


Competentia

Login



PUC Minas

Competentia

E-mail

Senha

Entrar

[Esqueci a senha](#)

Competentia

Painel de Cursos



PUC Minas

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Administração

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Arquitetura e Urbanismo

Ciência da Computação

Direito

Engenharia de Software

História 📖

Letras 📖

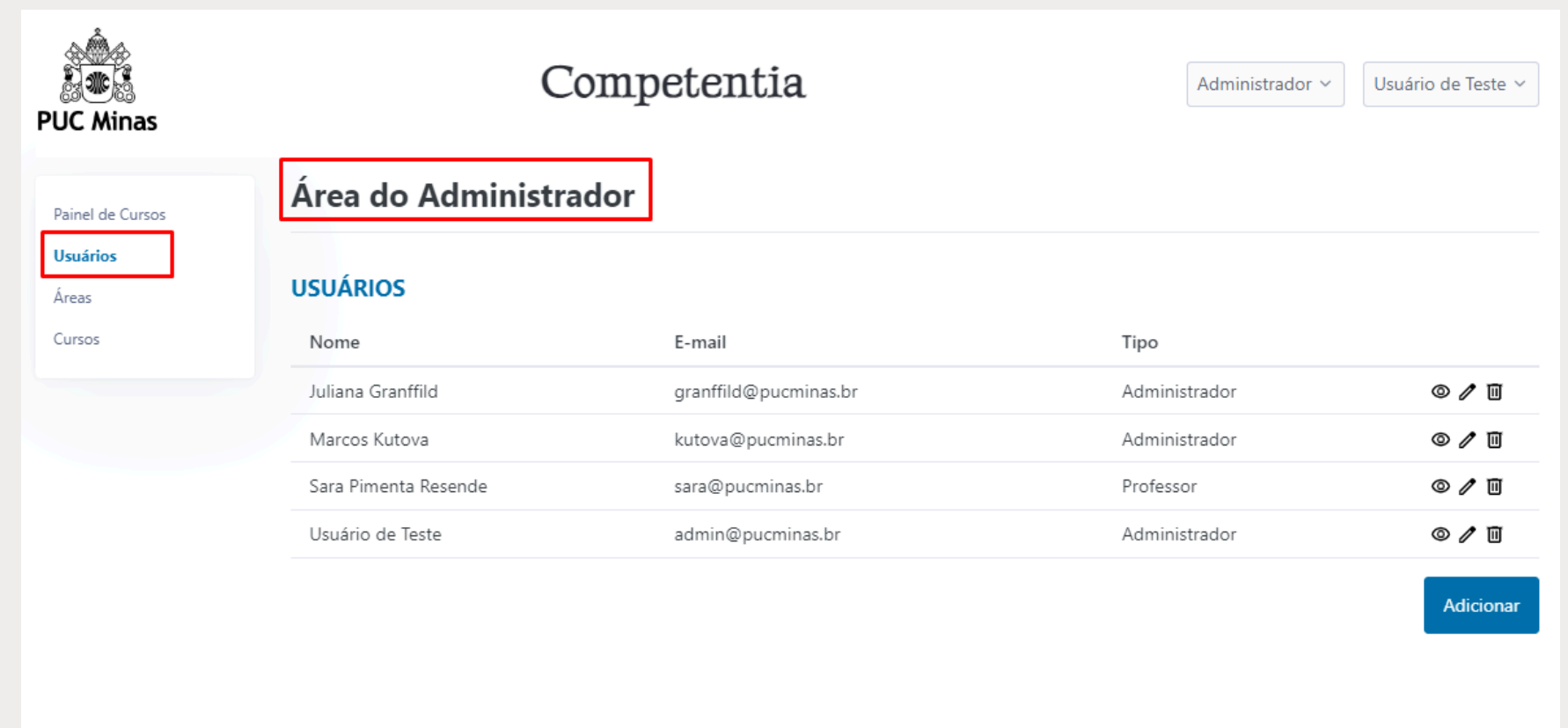
Relações Internacionais

Competentia

Área do Administrador



Área do Administrador -> Usuários



Competentia

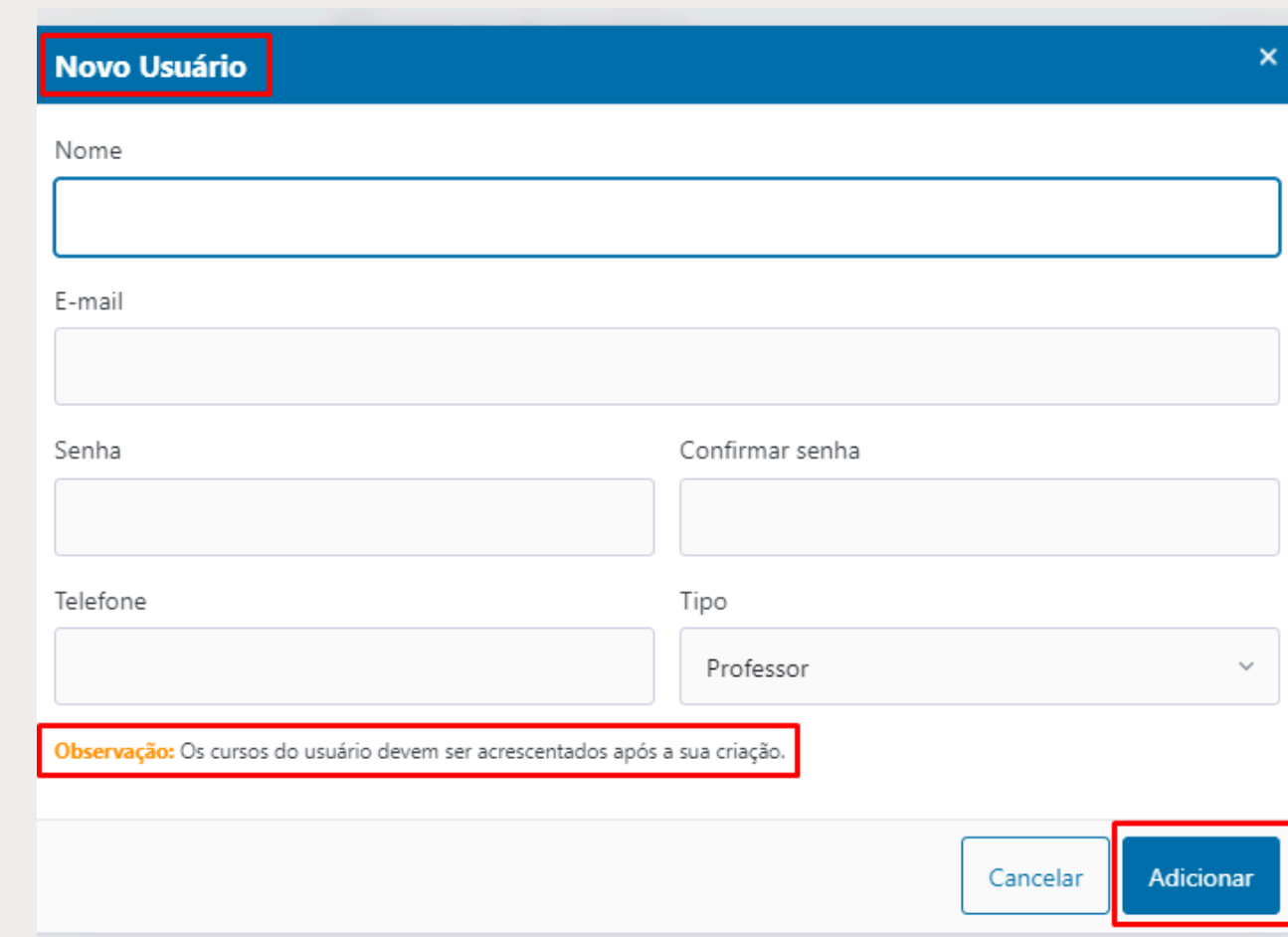
Área do Administrador



The screenshot shows the 'Área do Administrador' interface. On the left is a sidebar with 'Painel de Cursos', 'Usuários', 'Áreas', and 'Cursos'. The 'Usuários' section is highlighted with a red box. The main area has a header with 'Competentia' and user role dropdowns set to 'Administrador' and 'Usuário de Teste'. Below is a table of users with columns for 'Nome', 'E-mail', and 'Tipo'. Each row has action icons (eye, edit, delete). A red arrow points from the 'Adicionar' button at the bottom right of the table to the next modal.

Nome	E-mail	Tipo
Juliana Granffild	granffild@pucminas.br	Administrador
Marcos Kutova	kutova@pucminas.br	Administrador
Sara Pimenta Resende	sara@pucminas.br	Professor
Usuário de Teste	admin@pucminas.br	Administrador

Modal: cadastrar usuário



The 'Novo Usuário' modal contains input fields for 'Nome', 'E-mail', 'Senha', and 'Confirmar senha'. There is also a 'Telefone' field and a 'Tipo' dropdown menu currently set to 'Professor'. A red box highlights an orange 'Observação' message: 'Os cursos do usuário devem ser acrescentados após a sua criação.' At the bottom right are 'Cancelar' and 'Adicionar' buttons, with the 'Adicionar' button highlighted by a red box.

Competentia

Área do Administrador -> Usuários


PUC Minas

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Usuários

Áreas

Cursos

Área do Administrador

USUÁRIOS

Nome	E-mail	Tipo	
Juliana Granffild	granffild@pucminas.br	Administrador	  
Marcos Kutova	kutova@pucminas.br	Administrador	  
Sara Pimenta Resende	sara@pucminas.br	Professor	  
Usuário de Teste	admin@pucminas.br	Administrador	  

Adicionar

Competentia

Usuários- Modal Editar

Usuário

Nome

Usuário de Teste

E-mail

admin@pucminas.br

Telefone

(31)99999-9999

Tipo

Administrador

Curso

Administração	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Arquitetura e Urbanismo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Ciência da Computação	<input type="checkbox"/>	<input checked="" type="checkbox"/>
Direito	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Engenharia de Software	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
História	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Letras	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Relações Internacionais	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Cancelar

Salvar

Usuários- Modal Visualizar Dados

Usuário

Nome

Usuário de Teste

E-mail

admin@pucminas.br

Telefone

(31)99999-9999

Tipo

Administrador

Curso

Administração	<input checked="" type="checkbox"/>
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	<input checked="" type="checkbox"/>
Ciência da Computação	<input checked="" type="checkbox"/>
Direito	<input checked="" type="checkbox"/>

Fechar

Usuários- Modal Excluir

Exclusão de Usuário

Deseja excluir o usuário **Usuário de Teste**?

Observação:

O acesso deste usuário a todos os cursos será removido automaticamente.

Cancelar






Confirma

Competentia

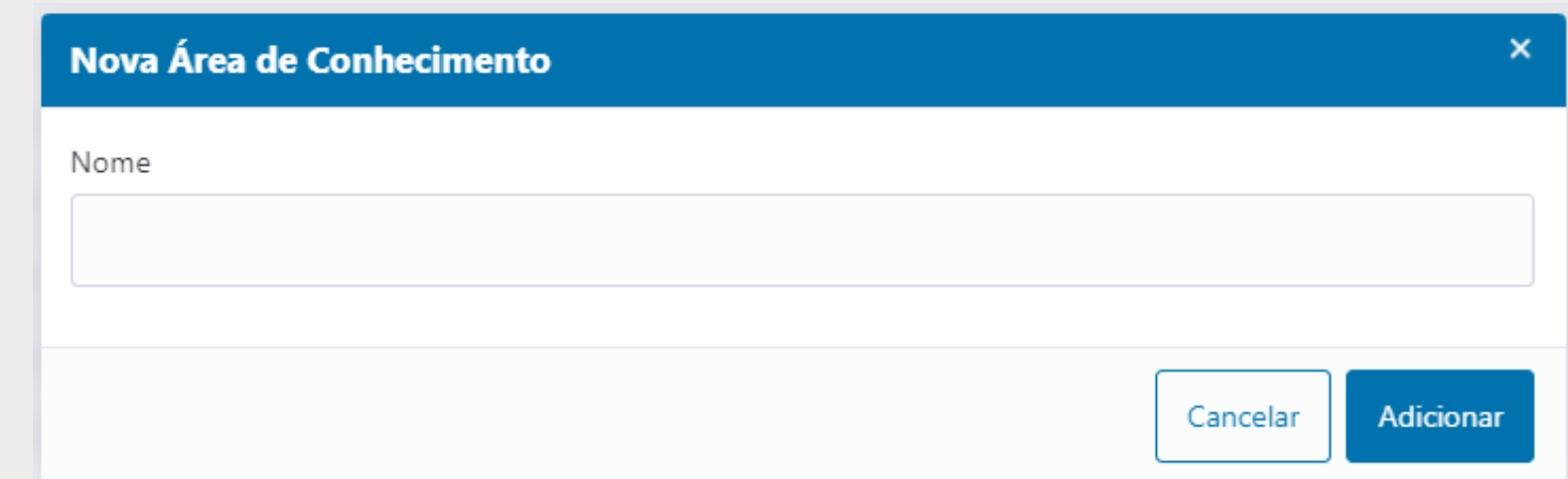
Área do Administrador -> Áreas de Conhecimento



The screenshot shows the 'Competentia' web application interface. At the top, there is a header with the PUC Minas logo, the title 'Competentia', and two dropdown menus for 'Administrador' and 'Usuário de Teste'. On the left, a sidebar contains links for 'Painel de Cursos', 'Usuários', 'Áreas' (highlighted with a red box), and 'Cursos'. The main content area is titled 'Área do Administrador' and features a section 'ÁREAS DE CONHECIMENTO' (highlighted with a red box). This section contains a table with knowledge areas. The first row, 'Administração', has its action icons (eye, edit, delete) highlighted with a green box and a green arrow. Other areas listed include Arquitetura, Ciência da Computação, Direito, Engenharia de Software, História, Letras, Relações Internacionais, and Transdisciplinar. At the bottom right, an 'Adicionar' button is highlighted with a red box.

Nome	
Administração	  
Arquitetura	  
Ciência da Computação	  
Direito	  
Engenharia de Software	  
História	  
Letras	  
Relações Internacionais	  
Transdisciplinar	  

Modal: cadastrar Área de Conhecimento



The modal is titled 'Nova Área de Conhecimento'. It contains a single text input field labeled 'Nome'. At the bottom right, there are two buttons: 'Cancelar' and 'Adicionar'.

Competentia

Área de Conhecimento - Modal Visualizar

Área de Conhecimento

Nome

Engenharia de Software

Cursos

Análise e Desenvolvimento de Sistemas
Engenharia de Software

Fechar

Área de Conhecimento - Modal Editar

Área de Conhecimento

Nome

Engenharia de Software

Cancelar

Salvar

Área de Conhecimento - Modal Excluir

Exclusão de Área

Deseja excluir a área **Fisioterapia**?

Observação: Uma área só pode ser excluída quando não há nenhum curso vinculado a ela.

Cancelar

Confirma


ERRO

Existem cursos vinculados a esta área. Altere os cursos dessa área antes de excluí-la.








Ok

Competentia

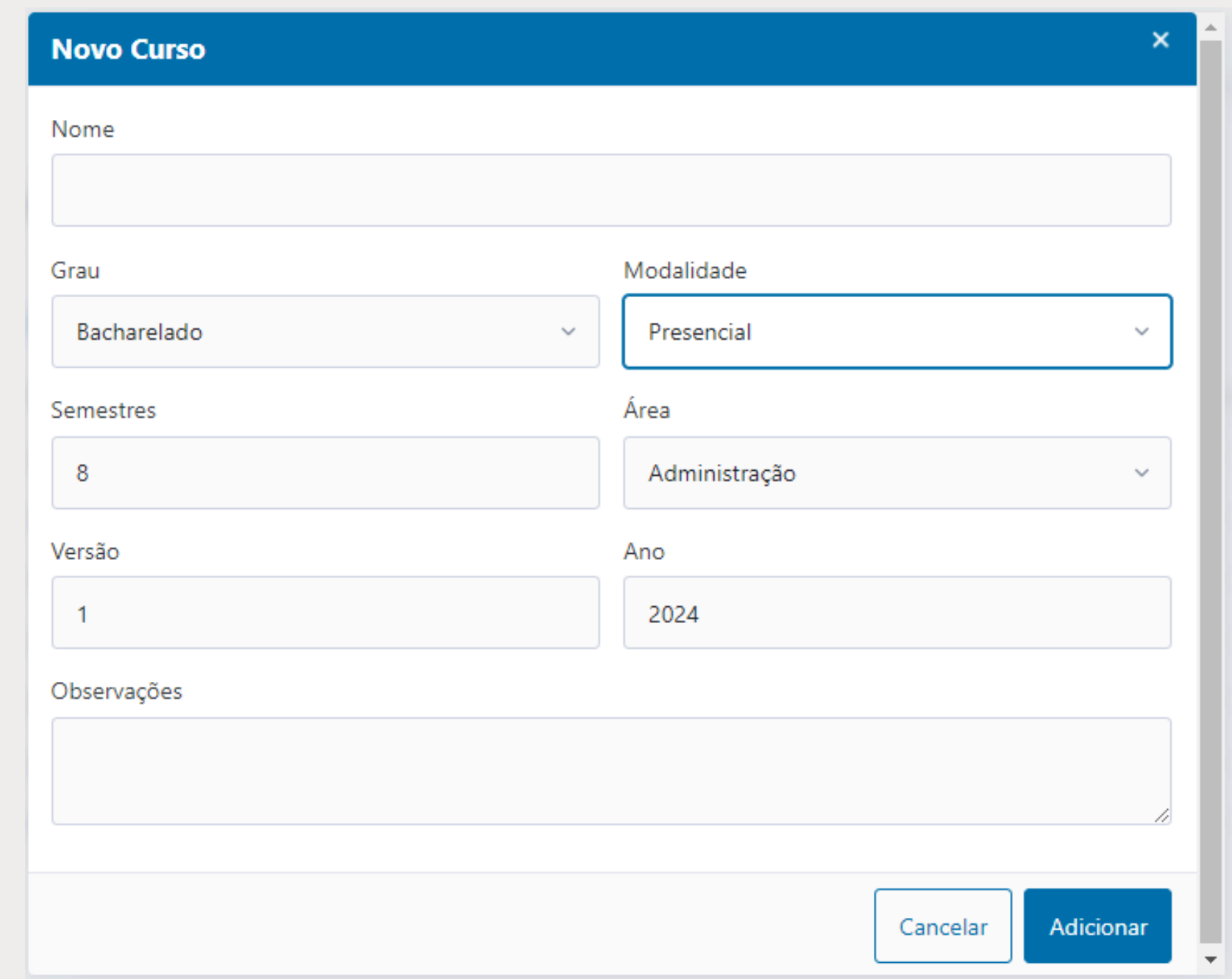
Área do Administrador -> Cursos



The screenshot shows the 'Competentia' web application interface. On the left, a sidebar contains navigation links: 'Painel de Cursos', 'Usuários', 'Áreas', and 'Cursos' (highlighted with a red box). The main area is titled 'Área do Administrador' and features a toggle switch 'Incluir cursos arquivados' (highlighted with a green box and an arrow). Below this is a table of courses. At the bottom right, an 'Adicionar' button is highlighted with a red box.

Nome	Grau	Modalidade	Versão	Ano	
Administração	Bacharelado	Presencial	1	2024	  
Análise e Desenvolvimento de Sistemas	Tecnólogo	A Distância	1	2024	  
Arquitetura e Urbanismo	Bacharelado	Presencial	1	2024	  
Ciência da Computação	Bacharelado	Presencial	1	2024	  
Direito	Bacharelado	Presencial	1	2024	  
Engenharia de Software	Bacharelado	Presencial	1	2024	  
Relações Internacionais	Bacharelado	Presencial	1	2024	  

Modal: cadastrar Curso



The 'Novo Curso' modal form contains the following fields:

- Nome: Text input field.
- Grau: Dropdown menu with 'Bacharelado' selected.
- Modalidade: Dropdown menu with 'Presencial' selected.
- Semestres: Text input field with '8'.
- Área: Dropdown menu with 'Administração' selected.
- Versão: Text input field with '1'.
- Ano: Text input field with '2024'.
- Observações: Text area.
- Buttons: 'Cancelar' and 'Adicionar' at the bottom right.

Competentia

Cursos - Modal Editar

Curso

Nome

Engenharia de Software

Grau

Bacharelado

Modalidade

Presencial

Semestres

8

Área

Engenharia de Software

Versão

1

Ano

2024

Observações

Cancelar

Salvar

Cursos - Modal Visualizar

Curso

Nome

Engenharia de Software

Grau

Bacharelado

Modalidade

Presencial

Semestres

8

Área

Engenharia de Software

Versão

1

Ano

2024

Observações

Fechar

Cursos - Modal Arquivar

Arquivamento de Curso

Deseja arquivar o curso **Engenharia de Software**?

Observação:

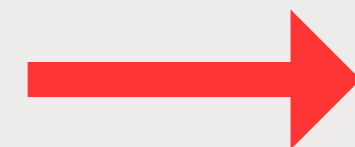
Todos os usuários perderão o acesso ao curso.

Cancelar

Arquivar

Competentia

Tela Painel de Cursos



Competentia

Tela Curso


PUC Minas

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios >

Ciência da Computação

Grau:

Bacharelado

Modalidade:

Presencial

Semestres:

8

Área:

Ciência da Computação

Versão:

1

Ano:

2024


Editores:

Marcos Kutova
Juliana Granffild
Usuário de Teste

Observações:

Competentia

Tela Competências



PUC Minas

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios >

Ciência da Computação

Competência é a capacidade de mobilizar conhecimentos, habilidades e atitudes para solucionar problemas de forma eficaz. Uma competência, portanto, leva em consideração uma situação-problema que exige uma real intervenção para resolvê-la. As competências são desenvolvidas por meio de experiências de vida e de aprendizagem e não por mera transferência de conhecimentos ou pela simples repetição de tarefas mecânicas. Existem níveis de competência, pois as intervenções na realidade podem ser mais ou menos bem-sucedidas e efetivas.

COMPETÊNCIAS

Código	Nome	
C01	Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios	👁️ ✎ ✕
C02	Criar algoritmos e modelos computacionais que permitam o avanço da área da Ciência da Computação	👁️ ✎ ✕
C03	Planejar e avaliar a forma como as pessoas interagem com os dispositivos computacionais	👁️ ✎ ✕
C04	Projetar e otimizar a estrutura e o desempenho de computadores e outros dispositivos computacionais	👁️ ✎ ✕

Adicionar



Competentia

Modal: Cadastrar Competência

Nova Competência ×

Nome

Código no curso

Descrição

Observação: Antes de criar uma nova competência, certifique-se de que ela já não existe por meio do botão *Pesquisar* abaixo. Se existir, você poderá importá-la para este curso.

Pesquisar

Cancelar

Salvar

Modal: Pesquisar









Pesquisa de Competências ×

Filtrar por curso

Todos

Filtrar por palavras (separadas por espaços)

Nome

Criar algoritmos e modelos computacionais que permitam o avanço da área da Ciência da Computação	 
Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios	 
Planejar e avaliar a forma como as pessoas interagem com os dispositivos computacionais	 
Projetar e otimizar a estrutura e o desempenho de computadores e outros dispositivos computacionais	 

Fechar

Competentia

Tela Componentes das Competências

PUC Minas

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios

Competências

Componentes de Competência X Competências

Componentes Curriculares

Componentes Curriculares X Competências

Componentes de Competência

Componentes Curriculares X Competências

COMPONENTES DAS COMPETÊNCIAS

C01 - Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios >

C02 - Criar algoritmos e modelos computacionais que permitam o avanço da área da Ciência da Computação >

C03 - Planejar e avaliar a forma como as pessoas interagem com os dispositivos computacionais >

C04 - Projetar e otimizar a estrutura e o desempenho de computadores e outros dispositivos computacionais >

Componente	Tipo	Área
Design centrado no usuário	Conhecimento	Ciência da Computação

Adicionar

Modal: cadastrar Componente de Competência

Novo Curso

Nome

Grau

Bacharelado

Modalidade

Presencial

Semestres

8

Área

Administração

Versão

1

Ano

2024

Observações

Cancelar

Adicionar

Competentia

Componente de Competência - Modal Visualizar

Componente de Competência

Nome

Algoritmos

Tipo

Conhecimento

Área

Ciência da Computação

Descrição

Lógica de programação. Tipos primitivos de dados. Variáveis. Estruturas condicionais. Estruturas de repetição. Vetores. Matrizes. Funções.

Competências

C01	Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios
C02	Criar algoritmos e modelos computacionais que permitam o avanço da área da Ciência da Computação

Fechar

Componente de Competência - Modal Remove

Remoção do Componente de Competência

Deseja remover o **conhecimento**?

Algoritmos

Observação: A remoção não é uma exclusão do componente de competência, mas apenas a sua remoção desta competência. Esse componente continuará vinculado a outras competências e outros cursos e poderá ser pesquisada por meio deles. Se não estiver vinculado a nenhuma outra competência, apenas o administrador do sistema poderá recuperá-lo.

Cancelar

Remover

Competentia

Componente de Competência - Modal Editar

ATENÇÃO

Existe **mais 1 competência** vinculada a este componente de competência. Existem também **3 componentes curriculares** vinculados a este componente de competência. As alterações feitas aqui valerão para as competências e todos os componentes curriculares.

Ok

Componente de Competência

Nome

Algoritmos

Tipo

Conhecimento

Área

Administração

Descrição

Lógica de programação. Tipos primitivos de dados. Variáveis. Estruturas condicionais. Estruturas de repetição. Vetores. Matrizes. Funções.


Observação: Um conhecimento, habilidade ou atitude pode estar vinculado a mais de uma competência e a mais de um componente curricular. A alteração dos dados aqui afeta todas as competências e todos os componentes curriculares vinculados.

Cancelar

Salvar

Competentia

Tela Componentes Curriculares

**PUC Minas**

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências










Componentes Curriculares

Relatórios >

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Os **componentes curriculares** são as unidades fundamentais de ensino e aprendizagem que compõem a estrutura de um curso superior. Os componentes curriculares possuem carga horária específica e podem ser representados por disciplinas, estágios e outras atividades de formação de caráter teórico ou prático.

COMPONENTES CURRICULARES

Nome	CH	Semestre	Tipo	Área	
Algoritmos e Estruturas de Dados I	72	1	Disciplina teórica	Ciência da Computação	  
Desenvolvimento de Interfaces Web	72	1	Disciplina teórica	Ciência da Computação	  
Introdução à Computação	36	1	Disciplina teórica	Ciência da Computação	  

Adicionar



Competentia

Modal: Cadastrar Componente Curricular

Novo Componente Curricular ×

Nome

Carga Horária

Tipo

Disciplina teórica

Semestre

Área

Administração

✓

Componente de Competência

Tipo

Área

Observação:

 Antes de criar um novo componente curricular, certifique-se de que ele já não existe por meio do botão *Pesquisar* abaixo. Se existir, você poderá importá-lo para este curso.

Pesquisar

Cancelar

Salvar

Modal: Pesquisar

Pesquisa de Componente Curricular ×

Filtrar por tipo

Todos

Filtrar por área

Engenharia de Software

Filtrar por curso

Todos

Filtrar por palavras (separadas por espaços)

Nome	Carga Horária	Tipo	Área	
Engenharia de Software I	72	Disciplina teórica	Engenharia de Software	<div><div>👁</div><div>⬇</div></div>

Fechar

Competentia

Componente Curricular - Modal Visualizar

Componente Curricular

Nome

Algoritmos e Estruturas de Dados I

Carga Horária

72

Tipo

Disciplina teórica

Semestre

1

Área

Ciência da Computação

Cursos que usam esse componente curricular

Análise e Desenvolvimento de Sistemas

Ciência da Computação

Conhecimento	Área
Habilidade	Área
Atitude	Área

Fechar

Componente de Competência - Modal Remove

Remoção do Componente Curricular

Deseja remover o componente curricular?

Algoritmos e Estruturas de Dados I

Observação: A remoção não é uma exclusão do componente curricular, mas apenas a sua remoção deste curso. O componente curricular continuará vinculado a outros cursos e poderá ser pesquisado por meio deles. Se não estiver vinculado a nenhum outro curso, apenas o administrador do sistema poderá recuperá-lo.

Cancelar

Remover

Competentia

Componente de Competência - Modal Editar

ATENÇÃO

Existe **mais 1 curso** vinculado a esta competência. As alterações feitas aqui valerão para todos os cursos. Apenas o campo código é específico deste curso.

Ok

Componente Curricular

Nome

Algoritmos e Estruturas de Dados I

Carga Horária

72

Tipo

Disciplina teórica

Semestre

1

Área

Ciência da Computação

✓	Componente de Competência	Tipo	Área	
<input checked="" type="checkbox"/>	Algoritmos	Conhecimento	Ciência da Computação	🔗
<input checked="" type="checkbox"/>	Estruturas de dados	Conhecimento	Ciência da Computação	🔗
<input type="checkbox"/>	Gráficos	Conhecimento	Ciência da Computação	🔗
<input type="checkbox"/>	Linguagens de programação	Conhecimento	Ciência da Computação	🔗
<input type="checkbox"/>	Processamento de imagens digitais	Conhecimento	Ciência da Computação	🔗
<input checked="" type="checkbox"/>	Programar	Habilidade	Ciência da Computação	🔗
<input checked="" type="checkbox"/>	Resolução de problemas	Habilidade	Ciência da Computação	🔗
<input type="checkbox"/>	Criatividade	Atitude	Transdisciplinar	🔗
<input type="checkbox"/>	Perseverança	Atitude	Transdisciplinar	🔗
<input type="checkbox"/>	Proatividade	Atitude	Transdisciplinar	🔗

Observação: Os dados do componente curricular são os mesmos em todos os cursos a que ele está vinculado, exceto o semestre, que é específico para este curso.

Cancelar

Salvar

Competentia

Tela Relatórios > Competências

**PUC Minas**

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios ▾

Competências

Componentes de Competência X Competências

Componentes Curriculares

Componentes Curriculares X Competências de Competência

Componentes Curriculares X Competências

Ciência da Computação

COMPETÊNCIAS

☒ Mostrar descrições

Imprimir

C01 - Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios ▾

Componente	Tipo	Área	Descrição
Algoritmos	Conhecimento	Ciência da Computação	Lógica de programação. Tipos primitivos de dados. Variáveis. Estruturas condicionais. Estruturas de repetição. Vetores. Matrizes. Funções.
Bancos de dados	Conhecimento	Ciência da Computação	Bancos de dados relacionais. Linguagem SQL.
Estruturas de dados	Conhecimento	Ciência da Computação	Listas. Filas. Pilhas. Árvores. Algoritmos de Ordenação.
Metodologia ágil de software	Conhecimento	Engenharia de Software	Metodologia ágil de desenvolvimento de software. SCRUM. Kanban.
Padrões web	Conhecimento	Ciência da Computação	HTML. CSS. JavaScript.
Testes de software	Conhecimento	Engenharia de Software	Tipos de testes. Teste unitário. Teste de integração. Testes de usabilidade.
Criar um modelo de dados para um software	Habilidade	Engenharia de Software	Definir a estrutura e os relacionamentos dos elementos de informação que serão armazenados e manipulados por um sistema de software.

Competentia

Tela Relatórios > Componentes de Competência X Competências


PUC Minas

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios

Competências

Componentes de Competência X Competências

Componentes Curriculares

Componentes Curriculares X Competências

Componentes de Competência

Componentes Curriculares X Competências

Administrador

Usuário de Teste

TABELA DE COMPONENTES DE COMPETÊNCIA

Componente de Competência

Tipo

C01 - Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios

C02 - Criar algoritmos e modelos computacionais que permitam o avanço da área da Ciência da Computação

C03 - Planejar e avaliar a forma como as pessoas interagem com os dispositivos computacionais

C04 - Projetar e otimizar a estrutura e o desempenho de computadores e outros dispositivos computacionais

C05 - Criar softwares para entretenimento e para a melhora da qualidade de vida


C06 - Assegurar a proteção de sistemas e de dados contra ameaças cibernéticas

C07 - Desenvolver algoritmos e modelos para capacitar as máquinas a realizar tarefas inteligentes

Algoritmos	C	✓	✓				
Bancos de dados	C	✓					
Design centrado no usuário	C			✓			
Estruturas de dados	C	✓	✓				
Grafos	C		✓				

Competentia

Tela Relatórios > Componentes Curriculares

**PUC Minas**

Competentia

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Ciência da Computação

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios ▾

Competências

Componentes de Competência X Competências

Componentes Curriculares

Componentes Curriculares X Competências

Componentes Curriculares X Competências

CURRÍCULO

Mostrar componentes de competências

Imprimir

1º Semestre

Componente Curricular	CH	Tipo	Área	Componentes de competências
Algoritmos e Estruturas de Dados I	72	Disciplina teórica	Ciência da Computação	
Cálculo I	72	Disciplina teórica	Matemática	
Desenvolvimento de Interfaces Web	72	Disciplina teórica	Ciência da Computação	
Filosofia: Razão e Modernidade	72	Disciplina teórica	Filosofia	
Introdução à Computação	36	Disciplina teórica	Ciência da Computação	
Laboratório de Iniciação à Programação	36	Disciplina prática	Ciência da Computação	
Trabalho Interdisciplinar I: Front-end	36	Disciplina prática	Ciência da Computação	Algoritmos (C), Padrões web (C), Programar (H), Resolução de problemas (H), Adaptabilidade (A), Colaboração (A), Criatividade (A), Proatividade (A)

Competentia

Tela Relatórios > Componentes Curriculares X Componentes de Competência



PUC Minas

Competencia

Administrador ▾ Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

 Curso

 Competências

 Componentes das Competências

 Componentes Curriculares

Relatórios ▾

 Competências

 Componentes de Competência X Competências

 Componentes Curriculares

Componentes Curriculares X Componentes de Competência

 Componentes Curriculares X Competências

MATRIZ DE COMPONENTES CURRICULARES POR COMPONENTES DE COMPETÊNCIA

Componente Curricular	Semestre	C - Algoritmos	C - Bancos de dados	C - Design centrado no usuário	C - Estruturas de dados	C - Grafos	C - Linguagens de programação	C - Metodologia ágil de software	C - Padrões web	C - Processamento de imagens digitais	C - Testes de software	H - Criar um modelo de dados para um software	H - Gerenciar projetos de software	H - Programar	H - Prototipar um software	H - Resolução de problemas	H - Testar um software	A - Adaptabilidade	A - Colaboração	A - Criatividade	A - Perseverança	A - Proatividade
Algoritmos e Estruturas de Dados I	1																					
Cálculo I	1																					
Desenvolvimento de Interfaces Web	1																					
Filosofia: Razão e Modernidade	1																					

Competentia

Tela Relatórios > Componentes Curriculares X Competências



PUC Minas

Competentia

Ciência da Computação

Administrador ▾

Usuário de Teste ▾

Painel de Cursos

Curso

Competências

Componentes das Competências

Componentes Curriculares

Relatórios ▾

Competências

Componentes de Competência X Competências

Componentes Curriculares

Componentes Curriculares X Competências

Componentes de Competência

Componentes Curriculares X Competências

TABELA DE COMPONENTES CURRICULARES

Componente Curricular	Semestre	Descrição
Algoritmos e Estruturas de Dados I	1	
Cálculo I	1	
Desenvolvimento de Interfaces Web	1	
Filosofia: Razão e Modernidade	1	
Introdução à Computação	1	
		C01 - Desenvolver softwares para melhorar e empoderar a sociedade e os negócios
		C02 - Criar algoritmos e modelos computacionais que permitam o avanço da área da Ciência da Computação
		C03 - Planejar e avaliar a forma como as pessoas interagem com os dispositivos computacionais
		C04 - Projetar e otimizar a estrutura e o desempenho de computadores e outros dispositivos computacionais
		C05 - Criar softwares para entretenimento e para a melhora da qualidade de vida
		C06 - Assegurar a proteção de sistemas e de dados contra ameaças cibernéticas
		C07 - Desenvolver algoritmos e modelos para capacitar as máquinas a realizar tarefas inteligentes