WARD, M. O.; GRINSTEIN, G.; KELM, D. Interactive Data Visualization. A.K. Peters Ltd., 2010.

GERALD, F.; HANSFORD, D. Mathematical Principles for Scientific Computing and Visualization. A.K.Peters Ltd. , 2008

An Introduction to data cleaning with R, 2013. (https://cran.r-project.org/doc/contrib/de_Jonge+van_der_Loo-Introduction_to_data_cleaning_with_R.pdf)

7 Steps to Mastering Data Preparation with Python <https://www.kdnuggets.com/2017/06/7-steps-mastering-data-preparation-python.html>

Levine, D. C. et al. Estatística: Teoria e Aplicações. 5^a ed. Rio de Janeiro: LTC, 2008

Título	Processamento Digital de Imagens 3D e Vídeos
Objetivo Geral	Habilitar o estudante apto a visualizar e processar imagens tridimensionais, bem como sequências temporais de imagens (vídeos); habilitar o estudante a aplicar técnicas eficientes de processamento de imagens, essenciais para a análise de imagens 3D e vídeos.
Pré-requisitos	Processamento Digital de Imagens
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Revisão sobre técnicas básicas de processamento de imagens. Apresentação de ferramentas e técnicas de visualização de imagens 3D e vídeo. Visão geral sobre formatos de vídeos. Aprofundamento sobre os desafios encontrados em imagens 3D não-isotrópicas. Análise de movimento (estimação e estabilização de movimento, fluxo ótico, rastreamento de objetos). Processamento espaço-temporal. Apresentação sobre técnicas de interpolação. Detalhamento sobre cálculo de esqueleto em 3D. Visão geral de técnicas de detecção de estruturas tubulares.
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>D. A. Forsyth and J. Ponce, "Computer Vision: A Modern Approach", Prentice Hall, 2003. (disponível na BCo).</p> <p>R. C. Gonzalez and R. E. Woods, "Digital Image Processing" (3rd Edition), Prentice-Hall, 2008. (disponível na BCo).</p> <p>A. Bovik, "Handbook of image and video processing" (2. ed), Elsevier Academic Press, 2005.</p>

Bibliografia Complementar

A. Kaebler and G. Bradski, “Learning OpenCV - Computer Vision in C++ with the OpenCV library” (1st. Edition), O’Reilly, 2017.

J. W. Woods, “Multidimensional signal, image, and video processing and coding”, Elsevier, 2006.

A. M. Tekalp, “Digital video processing”, Prentice Hall Press, 2015.

Openheim, A. V. and Schafer, R. W., Discrete-Time Signal Processing, Prentice-Hall, 1989 (disponível na BCO - UFSCar)

Proakis, J. G. and Manolakis, D. G., Digital Signal Processing: Principles, Algorithms and Applications, MacMillan, 1992 (disponível na BCO – UFSCar)

Título	Arquitetura e Organização de Computadores 2
Objetivo Geral	Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de entender a organização das principais arquiteturas modernas, bem como as técnicas de extração de paralelismo para o desenvolvimento visando alto desempenho.
Pré-requisitos	Arquitetura e Organização de Computadores 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Linguagem de máquina de processadores modernos; Níveis de paralelismo: ILP, execução fora de ordem, SIMD, thread. Programação de baixo nível (System Programming) e Suporte ao Sistema Operacional. Interfaces de E/S, interrupções e timers.
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>HENNESSY, John L.; PATTERSON, David A. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 827 p. ISBN 85-352-1110-1.</p> <p>STALLINGS, William. Arquitetura e organizacao de computadores: projeto para o desempenho. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 786 p. ISBN 85-87918-53-2.</p> <p>HYDE, Randall. The art of assembly language. San Frascisco: No Starch Press, c2003. 903 p. ISBN 1-886411-97-2.</p> <p>IRVINE, Kip R. Assembly language for intel-based computers. 5. ed. Upper Saddle River: Prentice Hall, c2007. 722 p. ISBN 0-13-238310-1.</p>
Bibliografia Complementar	<p>PATTERSON, David A.; HENNESSY, John L. Organização e projeto de computadores: a interface hardware/software. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 484 p. ISBN 8535215212.</p> <p>HARRIS, David Money; HARRIS, Sarah L. Digital design and computer architecture. San Frascisco: Elsevier, 2007. 569 p. ISBN 978-0-12-370497-9.</p> <p>STALLINGS, William. Arquitetura e organização de computadores. 8. ed. São Paulo: Pearson, 2012. 624 p. ISBN 978-85-7605-564-8.</p>

Título	Engenharia de Sistemas
Objetivo Geral	Capacitar o estudante para que o mesmo defina de maneira precoce no ciclo de desenvolvimento de um sistema as necessidades do usuário, bem como as funcionalidades requeridas, realizando a documentação sistemática dos requisitos, e abordando a síntese de projeto e a etapa de validação de forma a considerar o problema completo: operação; custos e cronogramas; performance; treinamento e suporte; teste; instalação e fabricação de sistemas computacionais físicos.
Pré-requisitos	Engenharia de Software 1
Disc. recomendadas	Arquitetura de Computadores 1
Ementa	Engenharia de sistemas (design, síntese, análise, avaliação, manutenção). Detalhamento do design e síntese (design conceitual, preliminar e detalhado). Decomposição lógica (Functional packing). Stakeholders. Work Breakdown Structure (WBS). Matriz de responsabilidades. Requisitos técnicos. Aplicação de CADs. Padronização e normativas para o design de sistemas de engenharia. Detalhamento de análise e avaliação de sistemas computacionais físicos. Gerenciamento de Configurações. Revisão Técnica e Auditorias. Trade Studies. Modelagem e Métricas de Simulação. Gerenciamento de riscos. Otimização. Confiabilidade. Sustentabilidade. Análise de Tolerância a Falhas. Detalhamento da manutenção de sistemas computacionais físicos. Análise de Tarefa de Manutenção (Maintenance Task Analysis - MTA). Predição.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

NASA Systems Engineering Handbook: NASA/SP-2016-6105 Rev2 - NASA - National Aeronautics and Space Administration (Author), Space Science Library; Systems engineering handbook : a guide for system life cycle processes and activities / prepared by International Council on Systems. Engineering (INCOSE) ; compiled and edited by, David D. Walden, ESEP, Garry J. Roedler, ESEP, Kevin J. Forsberg, ESEP,. R. Douglas Hamelin, Thomas M. Shortell, CSEP., 4. ed. 2015. BLANCHARD, B. S; FABRYCKY, W. J. Systems Engineering and Analysis 5th Ed. Prentice Hall International Series in Industrial & Systems Engineering, 2011;

Bibliografia Complementar

Systems Engineering Fundamentals (2001). The Defense acquisition University Press Fort Belvoir, Virgin The Defense acquisition University Press Fort Belvoiria 22060-5565.
SAGE, A. P. Introduction to Systems Engineering, John Wiley & Sons, 2000.

Título	Sistemas Digitais
Objetivo Geral	
Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de projetar, analisar e testar circuitos digitais síncronos e assíncronos complexos; e aplicar técnicas para solução de problemas inerentes a sua implementação.	
Pré-requisitos	Lógica Digital
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Máquinas de estado algorítmicas. Arquiteturas eficientes dedicadas para solução de problemas (não von Neumann). Sincronização de relógio e temporização. Instabilidades e Falhas (Hazards e Glitches). Tecnologia de Implementação. Avaliação e testes de circuitos: Placas de Circuito Impresso, Ruídos, Alta frequência, Built-in Self-Test, Transmission-Line Effects.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
PEDRONI, Volnei Antonio. Eletrônica digital moderna e VHDL: princípios digitais, eletrônica digital, projeto digital, microeletrônica e VHDL. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010. 619 p. ISBN 9788535234657.	
ARNOLD, Mark Gordon. Verilog digital computer design: Algorithms into hardware. Upper Saddle River: Prentice Hall PTR, c1999. 602 p. ISBN 0-13-639253-9.	
HAMBLIN, James O.; HALL, Tyson S.; FURMAN, Michael D. Rapid prototyping of digital systems. New York: Springer, c2008. xvii, 411 p. : il., grafs., ISBN 978038772670.	

Bibliografia Complementar

Brown, Stephen D. Fundamentals of digital logic with Verilog design. Tata McGraw-Hill Education, 2007.

Lala. Parag K. Self-checking and Fault-tolerant Digital Design. Morgan Kaufmann, 2001.

Harris, David. Skew-tolerant circuit design. Morgan Kaufmann, 2001.

Oklobdzija, Vojin G., ed. Digital design and fabrication. CRC press, 2017.

Agarwal, A. Lang, J. H. Foundations of Analog and Digital Electronic Circuits, Elsevier, 2005

Wolf, Marilyn. Computers as components: principles of embedded computing system design. Elsevier, 2012.

Szalapaj, Peter. Contemporary architecture and the digital design process. Routledge, 2014.

5.6.7 Disciplinas do Sétimo Semestre

O sétimo semestre do curso prevê a realização de 6 disciplinas por parte do aluno, computando 24 créditos para sua integralização curricular. Desse conjunto, duas são obrigatórias, 4 são optativas de linha e devem ser escolhidas do conjunto mostrado na Tabela 5.12 e 1 é eletiva.

Apenas no sentido de facilitar a leitura, as disciplinas obrigatórias deste semestre são:

- Metodologia Científica;
- Construção de Compiladores.

Por sua vez, as disciplinas optativas de linha para este semestre, em consonância com a configuração apresentada na Tabela 5.12, são:

- Desenvolvimento Móvel;
- DevOps;
- Visão Computacional;
- Projeto de Sistemas Computacionais Embarcados;
- Arquiteturas de Alto Desempenho;
- Processamento de Dados em Escala.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização das disciplinas obrigatórias e, na sequência, das Optativas de Linha disponíveis neste semestre.

Título	
Construção de Compiladores	
Objetivo Geral	
Habilitar o estudante a não ser apenas um utilizador de linguagens existentes, mas sim um projetista; capacitar o estudante com habilidades para criar suas próprias linguagens para situações de diferentes domínios. Desenvolver no estudante a competência para construir um compilador completo utilizando ferramentas de auxílio à construção automática.	
Pré-requisitos	Teoria da Computação e Construção de Algoritmos e Programação
Disc. recomendadas	N/A

Ementa

Apresentação e contextualização sobre Compiladores. Visão geral sobre a estrutura de um compilador (etapas de front-end/análise e etapas de back-end/síntese). Detalhamento da etapa de Análise Léxica. Detalhamento da etapa de Análise Sintática: Análise Sintática Descendente. Análise Sintática Ascendente. Detalhamento da etapa de Análise semântica. Detalhamento da etapa de Geração e otimização de código. Noções de Manipulação de erros. Apresentação de algumas ferramentas de auxílio à construção de um compilador. Aprofundamento no projeto e na implementação de um compilador completo, traduzindo uma linguagem de programação simplificada para código executável em arquitetura física ou virtual. Aprofundamento no projeto e na implementação de um compilador (análise léxica, análise sintática, análise semântica e geração de código ou interpretação) para um domínio de escolha do estudante.

Créditos	4 total (4 teóricos)
-----------------	----------------------

Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
--------------------------	---------------

Bibliografia Básica

ALFRED V. AHO. et al. Compiladores: princípios, técnicas e ferramentas. 2. ed. São Paulo: Pearson Addison-Wesley, 2007. x, 634 ISBN 9788588639249 - disponível na BCo - UFSCar.

LOUDEN, Kenneth C. Compiladores: princípios e práticas. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2004. 569 p. ISBN 85-221-0422-0 - disponível na BCo - UFSCar.

COOPER, Keith D. ; Torczon, Linda. Engineering a compiler. 2nd. ed. Amsterdam: Elsevier, 2012. xxiii, 800 p. : il., tabs. ISBN 9780120884780 - disponível na BCo - UFSCar.

Bibliografia Complementar

NETO, João José. Introdução à Compilação. 2a. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2016. 307 p. ISBN 9788535278101.

PARR, Terence. The Definitive ANTLR 4 Reference. IN: The Pragmatic Bookshelf, 2013. 328 p. ISBN 9781934356999.

DELAMARO, Márcio E. Como Construir um Compilador Utilizando Ferramentas Java. IN: Novatec, 2004. 308p. ISBN 8575220551.

MAK, Ronald. Writing compilers and interpreters: a modern software engineering approach using Java. 3rd. ed. Indianapolis, IN: Wiley Publishing, 2009. xxiii, 840 p. : il., tabs. ISBN 9780470177075.

Título	Metodologia Científica
Objetivo Geral	
Habilitar o estudante a compreender e dominar os mecanismos do processo de investigação científica tanto para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) quanto para sua atuação profissional. Familiarizar o estudante com a metodologia do trabalho científico caracterizando procedimentos básicos, pesquisa bibliográfica, projetos e relatórios; publicações e trabalhos científicos; e os princípios e práticas para a elaboração do TCC.	
Pré-requisitos	N/A
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Caracterização do que é pesquisa, sua motivação e metodologia de desenvolvimento. Apresentação dos tipos de pesquisa (iniciação científica, trabalho de conclusão de curso, etc.) e seus objetivos. Introdução aos principais conceitos relacionados à pesquisa (como objetivo, tema, problema, hipótese e justificativa). Descrição detalhada das etapas da pesquisa: determinação do tema-problema de trabalho, revisão bibliográfica, construção lógica do trabalho, desenvolvimento do trabalho e redação do texto. Conceituação de aspectos da ética na pesquisa científica: definição, princípios, plágio, conduta ética na pesquisa científica. Aprofundamento da organização da escrita científica: estrutura formal do trabalho, suas partes e conteúdo esperado, tipos de publicações científicas e suas peculiaridades. Orientação sobre a elaboração de referências e citações bibliográficas e a apresentação da pesquisa.	
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

WAZLAWICK, Raul Sidnei. Metodologia de pesquisa para ciência da computação, Rio de Janeiro: Elsevier, 2009. 159 p.

CERVO, Amado Luiz.; BERVIAN, Pedro Alcino; da Silva, R. Metodologia científica, São Paulo: Makron, 4^a ed., 1996. 209 p.

LAKATOS, Eva Maria; MARCONI, Marina de Andrade. Fundamentos de metodologia científica. 7. ed. Sao Paulo: Atlas, 2010. 297 p. ISBN 978-85-224-5758-8.

Bibliografia Complementar

CASELI, Helena; UFSCAR. SEAD. Metodologia científica. São Carlos, SP: EdUFSCar, 2013.

BARROS, Aidil Jesus da Silveira; LEHFELD, Neide Aparecida de Souza. Fundamentos de metodologia científica. 3. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007. 158 p. ISBN 978-85-7605-156-5.

BASTOS, Cleverson Leite; KELLER, Vicente. Aprendendo a aprender: introducao a metodologia científica. 18. ed. Petropolis: Vozes, 1998. 111 p. ISBN 85-326-0586-9.

PARRA FILHO, Domingos; SANTOS, João Almeida. Metodologia científica. 4. ed. São Paulo: Ed. Futura, 2001. 277 p. ISBN 85-86082-81-3.

KOCHE, José Carlos. Fundamentos de metodologia científica: teoria da ciência e iniciação à pesquisa. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011. 182 p. ISBN 9788532618047.

MATTAR, João. Metodologia científica na era da informática. 3. ed. São Paulo: Saraiva, 2011. 308 p. ISBN 9788502064478.

SANTOS, João Almeida; PARRA FILHO, Domingos. Metodologia científica. 2. ed. São Paulo: Cengage Learning, 2012. 251 p. ISBN 9788522112142.

Título	Desenvolvimento Móvel
Objetivo Geral	
Familiarizar o estudante com os conceitos da programação para dispositivos móveis; familiarizar o estudante com conceitos de programação multiplataforma; capacitar o estudante a desenvolver aplicativos para dispositivos móveis.	
Pré-requisitos	Desenvolvimento de Software para Web 2
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Características e evolução dos dispositivos móveis. Versionamento em aplicações móveis. Modelos arquiteturais da programação móvel. Programação da interface para dispositivos móveis. Comunicação e sincronização de dados. Persistência de dados no dispositivo. Utilização dos recursos de hardware do dispositivo móvel. Frameworks de programação para dispositivos móveis.	
Créditos	4 total (4 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

- LAWSON, B. Introdução ao HTML 5. Rio de Janeiro: Alta Books, 2011.
- LEE, V.; SCHENEIDER, H.; SCHELL, R. Aplicações móveis: arquitetura, projeto e desenvolvimento. São Paulo: Pearson Education: Makron Books, 2015. 328 p.
- SILVA, M. S. CSS3: desenvolva aplicações web profissionais com uso dos poderosos recursos de estilização das CSS3. São Paulo: Novatec, 2012.
- SILVA, M. S. HTML 5: a linguagem de marcação que revolucionou a web. São Paulo: Novatec, 2011.
- SILVA, M. S. JQuery Mobile: desenvolva aplicações web para dispositivos móveis com HTML5, CSS3, AJAX, jQuery e jQuery UI. São Paulo: Novatec, 2012.
- TERUEL, E. C. HTML 5. São Paulo: Erica, 2012.

Bibliografia Complementar

BORGES JÚNIOR, M. P. Aplicativos móveis: aplicativos para dispositivos móveis usando C#.Net com a ferramenta visual Studio.NET e MySQL e SQL Server. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2005. 130p.

DEITEL, H. M.; DEITEL, P. J. Java: como programar. 8. ed. São Paulo: Bookman, 2010.

FLATSCHART, F. HTML 5: embarque imediato. Rio de Janeiro: Brasport, 2011.

LECHETA, R. R. Google Android: aprenda a criar aplicações para dispositivos móveis com o Android SDK. 3. ed. São Paulo: Novatec, 2013.

Título	DevOps
Objetivo Geral	
Habilitar o estudante a utilizar ferramentas e conhecimentos necessários para automatizar processos e infraestruturas de engenharia de software. Capacitar o estudante a integrar ferramentas existentes ou desenvolver novas ferramentas de engenharia de software. Habilitar o estudante a projetar um pipeline DevOps. Capacitar o estudante a utilizar o pipeline desenvolvido para práticas de projetos de Engenharia de Software.	
Pré-requisitos	Engenharia de Software 2
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Introdução aos conceitos de desenvolvimento e operações (DevOps). Aprofundar conceitos e práticas de Gerência de Configuração de Software. Aprofundar conceitos e práticas de Construção de Software. Aprofundar conceitos e práticas de Teste de Software. Aprofundar conceitos e práticas de Análise de Software por meio de métricas. Compreender o conceito de entrega contínua de software. Compreender o conceito de pipeline DevOps. Integrar ferramentas e práticas para viabilizar um pipeline DevOps.	
Créditos	4 total (4 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

Davis, J.; Daniels, R. Effective DevOps: Building a Culture of Collaboration, Affinity, and Tooling at Scale. O'Reilly Media, 2016.

Kim, G.; Debois, P.; Willis, J.; Humble, J.. The DevOps Handbook: How to Create World-Class Agility, Reliability, and Security in Technology Organizations. IT Revolution, 2016.

Beyer, B.; Jones, C.; Petoff, J.; Murphy, N. R. Site Reliability Engineering: How Google Runs Production Systems. O'Reilly Media, 2016.

Bibliografia Complementar

Duvall, P.; Matyas, S. M.; Glover, A. Continuous Integration: Improving Software Quality and Reducing Risk. The Addison-Wesley Signature Series. 2007.

Bass, L.; Weber, I.; Zhu, L.. DevOps: A Software Architect's Perspective. Addison-Wesley, 2015.

Continuous Delivery. Disponível em: <https://continuousdelivery.com/>. Acesso em: 23/04/2018.

Título	Visão Computacional
Objetivo Geral	
Habilitar o estudante para o uso de ferramentas exatas e heurísticas de inferência baseada em imagens. Capacitar o estudante a resolver problemas práticos como reconhecimento facial, criação de mosaicos de imagens, detecção de movimento e reconhecimento de objetos em imagens. Capacitar o estudante a identificar as soluções de Visão Computacional mais apropriadas para cada problema.	
Pré-requisitos	Processamento de Sinais Digitais ou (Álgebra Linear e Processamento Digital de Imagens)
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Revisão sobre técnicas básicas de processamento de imagens. Detalhamento sobre detecção de pontos salientes em imagens e vídeos. Visão geral sobre casamento de pontos salientes. Apresentação de técnicas de rastreamento. Visão geral sobre detecção de movimento em vídeos. Apresentação de métodos de Aprendizado de Máquina para Visão Computacional aplicados em segmentação, identificação de objetos e classificação de imagens.	
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

- D. A. Forsyth and J. Ponce, "Computer Vision: A Modern Approach", Prentice Hall, 2003.
- R. C. Gonzalez and R. E. Woods, "Digital Image Processing"(3rd Edition), Prentice-Hall, 2008.
- D. Ballard and C. Brown, "Computer Vision", Prentice Hall, 1982.

Bibliografia Complementar

R. Szeliski, "Computer Vision: Algorithms and Applications", Springer, 2010
(<http://szeliski.org/Book/>). (disponível on-line)

A. Kaebler and G. Bradski, "Learning OpenCV - Computer Vision in C++ with the OpenCV library"(1st. Edition), O'Reilly, 2017.

M. Nixon, A. S. Aguado, "Feature Extraction & Image Processing for Computer Vision",
(2nd Edition), Academic Press, 2008.

Openheim, A. V. and Schafer, R. W., Discrete-Time Signal Processing, Prentice-Hall, 1989.

Proakis, J. G. and Manolakis, D. G., Digital Signal Processing: Principles, Algorithms and Applications, MacMillan, 1992.

Título	Processamento de Dados em Escala
Objetivo Geral	Familiarizar o estudante com os desafios, técnicas e ferramentas de processar dados em larga escala; proporcionar ao estudante uma visão geral dos problemas complexos enfrentados ao se processar dados com severos requisitos em termos de volume, velocidade e variedade e sobre os paradigmas e ferramentas disponíveis.
Pré-requisitos	Sistemas Operacionais
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Apresentação de problemas reais causados pelo aumento do volume, variedade ou velocidade com que dados são disponibilizados e devem ser processados. Apresentação de modelos de programação em larga escala para programação em lotes, como Mapreduce e ferramentas associadas. Apresentar modelos de programação e ferramentas para processamento de fluxos contínuos de dados. Apresentar as principais arquiteturas para processamento de dados em escala.
Créditos	4 total (4 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	Lin, Jimmy, and Chris Dyer. "Data-intensive text processing with MapReduce." Synthesis Lectures on Human Language Technologies 3.1 (2010): 1-177. White, Tom. Hadoop: The definitive guide. "O'Reilly Media, Inc.", 2012.
Bibliografia Complementar	Marz, Nathan, and James Warren. "A new paradigm for Big Data." Big Data: Principles and best practices of scalable real-time data systems. Shelter Island, NY: Manning Publications (2014).

Título	Arquiteturas de Alto Desempenho
Objetivo Geral	Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de entender e projetar os principais tipos de arquiteturas não convencionais para alto desempenho e baixo consumo energético.
Pré-requisitos	Arquitetura e Organização de Computadores 1
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Arquiteturas Heterogêneas: Aceleradores; ASIPs (Application Specific Instruction-set Processors); GPUs (Graphics Processing Units); DSPs (Digital Signal Processors); SoCs (System on Chip).
Créditos	4 total (2 teóricos, 2 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	<p>LASTOVETSKY, Alexey L.; DONGARRA, Jack J. High-performance heterogeneous computing. Hoboken, N.J.: Wiley, 2009. 267 p. (Wiley Series on Parallel and Distributed Computing). ISBN 9780470040393.</p> <p>KASTNER, Ryan. Arithmetic optimization techniques for hardware and software design. 1 online resource (viii, 187 ISBN 9780511712180 (ebook) .</p> <p>HENNESSY, John L.; PATTERSON, David A. Arquitetura de computadores: uma abordagem quantitativa. 3. ed. Rio de Janeiro: Campus, 2003. 827 p. ISBN 85-352-1110-1.</p> <p>STALLINGS, William. Arquitetura e organizacao de computadores: projeto para o desempenho. 5. ed. São Paulo: Prentice Hall, 2002. 786 p. ISBN 85-87918-53-2.</p>

Bibliografia Complementar

PATTERSON, David A.; HENNESSY, John L. Organização e projeto de computadores: a interface hardware/software. 3. ed. Rio de Janeiro: Elsevier, 2005. 484 p. ISBN 8535215212.

HARRIS, David Money; HARRIS, Sarah L. Digital design and computer architecture. San Francisco: Elsevier, 2007. 569 p. ISBN 978-0-12-370497-9.

WOODS, Roger. WILEY INTERSCIENCE (ONLINE SERVICE). FPGA-based implementation of signal processing systems. Chichester, U.K.: John Wiley & Sons, 2008. ISBN 9780470713785.

Título	Projeto de Sistemas Computacionais Embarcados
Objetivo Geral	
<p>Ao final da disciplina o estudante deve ser capaz de entender os conceitos, elementos, problemas e soluções típicas no desenvolvimento de sistemas computacionais embarcados. Entender o princípio de operação, configuração, vantagens e desvantagens dos periféricos mais utilizados em sistemas computacionais. Projetar, analisar e testar o hardware e o software de sistemas computacionais embarcados e de aplicar técnicas para solução de problemas inerentes a estes sistemas.</p>	
Pré-requisitos	Arquitetura e Organização de Computadores 2 e Engenharia de Sistemas
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
<p>Conceitos e aplicações de sistemas computacionais embarcados. Metodologias para o desenvolvimento de Sistemas Embarcados: engenharia dirigida por modelos, AADL, SysML. Co-projeto de hardware e software. Ciclo de desenvolvimento de software: diagramas de fluxo de dados, statecharts, redes de petri temporizadas. Sensores, conversores, atuadores e outros componentes típicos. Microkernels: multitarefa, escalonamento e sincronização. Sistemas Críticos: RTOS, tolerância a falhas, redundância, certificação. Geração automática de código. Testes e simulação: hardware e software in the loop. Exemplos práticos de projeto de sistemas embarcados. Prototipação.</p>	
Créditos	4 total (4 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)

Bibliografia Básica

WOLF, Wayne. Computers as components: principles of embedded computing system design. San Francisco: Morgan Kaufmann, c2005. 656 p. ISBN 0-12-369459-0. BALL, Stuart R. Analog interfacing to embedded microprocessor systems. 2. ed. Boston: Newnes, c2004. 322 p. (Embedded Technology Series). ISBN 978-0-7506-7723-3. BRÄUNL, Thomas. Embedded robotics: mobile robot design and applications with embedded systems. 2. ed. Berlin: Springer-Verlag, c2006. 458 p. ISBN 3-540-34318-0. QING, Li; CAROLINE, Yao. Real-time concepts for embedded systems. San Francisco: CMP Books, c2003. 294 p. ISBN 978-1-57820-124-2. QING, Li; CAROLINE, Yao. Real-time concepts for embedded systems. San Francisco: CMP Books, c2003. 294 p. ISBN 978-1-57820-124-2. HOLT, Jon; PERRY, Simon. SysML for systems engineering: a model-based approach. 2. ed. Stevenage: Institution of Engineering and Technology, 2013. 930 p. (Professional Applications of Computing Series; 7). ISBN 978-1-84919-651-2.

Bibliografia Complementar

Peter Marwedel, Embedded System Design: Embedded Systems Foundations of Cyber-Physical Systems, and the Internet of Things 3rd ed. 2018 Edition;
KORDON, F., HUGUES, J. CANALS, A. ; DOHET, A. Embedded Systems: Analysis and Modeling with SysML, UML and AADL 1st Edition, 2013;
Frank Vahid e Tony Givargis. Embedded System Design: A Unified Hardware/Software Introduction. Wiley. 2002.

5.6.8 Disciplinas do Oitavo Semestre

No oitavo semestre do curso, o estudante no perfil deve escolher entre realizar estágio em empresa ou Trabalho de Conclusão de Curso. Desse modo, o estudante deverá se matricular na disciplina relacionada à sua escolha.

A seguir, são apresentadas as fichas de caracterização das disciplinas de Estágio e Trabalho de Conclusão de Curso.

Título	Estágio em Computação
Objetivo Geral	
Tornar o aluno apto a desempenhar atividades profissionais reais e aplicar os conhecimentos adquiridos no curso na prática	
Pré-requisitos	Ter sido aprovado em no mínimo 122 créditos
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	
Desenvolvimento de projetos; Desenvolvimento de sistemas de tipos variados; participação em reuniões; exposição a contextos reais de trabalho	
Créditos	24 total (24 práticos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	
Material disponibilizado pela empresa, caso seja necessário para a complementação da formação do estudante.	
Masiero, Paulo Cesar. Etica em computacao. Sao Paulo: EDUSP, 2000. 213 p. ISBN 85-314-0575-0	
Bibliografia Complementar	
Material disponibilizado pela empresa, caso seja necessário para a complementação da formação do estudante.	

Título	Trabalho de Conclusão de Curso
Objetivo Geral	Aplicar os conhecimentos adquiridos no Curso e adquirir novos conhecimentos através de trabalhos práticos desenvolvidos na UFSCar.
Pré-requisitos	Ter sido aprovado em no mínimo 154 créditos
Disc. recomendadas	N/A
Ementa	Desenvolvimento de projetos de pesquisa na UFSCar, na área de informática.
Créditos	24 total (24 teóricos)
Resp. pela oferta	DC (XX.XXX-X)
Bibliografia Básica	Bibliografia básica de acordo com o projeto estabelecido junto ao orientador.
Bibliografia Complementar	Bibliografia complementar de acordo com o projeto estabelecido junto ao orientador.

5.7 Atividades Complementares

No contexto deste novo curso de Ciência da Computação, entende-se que as atividades complementares são fundamentais para a formação de um profissional de excelência, repleto de habilidades e competências para sua atuação profissional. Neste sentido, as atividades complementares são todas aquelas que expõem o estudante a experiências inovadoras e enriquecedoras durante seu período acadêmico, complementando a formação recebida em sala de aula. Neste curso, o estudante deverá cumprir 330 horas (22 créditos) em atividades complementares para que possa se formar, como mostrado no Quadro 5.1.

De acordo com o regimento geral dos cursos de graduação da UFSCar [5], as Atividades Complementares são todas e quaisquer atividades de caráter acadêmico, científico e cultural realizadas pelo estudante ao longo de seu curso de graduação. A seguir são apresentadas as atividades complementares previstas para este curso, incluindo, para cada atividade, o nome da atividade, o cômputo em horas, seu caráter (ensino, pesquisa ou extensão) e como deve ser a comprovação.

- **Nome da atividade:** Um ano de Iniciação Científica (com ou sem bolsa)
 - **Cômputo em horas:** 165 horas
 - **Caráter:** pesquisa
 - **Tipo de Comprovação:** Relatório de finalização da IC/Declaração do Orientador/Certificado de conclusão da IC
- **Nome da atividade:** Um ano de PET
 - **Cômputo em horas:** 165 horas
 - **Caráter:** extensão, pesquisa, ensino
 - **Tipo de Comprovação:** Declaração do Tutor/Certificado de Participação no PET emitido pela Pró-Reitoria
- **Nome da atividade:** Projeto Integrador
 - **Cômputo em horas:** 330 horas
 - **Caráter:** extensão

- **Tipo de Comprovação:** Declaração de Finalização do Projeto/Declaração do Orientador
- **Nome da atividade:** Um ano de Participação em Empresa Jr.
 - **Cômputo em horas:** 100 horas (limitado a dois anos)
 - **Caráter:** extensão
 - **Tipo de Comprovação:** Declaração emitida pelo professor responsável
- **Nome da atividade:** Monitoria com bolsa
 - **Cômputo em horas:** 60 horas/semestre
 - **Caráter:** ensino
 - **Tipo de Comprovação:** Relatório de monitoria preenchido pelo docente da disciplina atestando a participação e dedicação do monitor
- **Nome da atividade:** Monitoria Voluntária
 - **Cômputo em horas:** 60 horas/semestre (limitado a 3 monitorias - 180 horas)
 - **Caráter:** ensino
 - **Tipo de Comprovação:** Relatório de monitoria preenchido pelo docente da disciplina atestando a participação e dedicação do monitor
- **Nome da atividade:** Participação em monitorias e acompanhamentos de disciplinas de responsabilidade do DC
 - **Cômputo em horas:** 20 horas/semestre por disciplina (limitado a 5 disciplinas). Computando apenas para 75% de frequência.
 - **Caráter:** ensino
 - **Tipo de Comprovação:** Controle de presença
- **Nome da atividade:** Bolsa de Extensão
 - **Cômputo em horas:** 30 horas/semestre
 - **Caráter:** extensão

- **Tipo de Comprovação:** Declaração emitida pelo professor coordenador do projeto de extensão ou outro tipo de comprovante institucional
- **Nome da atividade:** Participação na Equipe da Maratona de Programação
 - **Cômputo em horas:** 04 horas/semana
 - **Caráter:** ensino, pesquisa
 - **Tipo de Comprovação:** Declaração do professor responsável atestando a participação
- **Nome da atividade:** ACIEPE
 - **Cômputo em horas:** 60 horas/semestre
 - **Caráter:** ensino, pesquisa, extensão
 - **Tipo de Comprovação:** Conclusão da disciplina com aproveitamento
- **Nome da atividade:** Semana da Computação (SECOMP)
 - **Cômputo em horas:** 60 horas para os organizadores (limitado a duas edições)
 - **Caráter:** extensão
 - **Tipo de Comprovação:** Declaração do professor responsável pela SECOMP atestando a atuação dos alunos
- **Nome da atividade:** Participação em seminários de pesquisa do DC
 - **Cômputo em horas:** 02 horas por seminário assistido
 - **Caráter:** pesquisa
 - **Tipo de Comprovação:** Controle de presença
- **Nome da atividade:** Representação em órgãos colegiados
 - **Cômputo em horas:** Total de horas participadas nas reuniões
 - **Caráter:** extensão
 - **Tipo de Comprovação:** Atas das reuniões

- **Nome da atividade:** Participação em intercâmbios internacionais. Exemplo: BEPE FAPESP, estágios no exterior, visitas de curta duração, etc.
 - **Cômputo em horas:** A Averiguar pelo conselho de curso, tendo como limitante 160 horas
 - **Caráter:** ensino, pesquisa, extensão
 - **Tipo de Comprovação:** Certificado

- **Nome da atividade:** Registro de Software no INPI (Instituto Nacional de Propriedade Intelectual)
 - **Cômputo em horas:** 60 horas por registro
 - **Caráter:** pesquisa, extensão
 - **Tipo de Comprovação:** Certificado de Registro

- **Nome da atividade:** Outras atividades na área de conhecimento que sejam relevantes para a formação do aluno. Exemplos: Participação em eventos, Participação em grupos acadêmicos, apresentação de trabalhos, ministração de minicursos. Casos omissos serão apreciados pelo Conselho de Curso
 - **Cômputo em horas:** A averiguar
 - **Caráter:** ensino, pesquisa, extensão
 - **Tipo de Comprovação:** A averiguar

Cada atividade complementar listada acima possui particularidades em sua execução. Por exemplo, iniciações científicas, participações nos grupos PET e projetos integradores são atividades que possuem a orientação de um professor do departamento. Importante observar que as atividade podem tanto possuir caráter único como múltiplo. Por exemplo, atuações como monitor de disciplinas (monitorias) têm apenas caráter de ensino, enquanto que a participação em grupos PET possui caráter de ensino, pesquisa e extensão.

Uma atividade que é bastante particular deste curso de Ciência da Computação são os Projetos Integradores Extensionistas (PIEs). Esses projetos envolvem grupos de alunos e têm

como objetivo o desenvolvimento de um produto de software que envolva conceitos de várias disciplinas do curso. Maiores detalhes sobre os PIEs podem ser obtidas no Anexo A.

Importante ressaltar que a lista acima não é exaustiva, isto é, quaisquer outras atividades realizadas pelos estudantes e que tenham potencial de enriquecer sua formação, pode ser apresentada e solicitada ao Conselho de Curso, que analisará e deliberará se a mesma poderá ser computada para fins de integralização.

5.8 Estágio

O Estágio tem por objetivo que o aluno adquira experiência na área profissional bem como coloque em prática os conhecimentos teóricos adquiridos no decorrer do curso, preparando-o para o exercício futuro da profissão. Para isso, a inserção na empresa é necessária possibilitando-lhe o contato com situações, problemas, processos reais, bem como com processos de tomada de decisão e realização de tarefas, complementando a sua formação teórica.

No Curso de Ciência da Computação, o Estágio é estruturado conforme o estabelecido na Lei nº. 11.788/2008, de 25 de setembro de 2008 da Presidência da República que regulamenta os estágios, e pelo no Regimento Geral dos Cursos de Graduação da UFSCar, estabelecido em setembro de 2016 que dispõe sobre a realização de estágios de estudantes dos Cursos de Graduação da Universidade Federal de São Carlos. De acordo com o no Regimento Geral dos Cursos de Graduação da UFSCar, os estágios na UFSCar podem ser obrigatórios ou não obrigatórios.

Na realização do estágio o estudante receberá orientação de um professor do Departamento de Computação o qual o auxiliará em questões não previstas em sua grade curricular sempre que as partes julgarem necessário. O orientador de estágio é responsável também por acompanhar as atividades que o aluno vem desenvolvendo e mostrar para ele caminhos que possam alavancar sua carreira e aumentar suas chances de sucesso na empresa.

5.8.1 Modalidades de Estágio

Estágio Obrigatório

De acordo com a Lei 11.788/08, Estágio Obrigatório é aquele cujo cumprimento da carga horária é requisito para aprovação e obtenção de diploma.

O Estágio Obrigatório será desenvolvido obedecendo as etapas de:

- Planejamento o qual se efetivará com a elaboração do plano de trabalho e formalização do termo de compromisso;
- Supervisão e acompanhamento, que se concretizarão em três níveis: Profissional, Didático-pedagógica e administrativa desenvolvidos pelo supervisor local de estágio, pelo professor orientador e pelo coordenador de estágio, respectivamente;
- Avaliação, realizada em dois níveis: profissional e didática desenvolvidos pelo supervisor local de estágio e professor orientador, respectivamente

A carga horária mínima do estágio obrigatório é de 360 (trezentas e sessenta) horas a serem realizadas, preferencialmente, no 8º semestre do curso. Também é importante enfatizar que o aluno só pode se matricular na disciplina de estágio (Estágio Obrigatório) se o mesmo já tiver sido aprovado em 122 créditos de disciplinas da matriz curricular. Esses 122 créditos incluem apenas disciplinas obrigatórias, eletivas e optativas da matriz curricular do curso.

Estágio Não Obrigatório

É aquele desenvolvido como atividade opcional. Para realizá-lo o aluno deve ter sido aprovado em, no mínimo, 98 créditos de disciplinas da matriz curricular e a jornada deve ser compatível com as atividades acadêmicas. A carga horária desenvolvida no estágio não-obrigatório não será computada na grade do aluno.

5.8.2 Objetivos do Estágio

Observando o Perfil do Profissional previsto para o Curso de Ciência da Computação e o previsto no Art. 1º da Lei nº. 11.788/2008, e sabendo-se que o Estágio é um ato educativo escolar supervisionado, desenvolvido no ambiente de trabalho, que visa à preparação para o trabalho produtivo de educandos que estejam frequentando o ensino regular em instituições de educação superior, foram definidos para o Estágio os seguintes objetivos:

- Consolidar o processo de formação do profissional bacharel em Ciência da Computação para o exercício da atividade profissional de forma integrada e autônoma.

- Possibilitar oportunidades de interação dos alunos com institutos de pesquisa, laboratórios e empresas que atuam nas diversas áreas da Ciência da Computação.
- Desenvolver a integração Universidade-Comunidade, estreitando os laços de cooperação.

5.8.3 Caracterização do Estágio

O Estágio deve ser desenvolvido nas áreas de conhecimento no âmbito da Ciência da Computação, mediante um Plano de Trabalho, elaborado em comum acordo entre as partes envolvidas. O Estágio não poderá ser realizado no âmbito de atividades de monitoria ou iniciação científica.

As atividades de estágio poderão ser desenvolvidas durante as férias escolares ou durante o período letivo, embora a oferta da disciplina seja de acordo com os semestres letivos da UFSCar.

5.8.4 Jornada de Atividade em Estágio

De acordo com a Lei 11.788/08, a jornada de atividade em estágio será definida de comum acordo entre a Instituição de Ensino, a parte concedente e o aluno estagiário, devendo constar do termo de compromisso e ser compatível com as atividades escolares. Essa compatibilidade se faz possível quando se somando a carga horária semanal e o número de créditos que o estudante fará no semestre não ultrapassem o total de 40 créditos, ficando limitado a jornada de estágio a no máximo 30 (trinta) horas semanais. No entanto, o aluno poderá fazer 40 horas desde que ele tenha integralizado os créditos e desde que a única dependência de sua formação seja o estágio.

O aluno que já exerce atividade profissional compatível com a sua área de atuação, pode solicitar diminuição de até 50% da carga horária exigida para o estágio [5]. A solicitação deve ser encaminhada à coordenação do curso que irá analisar o caso e decidirá a porcentagem a ser reduzida.

5.8.5 Coordenação de Estágio

A Atividade de Estágio é regulamentada pela Coordenação de Estágio, composta pelo Coordenador de Estágio e o Secretário da Coordenação de Estágio.

O Coordenador de Estágio é professor do Departamento de Computação responsável pela disciplina Estágio em Computação. As atribuições da Coordenação de Estágio são:

- Estar em contato com empresas interessadas em contratar estagiários;

- Informar o aluno sobre as regras brasileiras e institucionais do estágio;
- Direcionar os alunos quanto ao preenchimento correto do Termo de Compromisso de Estágio;
- Avaliar o plano de trabalho de estágio;
- Designar Orientador do Estágio Curricular;
- Coordenar a tramitação de todos os instrumentos jurídicos: convênios, termos de compromisso, requerimentos, cartas de apresentação, cartas de autorização ou outros documentos necessários para que o estágio seja oficializado, bem como a guarda destes.
- Coordenar as atividades de avaliações do Estágio obrigatório.

5.8.6 Estágio Internacional

O estágio em empresas estrangeiras é permitido desde que estas sigam a legislação brasileira.

5.8.7 Condições para realização do Estágio Obrigatório

Para realização do estágio o estudante deve atender os seguintes requisitos:

- Estar matriculado regularmente no curso de Bacharelado em Ciência da Computação;
- Ter concluído 160 créditos do seu curso;
- Possuir um supervisor da parte concedente, para orientação, acompanhamento e avaliação do estágio.
- Celebração de termo de compromisso entre o estudante, a parte concedente do estágio e a UFSCar;
- Elaboração de plano de atividades a serem desenvolvidas no estágio, compatíveis com este projeto pedagógico, o horário e o calendário escolar, de modo a contribuir para a efetiva formação profissional do estudante;
- Acompanhamento efetivo do estágio por professor orientador designado pela coordenação de estágio e por supervisor da parte concedente, sendo ambos responsáveis por examinar e aprovar os relatórios periódicos e final, elaborados pelo estagiário.

5.8.8 Orientação e Supervisão do Estágio

O professor responsável pela orientação do estudante durante o Estágio será um professor do curso de Ciência da Computação, sendo este responsável pelo acompanhamento e avaliação das atividades dos estagiários e terá as seguintes atribuições:

- Orientar os alunos na elaboração dos relatórios e na condução de seu Projeto de Estágio;
- Orientar o estagiário quanto aos aspectos técnicos, científicos e éticos;
- Supervisionar o desenvolvimento do programa pré-estabelecido, controlar frequências, analisar relatórios, interpretar informações e propor melhorias para que o resultado esteja de acordo com a proposta inicial, mantendo sempre que possível contato com o supervisor local do estágio;
- Estabelecer datas para entrevista(s) com o estagiário e para a entrega de relatório(s) das atividades realizadas na empresa;
- Avaliar o estágio, especialmente o(s) relatório(s), e encaminhar ao colegiado o seu parecer, inclusive quanto ao número de horas que considera válidas.

O Supervisor do estagiário deverá ser um profissional que atue no local no qual o estudante desenvolverá suas atividades de estágio e terá as seguintes atribuições:

- Garantir o acompanhamento contínuo e sistemático do estagiário, desenvolvendo a sua orientação e assessoramento dentro do local de estágio. Não é necessário que o supervisor seja Cientista da Computação, mas deve ser um profissional que tenha extensa experiência na área de atuação;
- Informar à Coordenação de Estágio as ocorrências relativas ao estagiário, buscando assim estabelecer um intercâmbio permanente entre a Universidade e a Empresa;
- Apresentar um relatório de avaliação do estagiário à Coordenação de Estágio, em caráter confidencial.

5.8.9 Obrigações do estagiário

O estagiário, durante o desenvolvimento das atividades de estágio, terá as seguintes obrigações:

- Apresentar documentos exigidos pela UFSCar e pela concedente;
- Seguir as determinações do Termo de compromisso de estágio;
- Cumprir integralmente o horário estabelecido pela concedente, observando assiduidade e pontualidade;
- Manter sigilo sobre conteúdo de documentos e de informações confidenciais referentes ao local de estágio;
- Acatar orientações e decisões do supervisor local de estágio, quanto às normas internas da concedente;
- Efetuar registro de sua frequência no estágio;
- Elaborar e entregar relatório das atividades de estágio e outros documentos nas datas estabelecidas;
- Respeitar as orientações e sugestões do supervisor local de estágio
- Manter contato com o professor orientador de estágio, sempre que julgar necessário.
- Assumir o estágio com responsabilidade, zelando pelo bom nome da Instituição Concedente e do curso de Ciência da Computação.

5.8.10 Formalização do termos de compromisso

Deverá ser celebrado Termo de Compromisso de estágio entre o estudante, a parte concedente do estágio e a UFSCar, estabelecendo:

- O plano de atividades a serem realizadas, que figurará em anexo ao respectivo termo de compromisso;
- As condições de realização do estágio, em especial, a duração e a jornada de atividades, respeitada a legislação vigente;
- As obrigações do Estagiário, da Concedente e da UFSCar;
- O valor da bolsa ou outra forma de contraprestação devida ao Estagiário, e o auxílio-transporte, a cargo da Concedente, quando for o caso;

- O direito do estagiário ao recesso das atividades na forma da legislação vigente;
- A empresa contratante deverá segurar o estagiário contra acidente pessoal, sendo que uma cópia da mesma deverá ser anexada ao termo após sua realização.

5.9 Trabalho de Conclusão de Curso

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é um componente curricular não obrigatório e se constitui em um trabalho acadêmico de produção orientada, que sintetiza e integra conhecimentos, competências e habilidades adquiridos durante o curso. No curso de Bacharelado em Ciências da Computação, o TCC pode substituir o Estágio Obrigatório. O TCC deverá propiciar aos estudantes de graduação a oportunidade de reflexão, análise e crítica, articulando a teoria e a prática, resguardando o nível adequado de autonomia intelectual dos estudantes. A realização dessa atividade deverá versar sobre qualquer área do conhecimento da Ciência da Computação que vise à inovação tecnológica.

Essa atividade deverá ser desenvolvida mediante a orientação de um docente da UFSCar, com titulação de doutor e reconhecida experiência profissional (professor-orientador), aceita-se a co-orientação com a participação de profissionais externos à UFSCar, e um docente responsável pela disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, responsável pelo bom andamento de todos os TCCs de maneira geral.

O produto final do TCC será apresentado na forma de uma monografia com uma exposição oral. A monografia deverá seguir o rigor acadêmico de autenticidade (caso contrário é considerado plágio), o formalismo e os critérios de qualidade, de acordo com as normas atuais. No texto escrito serão avaliadas a redação, a qualidade do trabalho realizado e as contribuições para a formação do estudante. Na apresentação oral serão avaliadas a exposição do trabalho realizado e a arguição pelos examinadores.

Além disso, a sua documentação deve seguir padrões acadêmicos, respeitadas as devidas normas para isso, tais como as da ABNT – Associação Brasileira de Normas Técnicas, para a escrita do documento final.

5.9.1 A disciplina Trabalho de Conclusão do Curso

No curso de Ciência da Computação o TCC é realizado no 8º (oitavo) semestre em caráter optativo com o Estágio Obrigatório, onde a disciplina é nomeada como Trabalho de Conclusão do Curso.

O TCC é um trabalho acadêmico de caráter de pesquisa ou técnico, dessa forma poderá ser substituído por um trabalho de Iniciação Científica (IC). No caso do estudante desejar substituir a IC pelo TCC, ele deverá entregar um requerimento na secretaria da graduação solicitando a equivalência da IC com o TCC e submeter o relatório da IC para uma comissão de professores. Essa comissão irá atestar se a IC realizada equivale ao TCC.

Caso seja aprovada a equivalência da IC com o TCC, deverá também haver a exposição oral do trabalho para uma banca examinadora e o documento a ser entregue para avaliação pode ser o próprio relatório da IC, desde que este siga os modelos Pibic ou Fapesp. As regras de formação dessa banca examinadora e a avaliação são as mesmas do TCC.

Obs.: A IC, caso utilizada para substituir o TCC, não poderá ser computada como Atividade Complementar também.

5.9.2 As Atribuições do Professor-Orientador

O responsável principal pelo acompanhamento do estudante no desenvolvimento do trabalho de monografia é o professor-orientador. O professor-orientador é escolhido de acordo com a maior proximidade do tema a ser desenvolvido, ou seja, devem ser orientadores que possuam a expertise do tema na forma de sua concepção e modelagem e que tenham conhecimento das técnicas para fazê-lo. O professor-orientador deverá acompanhar o desenvolvimento do trabalho durante todo o seu período de realização, orientando constantemente o aluno em sua execução.

5.9.3 As Atribuições do Professor Responsável pela Disciplina

O professor responsável pela disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso irá fazer o acompanhamento do desenvolvimento de todos os TCCs inscritos na disciplina, junto aos estudantes e professores orientadores. O professor responsável pela disciplina irá acompanhar o bom andamento de todos os TCCs e garantir um nível de qualidade adequado de cada um, de acordo com as necessidades e formalismos acadêmicos existentes.

5.9.4 Apresentação do Trabalho

A apresentação da monografia deverá ser realizada em sessão pública dentro das datas estabelecidas previamente no início de cada semestre. O estudante deverá apresentar o trabalho para uma banca examinadora. A banca será composta por um mínimo de três integrantes e um máximo de quatro, sendo pelo menos dois professores da UFSCar. O professor-orientador é membro natural da banca examinadora e irá presidir a sessão. A indicação de nomes de membro da banca, bem como a definição da data e reserva de sala é de responsabilidade do professor-orientador e do aluno, respeitando o cronograma pré-estabelecido.

A avaliação será feita através da defesa e da entrega da monografia final corrigida pelo estudante após aplicada as alterações propostas pelos membros da banca em sua defesa.

6. Integração Ensino, Pesquisa e Extensão

No âmbito deste projeto pedagógico, o termo “ensino” envolve atividades relacionadas ao processo de ensino/aprendizagem, fazendo com que o aluno adquira novos conhecimentos. O termo “pesquisa” se refere a atividades que produzem avanço no conhecimento científico, incluindo inovação. O termo “extensão” caracteriza atividades que transmitem o conhecimento gerado na UFSCar para a sociedade.

Em um curso de excelência, a integração entre ensino, pesquisa e extensão é fundamental para que a universidade cumpra seu papel na sociedade. Com o ensino, a universidade desenvolve competências e habilidades no aluno, que quando formado, as utilizará na sociedade, melhorando-a. O ensino também fornece ao aluno a fundamentação teórica necessária para a realização de pesquisa, formando assim pesquisadores competentes.

Com a pesquisa, promove-se um constante aperfeiçoamento dos professores, fazendo que seu conhecimento sobre um assunto seja aprofundado, culminando em um ensino de melhor qualidade. A pesquisa também gera conhecimento que pode ser transferido para resolução de problemas reais ou promover melhorias na sociedade.

Com a extensão, obtém-se um contato mais próximo entre a universidade e a sociedade. O ensino é beneficiado, pois com a extensão é possível trazer para a universidade demandas reais da sociedade, que podem ser incorporadas aos componentes curriculares. Também beneficia a pesquisa, pois as demandas e oportunidades estimulam a produção de conhecimento que pode ser mais diretamente aplicado na sociedade, produzindo inovação.

Cada componente curricular do Bacharelado em Ciência da Computação proporciona um nível diferente de integração entre ensino, pesquisa e extensão, como pode ser visto na Tabela

abaixo. As atividades complementares são uma exceção, visto que depende da atividade. Maiores detalhes sobre o caráter das atividades complementares podem ser obtidos na Seção 5.7.

Componente curricular	Ensino	Pesquisa	Extensão
Disciplinas	X		
Áreas de conhecimento	X		
Projeto integrador	X	X	X
TCC	X	X	X
Estágio	X		X
Atividades complementares	X	X	X

Para a consecução do perfil do egresso idealizado, a abordagem multi/interdisciplinar figura como fundamental para a geração integrada de conhecimento, cuja prática e contato com os problemas reais, serão vivenciados pelo egresso no exercício profissional ou pelo estudante durante seu Estágio. Neste sentido, o Estágio Supervisionado, regulamentado pela Lei nº 11.788, de 25 de setembro de 2008, prevê uma carga horária de no mínimo de 360 horas, realizado no 8º período do curso. Outro importante momento de vivência prática são as aulas em laboratório, posto que nelas são propiciadas as simulações de situações reais em ambiente acadêmico, instigando o estudante à observação e compreensão dos diversos fenômenos reproduzidos.

Outro aspecto relevante e vinculado ao desenvolvimento das competências e habilidades delineadas anteriormente se refere ao estímulo para a realização de trabalhos em equipe, na medida em que estes promovem a troca de informações, implicando na organização do trabalho a partir da divisão de tarefas e compartilhamento de responsabilidades. O Cientista da Computação formado na UFSCar tem uma forte base em algumas ciências básicas, como a matemática. Porém, esta formação básica, essencial para o seu sucesso profissional, está sempre associada a seu lado aplicado. Assim, um dos princípios desse curso é estimular a criatividade e, sobretudo, dotar o estudante/egresso de capacidade para o desenvolvimento e aplicação de ferramentas de ponta para “criar soluções”. Na medida do possível, as disciplinas com alto conteúdo tecnológico são e serão desenvolvidas com base na discussão e resolução de problemas reais das empresas.

O curso de Ciência da Computação é direcionado ao estudante com uma forte aptidão para ciências exatas e que deseja aplicar esses conhecimentos básicos na investigação e na resolução de problemas tecnológicos. Assim, não se considera, aqui, a histórica divisão entre as especializações

e ataca-se o problema proposto por meio de uma estratégia multidisciplinar, tornando a formação mais que generalista: uma formação de multiespecialista.

A possibilidade que o estudante de Ciência da Computação tem, ao frequentar e participar de atividades relacionadas aos diferentes grupos de pesquisa do Departamento de Computação, ou de outros departamentos da UFSCar, consiste em uma oportunidade ímpar na sua formação. Neste sentido, algumas das experiências relacionadas às disciplinas práticas são realizadas no âmbito desses grupos.

6.1 Articulação Ensino, Pesquisa e Extensão

A UFSCar, ao longo de sua história, preocupa-se em promover ativamente a integração entre as atividades de ensino, pesquisa e extensão, reconhecendo que essas atividades, quando adequadamente articuladas e executadas de forma balanceada, potencializam-se umas às outras. Esta diretriz acadêmica também está fundamentada neste projeto, já que os estudantes poderão se envolver com atividades de ensino, pesquisa e extensão, vinculadas diretamente ao curso ou ofertadas pelos Departamentos com ele comprometidos.

6.2 Atividades de Pesquisa

Uma primeira estratégia para desenvolver no estudante as habilidades de pesquisa no curso de Ciência da Computação é a oportunidade de desenvolver a Iniciação Científica (IC). Para tanto, a IC deve ser formalizada pelos canais internos da universidade, conforme sua afinidade temática, em conjunto com o docente orientador. Uma iniciação científica é uma atividade desenvolvida pelo estudante sob a supervisão de um professor orientador. O objetivo é que o aluno desenvolva algum projeto que, normalmente, demanda 1 ano e que equivale a 165 horas de atividade complementar. A IC permite que o estudante tenha contato com temas inovadores da computação e que tenha a experiência do que significa fazer pesquisa em computação. Em muitos casos, o estudante acaba tendo contato direto com os alunos de mestrado e doutorado do departamento e desenvolve seu projeto em laboratórios de pesquisa. Uma iniciação científica é bastante relevante para estudantes que pretendem seguir carreira acadêmica e de pesquisa,

geralmente fazendo um mestrado e doutorado. Mas atualmente também há muitas empresas que valorizam egressos com competências de pesquisa.

Outra forma de articulação com pesquisa é Projeto Integrador Extensionista. Esse projeto visa a conciliar as habilidades já adquiridas pelos estudantes para a resolução de problemas de interesse da sociedade e que, ao mesmo tempo, apresentem características de inovação, exigindo dos mesmos uma dedicação à pesquisa do estado da arte para a resolução de tais problemas.

Outra forma ainda de contato com pesquisa são os grupos PET (Programa de Educação Tutorial). O Bacharelado em Ciência da Computação possui um grupo PET que tem o objetivo de desenvolver atividades de ensino, pesquisa e extensão. Diferentemente de uma iniciação científica, estudantes petianos tem contato com os três pilares da universidade (ensino, pesquisa e extensão). As pesquisas conduzidas dentro do grupo PET são menos aprofundadas do que pesquisas que são feitas na forma de iniciações científicas, já que essas possuem a pesquisa como norte prioritário.

6.3 Atividades de Extensão

As atividades de extensão são importantes não apenas como meio de difusão do conhecimento gerado na universidade, mas também como mecanismo de aproximação da realidade. De maneira mais explícita, os estudantes terão a oportunidade de participar de atividades de extensão organizadas pelos diversos canais internos da universidade. A Universidade Federal de São Carlos valoriza estas atividades e tem, na Pró-Reitoria de Extensão, um órgão da sua administração central totalmente devotado à organização e ao desenvolvimento de atividades de extensão, inclusive financiando parcialmente estas iniciativas.

A diversidade das atividades de pesquisa e extensão beneficia os estudantes de graduação que se envolvem diretamente com elas em projetos de iniciação científica e de extensão, alargando sua formação com atividades complementares. Dentre as várias iniciativas presentes na Universidade Federal de São Carlos, destaca-se o movimento das empresas juniores (Empresa Jr.) e os grupos de competição em olimpíadas de informática e maratona de programação.

A Ciência da Computação possui sua empresa júnior (compartilhada com o Curso Engenharia de Computação), sediada no Departamento de Computação da UFSCar e que desenvolve diversos projetos junto a empresas da região e a comunidade acadêmica.

Visando incentivar ainda mais a participação dos estudantes na solução de problemas reais e que afetam a sociedade, o presente projeto pedagógico institui no curso de Ciência da Computação o Projeto Integrador Extensionista. Esse tipo de atividade de extensão, detalhado no Anexo A, caracteriza-se por permitir aos estudantes aplicarem conceitos adquiridos em várias disciplinas do curso na solução de problemas reais demandados pela comunidade externa.

7. Avaliação da Aprendizagem

7.1 Princípios gerais de avaliação da aprendizagem

A avaliação da aprendizagem, concebida como um processo contínuo de acompanhamento do desempenho dos estudantes, é feita por meio de procedimentos, instrumentos e critérios adequados aos objetivos, conteúdos e metodologias relativas a cada atividade curricular. É um elemento essencial de reordenação da prática pedagógica, pois permite um diagnóstico da situação e indica formas de intervenção no processo, com vistas à aquisição do conhecimento, à aprendizagem e à reflexão sobre a própria prática, tanto para os estudantes como para os professores.

Compreender a avaliação como diagnóstico significa ter o cuidado constante de observar, nas produções e manifestações dos estudantes, os sinais ou indicadores de sua situação de aprendizagem. Na base desta avaliação está o caráter contínuo de diagnóstico e acompanhamento, sempre tendo em vista o progresso dos estudantes e sua aproximação aos alvos pretendidos a partir de sua situação real.

A avaliação presente no curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFSCar está fundamentada na concepção de que o que se pretende não é simplesmente medir aprendizagem segundo escalas ou valores, mas interpretar a caminhada dos estudantes com base nos registros e apreciações sobre seu trabalho. Além disso, segue normas internas sem, no entanto, limitar a liberdade de cada professor. As avaliações são realizadas em vários momentos e não se restringem somente a uma avaliação de conteúdos. Há avaliações em grupo e individuais, trabalhos, listas de exercícios, participação, interesse, pontualidade e assiduidade.

Entendida desta maneira, a avaliação só tem sentido quando articulada ao projeto pedagógico institucional, que lhe confere significado, e enquanto elemento constituinte do processo educativo, como instrumento que objetiva determinar novos rumos ou corrigir o rumo atual. No que se

refere aos aspectos administrativos presentes na sistemática de avaliação de rendimento dos estudantes, o Bacharelado em Ciência da Computação da UFSCar segue os preceitos dos artigos de 18 a 28 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação da UFSCar [5], homologado pela Resolução ConsUni nº 867, de 27 de outubro de 2016.

Em síntese, a avaliação presente no curso de Bacharelado em Ciência da Computação da UFSCar tem as seguintes funções:

- acompanhar o desenvolvimento das disciplinas do curso e diagnosticar aspectos que devem ser mantidos ou reformulados em cada uma delas;
- desenvolver, entre os docentes e discentes, uma postura favorável à avaliação, enquanto instrumento das práticas educativas;
- focalizar a produção do conhecimento crítico e transformador;
- avaliar não apenas o conhecimento adquirido, mas também as competências profissionais, por meio do desenvolvimento de trabalhos, projetos, estágios, etc.

7.2 Formas de Avaliação da Aprendizagem

A UFSCar, por meio do Regimento Geral dos Cursos de Graduação de setembro de 2016, estabeleceu normas para a sistemática de avaliação do desempenho dos estudantes, estabelecendo que a avaliação é parte integrante e indissociável do ato educativo e deve vincular-se, necessariamente, ao processo de “ação-reflexão-ação”, que compreende o ensinar e o aprender nas disciplinas e atividades curriculares dos cursos, na perspectiva de *formar profissionais cidadãos capazes de uma ação interativa e responsável na sociedade atual*, caracterizada por sua constante transformação.

A avaliação contínua propicia o acompanhamento da evolução do estudante, bem como através desta se torna possível diagnosticar o conhecimento prévio dos estudantes, refletir sobre os resultados obtidos e construir estratégias de ensino individuais ou coletivas de superação das dificuldades apresentadas.

De acordo com o Artigo 19 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação, os Planos de Ensino das disciplinas devem descrever, de forma minuciosa, os procedimentos, instrumentos e critérios de avaliação, diferenciados e adequados aos objetivos, conteúdos e metodologias relativas a cada disciplina. É necessário proporcionar aos estudantes instrumentos de avaliação

diferenciados e adequados aos objetivos, multiplicando as suas oportunidades de aprendizagem e diversificando os métodos utilizados. Assim, permite-se que os estudantes apliquem os conhecimentos que adquirem, exercitem e controlem eles próprios a aprendizagem e o desenvolvimento das competências, recebendo comentários e opiniões frequentes sobre as dificuldades e progressos alcançados.

O Regimento Geral dos Cursos de Graduação prevê, no item II do Artigo 19, a aplicação de procedimentos/instrumentos de avaliações em, pelo menos, três datas distribuídas no período letivo para cada atividade curricular, cabendo ao professor divulgar dois terços dos resultados dos instrumentos aplicados até trinta dias antes do final do período letivo.

A escolha dos métodos e instrumentos de avaliação depende de vários fatores: das finalidades, do objeto de avaliação, da área disciplinar, do tipo de atividade, do contexto, e dos próprios avaliadores. Propõe-se que, além da prova individual com questões dissertativas, outras formas de avaliação sejam consideradas, tais como:

- Trabalhos individuais ou coletivos;
- Atividades de culminância (projetos, monografias, seminários, exposições etc).

Tais instrumentos são utilizados como critério de aprovação do estudante, de acordo com o Artigo 20 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação, como segue:

Art. 20. O estudante regularmente inscrito em atividades curriculares é considerado aprovado quando obtiver, simultaneamente:

I - Frequência igual ou superior a setenta e cinco por cento das aulas e/ou das atividades acadêmicas curriculares efetivamente realizadas;

II - Desempenho mínimo equivalente à nota final igual ou superior a 6 (seis) ou conceito equivalente.

Outro aspecto relevante do Regimento Geral dos Cursos de Graduação trata sobre o Processo de Avaliação Complementar (PAC), estabelecido pelo Artigo 22 do regimento. Caso o estudante não obtenha nota final suficiente para sua aprovação, o PAC poderá ser utilizado como recurso para recuperação de conteúdos. Para isso, é necessário que o estudante obtenha frequência igual ou superior a setenta e cinco por cento e nota final igual ou superior a cinco.

O Regimento Geral dos Cursos de Graduação ainda define os prazos para realização do PAC, conforme segue:

Art. 24. O Processo de Avaliação Complementar (PAC) deve ser realizado em período subsequente ao término do período regular de oferecimento da atividade curricular.

Parágrafo Único. A realização do processo de que trata o caput pode prolongar-se até o 35º (trigésimo quinto) dia letivo do período subsequente para atividades curriculares de duração semestral e até 70º (septuagésimo) dia letivo do período subsequente para atividades curriculares de duração anual, não devendo incluir atividades em horários coincidentes com outras atividades curriculares realizadas pelo estudante.

8. Avaliação e Gerenciamento do Curso

Esta seção dispõe sobre o gerenciamento do curso, que tem como principal objetivo a coordenação didático-pedagógica, visando a elaboração e a condução do projeto pedagógico do curso em concordância com a política de ensino, pesquisa e extensão da Universidade. A gestão do curso é conduzida pelo Coordenador do Curso com o apoio do Conselho de Coordenação de Curso (que possui a função deliberativa), Núcleo Docente Estruturante e Coordenadores de Núcleo de Conhecimento.

8.1 Composição e Funcionamento do Conselho de Coordenação do Curso

O Curso de Ciência da Computação, assim como todos os demais cursos da Universidade Federal de São Carlos, tem sua administração acadêmica regulamentada pelo Regimento Geral dos Cursos de Graduação, que estabelece em seu artigo 87:

Art. 87. A gestão do Curso de Graduação é realizada pelos seguintes órgãos:

I - Conselho de Coordenação;

II - Coordenação do Curso.

O Conselho de Coordenação deve ser composto por docentes, servidores técnico-administrativos e estudantes, além dos seus respectivos suplentes. Tal composição é determinada pelo Artigo 89 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação, conform segue:

Art. 89. Cabe ao Conselho de Coordenação do Curso, na definição de seu Regimento Interno, estabelecer os critérios para participação e procedimentos para eleição de seus membros, respeitando a legislação vigente, garantindo, no mínimo:

I - O Coordenador do Curso como presidente;

II - O Vice-Coordenador do Curso como vice-presidente;

III - Representação docente dos diversos núcleos de conhecimento ou campos de atuação que compõem o currículo do curso para mandato de dois anos, permitida uma recondução;

IV - Representação discente para mandato de um ano, permitida uma recondução.

§1º. No impedimento do Coordenador e do Vice-Coordenador, a presidência do Conselho de Coordenação de Curso de Graduação é exercida por um docente membro do Conselho de Coordenação, previamente designado pelo Coordenador.

§2º. Os representantes dos docentes e dos discentes são indicados por seus pares.

Por sua vez, a composição da coordenação do curso é definida pelo Artigo 90 do Regimento Geral das Coordenações de Cursos de Graduação, como segue:

Art. 90. A Coordenação de Curso de Graduação é composta por:

I - Coordenador de Curso;

II - Vice-Coordenador de Curso;

III - Secretário de Curso.

§1º. Cabe ao Coordenador superintender e coordenar as atividades do Curso de Graduação, de acordo com as diretrizes do Conselho de Coordenação.

§2º. Cabe ao Vice-Coordenador substituir o Coordenador do Curso de Graduação em suas faltas e impedimentos.

§3º. No impedimento do Coordenador e/ou do Vice-Coordenador, as funções da Coordenação de Curso de Graduação são atribuídas a um docente membro do Conselho de Coordenação, previamente designado pelo Coordenador.

O Conselho de Coordenação de Curso é o responsável por deliberar ou não as ações relativas ao Curso, seguindo as normas estabelecidas pelo Regulamento Geral das Coordenações de Cursos de Graduação da UFSCar. Especificamente, o Artigos 93 e 94 do Regimento definem as competências do Conselho e da Coordenação do curso, respectivamente.

8.2 Núcleo Docente Estruturante

O Núcleo Docente Estruturante (NDE), regido pelos Artigos 98 a 110 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação da UFSCar, é um órgão consultivo e propositivo responsável pelo processo de concepção, avaliação e atualização do Projeto Pedagógico do Curso. Para isso, o NDE é reponsável pela análise dos resultados de avaliações internas e externas, a fim de propor melhorias ao Conselho de Coordenação do Curso para que o Projeto Pedagógico do Curso possa ser aperfeiçoado.

Além disso, cabe ao NDE zelar pela qualidade da formação do profissional e Diretrizes Curriculares Nacionais para o curso ou legislação correspondente. Ainda, é obrigação do NDE a proposta de atividades de pesquisa e extensão para atender às necessidades da graduação em relação a novas demandas sociais.

O NDE, em conformidade com o Artigo 100 do Regimento Geral dos Cursos de Graduação, é composto por, pelo menos, seis docentes, sendo:

I - Coordenador do Curso;

II - Um mínimo de cinco docentes pertencentes ao corpo docente do curso há pelo menos dois anos.

8.3 O Coordenador de Núcleo de Conhecimento

Conforme abordado na Seção 5.2, o curso possui sete núcleos de conhecimento:

1. Fundamentos de Matemática e Estatística;
2. Fundamentos de Ciência da Computação;
3. Algoritmos e Programação;
4. Metodologia e Técnicas da Computação;
5. Sistemas de Computação
6. Formação Multidisciplinar e Humanística;
7. Orientações;

Cada núcleo de conhecimento possui um **Coordenador de Núcleo de Conhecimento**, que é um professor do curso responsável por promover a integração das disciplinas e atividades didático-pedagógicas na seu núcleo de responsabilidade. O Coordenador de Núcleo é membro representante de núcleo junto ao NDE. A principal atribuição do Coordenador de Núcleo é zelar pela constante evolução da qualidade do núcleo de conhecimento que ele representa. Para isso, atribuições mais específicas são:

- Promover incrementos e atividades ligadas à seu núcleo de representação para a melhoria do curso como um todo;
- Certificar-se que conteúdos, metodologias de ensino, avaliações e carga horária efetiva de cada disciplina estão sendo cumpridos de acordo com o que estabelece o projeto pedagógico.
- Trabalhar em conjunto com os demais professores dos respectivos núcleos de conhecimento, recomendando-se que ao menos duas reuniões semestrais ocorram: uma de planejamento do semestre a ser iniciado, e outra para avaliação ao final do semestre letivo;
- Reportar semestralmente ao NDE e ao Conselho de Curso sobre as ações realizadas no semestre;
- Zelar por não replicar conteúdo em disciplinas distintas;
- Integrar projetos de diferentes disciplinas da mesma área. Por exemplo, disciplinas em semestres consecutivos desenvolver partes de um mesmo projeto. Disciplinas no mesmo semestre podem compartilhar o mesmo projeto e aproveitar a avaliação para as mesmas;
- Integrar docentes e conteúdos de diferentes disciplinas;
- Criar um ambiente de harmonia, colaboração e cooperação entre os docentes do núcleo;
- Promover Atividades Inter-núcleos. As atividades inter-núcleos exigem a comunicação efetiva entre os coordenadores de núcleo para averiguar a viabilidade de desenvolver projetos que envolvam disciplinas de núcleos diferentes. Esse tipo de projeto é o que mais caracteriza a multidisciplinaridade pois poderia, por exemplo, integrar disciplinas do Núcleo de Matemática e Estatística com disciplinas do Núcleo de Metodologia e Técnicas da Computação.

- Auxiliar a integração de diferentes núcleos;
- Indicar formas de incentivo ao desenvolvimento de linhas de pesquisa e extensão;

8.4 Administração e Condução do Curso

O curso de graduação Bacharelado em Ciência da Computação é formado por professores, servidores técnico-administrativos e alunos e conta com a infra-estrutura disponibilizada pela Pró-Reitoria de Graduação da UFSCar e pelas instalações do CCET - Centro de Ciência e Tecnologia da UFSCar.

Para que o curso realize sua missão de formar alunos com excelência, é preciso o empenho mútuo de alunos, docentes e servidores técnico-administrativos (TAs). É imprescindível que todo docente do curso conheça em profundidade o Projeto Pedagógico e zele pelo seu cumprimento na íntegra. Com essa atitude o docente terá conhecimento dos princípios pedagógicos que regem o curso. Fica a cargo da chefia do Departamento, o estímulo dessa prática dentre seus pares.

O NDE e os Coordenadores de Disciplinas devem trabalhar em conjunto, realizando, obrigatoriamente, o mínimo de uma reunião por semestre. A pauta de convocação da reunião deve ser pública e feita com, no mínimo, 48 horas de antecedência. Fica a critério da Coordenação de Curso estabelecer data e horário para que as reuniões ocorram.

8.5 Processo para Autoavaliação do Curso

A avaliação dos cursos de graduação da UFSCar é uma preocupação presente na Instituição e considerada de fundamental importância para o aperfeiçoamento dos projetos pedagógicos dos cursos e a melhoria dos processos de ensino e aprendizagem. Desde a publicação da Lei 10.861 de 14 de abril de 2004, que instituiu o Sistema de Avaliação da Educação Superior (SINAES), a Comissão Própria de Avaliação/UFSCar tem coordenado os processos internos de autoavaliação institucional nos moldes propostos pela atual legislação e contribuído com os processos de avaliação dos cursos.

O sistema de avaliação dos cursos de graduação da UFSCar, implantado em 2011, foi concebido pela Pró-Reitoria de Graduação (ProGrad) em colaboração com a Comissão Própria de Avaliação (CPA) com base em experiências institucionais anteriores, quais sejam: o Programa

de Avaliação Institucional das Universidades Brasileiras (PAIUB) e o Programa de Consolidação das Licenciaturas (PRODOCÊNCIA). O PAIUB, iniciado em 1994, realizou uma ampla avaliação de todos os cursos de graduação da UFSCar existentes até aquele momento e o projeto PRODOCÊNCIA/UFSCar, desenvolvido entre os anos de 2007 e 2008, realizou uma avaliação dos cursos de licenciatura dos campi de São Carlos e de Sorocaba.

A avaliação dos cursos de graduação é feita atualmente por meio de formulários de avaliação, os quais são respondidos pelos docentes da área majoritária de cada curso, pelos discentes e, eventualmente, pelos técnico-administrativos e egressos. Esses formulários abordam questões sobre as dimensões do Perfil Profissional a ser formado pela UFSCar; da formação recebida nos cursos; do estágio; da participação em pesquisa, extensão e outras atividades; das condições didático-pedagógicas dos professores; do trabalho das coordenações de curso; do grau de satisfação com o curso realizado; das condições e serviços proporcionados pela UFSCar; e das condições de trabalho para docentes e técnico-administrativos.

A ProGrad, juntamente com a CPA, são responsáveis pela concepção dos instrumentos de avaliação, bem como da divulgação do processo e do encaminhamento dos resultados às respectivas coordenações de curso. A operacionalização desse processo ocorre por meio da plataforma eletrônica Sistema de Avaliação Online (SAO), desenvolvida pelo Centro de Estudos de Risco (CER) do Departamento de Estatística.

Cada Conselho de Coordenação de Curso, bem como seu Núcleo Docente Estruturante (NDE), após o recebimento dos resultados da avaliação, analisam esses resultados para o planejamento de ações necessárias, visando a melhoria do curso.

Deve ser ressaltado que a Coordenação do Curso de Ciência da Computação sempre atuou fortemente não apenas na promoção do curso junto à comunidade externa, mas também no acompanhamento dos egressos. O contato contínuo e intenso com os egressos fornece valiosas informações sobre a colocação dos mesmos no mercado de trabalho e provê informações importantes sobre a formação profissional recebida durante o curso e sua efetividade perante o mercado profissional.

9. Plano de Implantação

9.1 Infraestrutura necessária para o funcionamento do curso

9.1.1 Corpo docente e técnico

O Curso de Bacharelado em Ciência da Computação é atendido principalmente pelo Departamento de Computação (DC), que conta atualmente com 43 docentes (listados na Tabela 9.1) e 8 técnicos administrativos (listados na Tabela 9.2).

Ao longo do período de quatro anos, os departamentos de Matemática, Estatística e Letras colaboram na formação do egresso com o oferecimento de disciplinas obrigatórias.

9.1.2 Espaço físico

O Departamento de Computação dispõe de 6 laboratórios de ensino para graduação e 1 laboratório de informática para graduação. Dois desses laboratórios de ensino são equipados para o ensino relacionado às áreas de arquitetura de computadores, microprocessadores, microcontroladores e lógica digital, contando com equipamentos como osciloscópios, geradores de função e plataformas de prototipagem. Todos os laboratórios de ensino contam com microcomputadores, projetor multimídia e ar-condicionado.

As configurações de hardware e software dos laboratórios é atualizada constantemente, e estão disponíveis em <http://www.dc.ufscar.br/suporte/laboratorios-de-ensino-le>.

O Departamento de Computação também conta com um auditório para 80 pessoas.

Nome	Titulação	Vínculo/Dedicação
Alexandre Luis Magalhães Levada	Doutor	Efetivo/40h DE
Auri Marcelo Rizzo Vincenzi	Doutor	Efetivo/40h DE
Cesar Augusto Camilo Teixeira	Doutor	Efetivo/40h DE
Cesar Henrique Comin	Doutor	Efetivo/40h DE
Daniel Lucrédio	Doutor	Efetivo/40h DE
Delano Medeiros Beder	Doutor	Efetivo/40h DE
Diego Furtado Silva	Doutor	Efetivo/40h DE
Ednaldo Brigante Pizzolato	Doutor	Efetivo/40h DE
Edílson Reis Rodrigues Kato	Doutor	Efetivo/40h DE
Emerson Carlos Pedrino	Doutor	Efetivo/40h DE
Estevan Rafael Hruschka Junior	Doutor	Efetivo/40h DE
Fabiano Cutigi Ferrari	Doutor	Efetivo/40h DE
Fredy João Valente	Doutor	Efetivo/40h DE
Helena de Medeiros Caseli	Doutor	Efetivo/40h DE
Helio Crestana Guardia	Doutor	Efetivo/40h DE
Heloisa de Arruda Camargo	Doutor	Efetivo/40h DE
Hermes Senger	Doutor	Efetivo/40h DE
Jander Moreira	Doutor	Efetivo/40h DE
Joice Lee Otsuka	Doutor	Efetivo/40h DE
Junia Coutinho Anacleto Silva	Doutor	Efetivo/40h DE
Kelen Cristiane Teixeira Vivaldini	Doutor	Efetivo/40h DE
Luciano de Oliveira Neris	Doutor	Efetivo/40h DE
Marcela Xavier Ribeiro	Doutor	Efetivo/40h DE
Marcio Merino Fernandes	Doutor	Efetivo/40h DE
Mário César San Felice	Doutor	Efetivo/40h DE
Mauricio Fernandes Figueiredo	Doutor	Efetivo/40h DE
Marilde Terezinha Prado Santos	Doutor	Efetivo/40h DE
Murillo Coelho Naldi	Doutor	Efetivo/40h DE
Murillo Rodrigo Petrucelli	Doutor	Efetivo/40h DE
Orides Morandin Junior	Doutor	Efetivo/40h DE
Paulo Rogerio Politano	Doutor	Efetivo/40h DE
Paulo Matias	Doutor	Efetivo/40h DE
Renato Bueno	Doutor	Efetivo/40h DE
Ricardo Cerri	Doutor	Efetivo/40h DE
Ricardo José Ferrari	Doutor	Efetivo/40h DE
Ricardo Menotti	Doutor	Efetivo/40h DE
Ricardo Rodrigues Ciferri	Doutor	Efetivo/40h DE
Roberto Ferrari Junior	Doutor	Efetivo/40h DE
Sandra Abib	Doutor	Efetivo/40h DE
Sergio Donizetti Zorzo	Doutor	Efetivo/40h DE
Valter Vieira de Camargo	Doutor	Efetivo/40h DE
Vânia Paula de Almeida Neris	Doutor	Efetivo/40h DE
Wanderley Lopes de Souza	Doutor	Efetivo/40h DE

Tabela 9.1: Corpo docente atuante no curso de Bacharelado em Ciência da Computação.

Nome	Atividade
Carlos Alberto Ferro Gobato	Técnico em eletrônica
Darli José Morcelli	Assistente administrativo
Jorgina Vera de Moraes	Servente de limpeza
Mariana Massimino Feres	Técnica de tecnologia da informação
Paulo Cesar Donizeti Paris	Técnico de laboratório
Willian Câmara Corrêa	Técnico de laboratório
Ivan Rogério da Silva	Assistente administrativo
Nicanor José Costa	Assistente administrativo

Tabela 9.2: Corpo técnico-administrativo atuante no curso de Bacharelado em Ciência da Computação.

Laboratório	Atividade principal	Capacidade
Laboratório de ensino 1	Hardware	30 alunos
Laboratório de ensino 2	Programação e desenvolvimento	40 alunos
Laboratório de ensino 3	Programação e desenvolvimento	40 alunos
Laboratório de ensino 4	Programação e desenvolvimento	40 alunos
Laboratório de ensino 5	Hardware e Lógica digital	30 alunos
Laboratório de ensino 6	Programação e desenvolvimento	40 alunos
Laboratório de Informática	Uso geral	40 alunos

Tabela 9.3: Laboratórios do Departamento de Computação voltados para o ensino da graduação.

Bibliografia

- [1] SBC-Sociedade Brasileira de Computação. Diretrizes curriculares nacionais para cursos de computação. <http://www.sbc.org>, 2011.
- [2] Ministério da Educação - MEC. Diretrizes curriculares nacionais de cursos de computação. Resolução nro 5, 16 de Novembro de 2016.
- [3] SENAC DN. Projeto integrador. Coleção de Documentos Técnicos do Modelo Pedagógico Senac, 2015.
- [4] Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. Plano de desenvolvimento institucional, 2014.
- [5] Universidade Federal de São Carlos - UFSCar. Regimento geral dos cursos de graduação, Setembro de 2016.

A. Projeto Integrador Extensionista - PIE

Conforme a Lei Nº 13.005 de 25 de junho de 2014, a qual aprova o Plano Nacional de Educação (PNE) para o período de 2014 a 2024, devem-se intensificar as atividades de extensão nos cursos de graduação, sendo recomendado que 10% da carga horária do curso seja destinada a atividades de extensão. Com essa motivação, este PPC incentiva aos(às) discentes a participação em projetos que permitam aos(às) mesmos(as) aplicar os conhecimentos adquiridos no curso e, ao mesmo tempo, atenda demandas da comunidade externa, caracterizando-se como projetos extensionistas [3].

O Projeto Integrador Extensionista (PIE) consiste de uma atividade interdisciplinar, proposta aos discentes que tenham cursado as disciplinas CAP, AED1 e POO no mínimo do Bacharelado em Ciência da Computação do Departamento de Computação da Universidade Federal de São Carlos. O projeto deve ser desenvolvido em grupo durante o período de, no mínimo, 1 (um) ano e contabiliza 22 créditos (330 horas) em atividades complementares.

O objetivo do PIE é propiciar aos discentes um embasamento prático dos conceitos teóricos adquiridos por meio dos conteúdos programáticos ministrados em sala de aula. Tais projetos devem, obrigatoriamente, atenderem demandas externas ao departamento, inclusive atendendo a demandas de empresas, caracterizando-se como projetos de extensão, sendo supervisionados por um docente orientador da UFSCar.

Conforme ressaltado em [3], a Metodologia de Projetos consiste em uma alternativa pedagógica que privilegia a relação dialógica e aprendizagem coletiva. Leva em consideração o princípio de que se aprende em comunhão, em experiências e vivências de construção colaborativa, ao assumir responsabilidades em ações conjuntas e promover o protagonismo do discente diante de

situações problematizadoras. O aprendizado se dá pela experiência proporcionada durante o desenvolvimento do projeto, ou seja, aprende-se problematizando, pesquisando, testando hipóteses, tomando decisões e agindo em equipe para atingir os objetivos.

A intenção é que o PIE aproxime-se da forma como os discentes atuarão na vida profissional: agindo positivamente, na solução de problemas técnicos, sociais, políticos e econômicos, objetivando o desenvolvimento socioeconômico nas perspectivas local, regional, nacional e/ou internacional.

Além disso, o PIE também pretende tornar os processos de ensino e de aprendizagem mais dinâmicos, interessantes, significativos, reais e atrativos para os discentes, englobando conteúdos e conceitos essenciais à compreensão da realidade social em geral e, em particular, do mundo do trabalho, assim como, suas inter-relações, sem a imposição de conteúdos e conceitos, de forma fragmentada e autoritária.

A.1 Objetivos

A.1.1 Objetivo Geral

Proporcionar aos discentes a oportunidade de desenvolver um projeto que integre o conhecimento das diferentes disciplinas ministradas no curso de Ciência da Computação do DC/UFSCar e atenda as demandas da comunidade externa ao DC.

A.1.2 Objetivos Específicos

- Propiciar aos discentes identificar com mais clareza a relação existente entre as disciplinas cursadas, além de promover cada vez mais a interação dos conteúdos apresentados;
- Propiciar aos discentes compreender quais conhecimentos e tecnologias podem ser combinadas e adequadas para a resolução de cada problema;
- Possibilitar aos discentes fundamentos e aspectos metodológicos iniciais para realização de trabalhos profissionais, estimulando o espírito cooperativo e sensibilizando-o para a importância do trabalho em equipe;
- Incentivar aos discentes na identificação de problemas que afetem a comunidade externa ao DC e que possam ser resolvidos por meio do uso de técnicas computacionais;

- Possibilitar aos discentes a troca de experiências e o desenvolvimento da capacidade de organização para o desenvolvimento de trabalho em equipe;
- Incentivar aos discentes a busca por inovação e o registro de propriedade intelectual no Instituto Nacional de Proteção Intelectual (INPI), com apoio da Agência de Inovação da FAI;
- Propiciar aos discentes o desenvolvimento de habilidades de comunicação, escrita e apresentação por meio da defesa do projeto para uma banca avaliadora.

A.2 Da Oferta

Serão lançados editais com periodicidade mínima anual contendo:

- Texto caracterizando PIE e diretrizes gerais para o desenvolvimento do PIE;
- Chamada e formato para a submissão de propostas PIE;
- Datas para submissão, julgamento, divulgação e homologação dos projetos habilitados;
- Período para a inscrição das equipes nos projetos habilitados;
- Divulgação dos projetos e equipes a serem desenvolvidos no período.

Os projetos integradores devem ser realizados em grupos de discentes. Os projetos podem ser propostos por professores, discentes e empresas, sendo obrigatório que um docente da UFSCar atue como orientador do projeto.

A.3 Das Atividades

Os Projetos Integradores Extensionistas devem, obrigatoriamente, empregar conhecimentos de 3 (três) ou mais disciplinas e se enquadrarem como extensão, ou seja, possuírem potencial de atingir a comunidade externa ao Departamento de Computação.

Os PIEs poderão contemplar práticas e/ou atividades como:

- Projetos de pesquisa aplicada;

- Elaboração de diagnósticos empresariais;
- Projetos técnicos;
- Desenvolvimento de materiais didáticos e instrucionais;
- Desenvolvimento de protótipos;
- Desenvolvimento de aplicativos e de produtos;
- Projetos de inovação tecnológica;
- Outras modalidades reconhecidas como relevantes pela Coordenação de Curso.

Para os projetos com potencial de inovação tecnológica, sugere-se que a equipe do projeto avalie a possibilidade de registrar o mesmo como registro de software no INPI ou divulgar como código-fonte aberto (repositórios). A Agência de Inovação da UFSCar pode orientar as equipes em como proceder para efetuar o registro.

A.3.1 Da Visão Geral do Processo

O processo de submissão, avaliação e acompanhamento de PIEs contém as seguintes atividades:

1. Submissão da proposta conforme cronograma previsto em edital específico;
2. Caracterização da proposta como integrador e extensão. Haverá uma comissão definida em edital que avaliará se o projeto se caracteriza como integrador e extensão. A comissão irá emitir parecer sobre os projetos submetidos no semestre;
3. Cadastramento dos projetos aprovados como atividade de extensão. Para os projetos aprovados, o orientador deve cadastrar o projeto submetido como atividade de extensão, dentro de programa de extensão específico, previamente cadastrado pelo coordenador do curso;
4. Acompanhamento da execução do projeto. O orientador deve acompanhar a execução do projeto e realizar avaliação individual e em grupo dos discentes participantes;
5. Elaboração, sob a orientação do professor, de um relatório final, conforme modelo disponibilizado pela Coordenação de Curso.

6. Apresentação dos resultados do Projeto Integrador para banca examinadora, que poderá aprovar ou reprovar o resultado final obtido.
7. Validação dos créditos pelos órgãos competentes.

A.3.2 Das Propostas

Poderão participar do projeto integrador os discentes devidamente matriculados e/ou rematriculados no curso de Bacharelado em Ciência da Computação, cumpridos os requisitos estabelecidos de terem cursado no mínimo 48 créditos.

A proposta para o PIE deve conter:

1. Capa
 - Título
 - Áreas do Conhecimento/Disciplinas Contempladas
 - Sugestão de orientadores(as) ou indicar o orientador
 - Sugestão do tamanho da equipe necessária para o projeto (limite mínimo e máximo) ou indicar a equipe
2. Contextualização;
3. Caracterização do problema;
4. Justificativa;
5. Objetivos;
6. Fundamentação Teórica (explicitando o vínculo com os conteúdos das disciplinas envolvidas);
7. Metodologia;
8. Cronograma, incluindo:
 - Atividades previstas, considerando a dedicação de 12 horas semanais por discente;
 - Previsão de entrega dos produtos do projeto;

- Datas de todas as reuniões presenciais e virtuais.

9. Bibliografia.

A.4 Das Obrigações do Orientador

As atividades relativas ao Projeto Integrador serão supervisionadas pelo professor orientador do Projeto Integrador. Ele deve:

1. Cadastrar o projeto como atividade de extensão;
2. Verificar o andamento das atividades de acordo com o cronograma submetido e aprovado;
3. Orientar os discentes na condução das atividades;
4. Registrar os encontros presenciais e virtuais.

As orientações presenciais devem ser registradas em formulário próprio, fornecido pela supervisão de Projeto Integrador e assinadas pelo professor orientador e pelos discentes presentes.

A.5 Das Obrigações dos Discentes

Aos discentes cabe a realização das atividades do projeto, de acordo com o cronograma submetido e aprovado.

Além disso, os discentes devem:

- Comparecer às reuniões presenciais e virtuais de acordo com o cronograma submetido e aprovado;
- Dedicar 12 horas semanais ao projeto.

A.6 Da Avaliação

A avaliação será composta de duas etapas:

1. A primeira etapa consiste em uma avaliação individual e contínua, e ficará a cargo do orientador. Nesta etapa, serão considerados assiduidade e desempenho individual de cada

discente. Os discentes reprovados nesta etapa serão desligados do projeto e não poderão ter os créditos convalidados;

2. A segunda etapa consiste em uma avaliação do projeto como um todo, que deve ser apresentado em forma textual (relatório final) e apresentação oral mediante uma banca examinadora. Nesta etapa, a banca examinadora irá avaliar o cumprimento da proposta aprovada, com atenção especial para o enfoque obrigatório de projeto integrador e extensionista.

Em termos de assiduidade, o aluno deve cumprir no mínimo 75% de frequência nas atividades do projeto.

A banca examinadora deve ser composta por três membros, sendo pelo menos um docente do DC e outros dois membros com capacidade para avaliar projeto. Cabe à Coordenação de Curso a aprovação da bancas.

Ao final da segunda etapa, a banca examinadora emitirá um parecer indicando se o projeto foi aprovado ou reprovado. Em caso de aprovação, os créditos equivalentes a 300 horas em atividades de extensão serão atribuídos a cada discente membro da equipe.

Em caso de reprovação, o projeto poderá ser reapresentado, mediante solicitação por meio de formulário próprio, para a mesma banca examinadora.

O discente será reprovado automaticamente no Projeto Integrador quando ocorrer pelo menos um dos itens abaixo:

1. O trabalho não cumprir o objetivo proposto;
2. O trabalho for plágio;
3. O trabalho não for desenvolvido pelos discentes;
4. O trabalho estiver fora das normas técnicas exigidas pela Instituição;
5. O trabalho não for entregue no prazo estabelecido;
6. Não for comprovada a presença de pelo menos 75% (setenta e cinco por cento) nas atividades do projeto.

A ocorrência de qualquer dos itens anteriores deve ser comunicada pelo professor orientador à Coordenação de Curso, que após avaliar a situação emitirá um parecer final.

A.6.1 Das Obrigações da Coordenação de Curso

Para garantir a oferta contínua de projetos em andamento, a coordenação de curso irá, a cada ano letivo, indicar dez docentes do Departamento de Computação que deverão submeter ao menos uma proposta de PIE naquele ano.

A coordenação também será responsável por organizar e divulgar os editais de candidatura, aprovar as bancas de avaliação e validar os créditos.