



CENTRO UNIVERSITÁRIO DA GRANDE DOURADOS
FACULDADE DE CIÊNCIAS EXATAS E AGRÁRIAS
CURSO DE ENGENHARIA DE SOFTWARE

REGULAMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

O presente Regulamento disciplina o cumprimento das Atividades Complementares previstas na Matriz Curricular e Projeto Pedagógico do Curso de Engenharia de Software da UNIGRAN.

Resolve:

Art. 1º - As Atividades Complementares (AC) constituem atividades extra-aula desenvolvidas pelos acadêmicos que contribuam para o desenvolvimento das habilidades e competências inerentes à prática profissional do aluno, reconhecidas e supervisionadas de acordo com este Regulamento.

Art. 2º - As Atividades Complementares constituem 240 horas da Matriz Curricular do Curso que serão consideradas cumpridas quando o aluno atingir 240 pontos de Atividades Complementares conforme tabela e dispositivos contidos neste Regulamento.

Art. 3º - As Atividades Complementares deverão ser cumpridas ao longo do curso a partir do 1º semestre, compreendidas pela área de Tecnologia da Informação e Comunicação.

Art. 4º - No decorrer do Curso o aluno poderá solicitar o controle com a descrição de suas atividades consideradas, sua pontuação e orientações/considerações sobre a obtenção da pontuação restante.

Art. 5º - Haverá um Supervisor de Atividades Complementares, indicado pelo Colegiado de Curso, que as acompanhará e fará cumprir este Regulamento, além de exercer uma tutoria auxiliando os alunos na construção de seu aprendizado extra-aula.

Art. 6º - As Atividades Complementares consideradas no Curso de Engenharia de Software da UNIGRAN constituem-se de:

§ 1º - Ações Sociais Institucionais;

§ 3º - Palestras;

§ 4º - Mesas-Redondas, Simpósios ou Seminários;

§ 5º - Apresentação de Pôsteres ou Painéis;

§ 6º - Workshops ou Oficinas;

§ 7º - Apresentação de Protótipos;

§ 8º - Monitorias na Instituição com relatórios de controle aprovados;

§ 9º - Projetos de Extensão com relatório final aprovado;

§ 10º - Projetos de Iniciação Científica com relatório final aprovado;

§ 11º - Visitas Técnicas Orientadas em Indústrias, Softwares House ou Instituições de Ensino;

§ 12º - Disciplinas de Enriquecimento Curricular relacionadas com pesquisa ou áreas de atuação do curso;

§ 13º - Edições de Eventos de Divulgação Institucional;

§ 14º - Maratonas ou Olimpíadas de Informática;

§ 15° - Minicursos com até 21 horas;

§ 16° - Congresso, Jornada, Convenção, Semana Acadêmica, Encontro ou Fórum;

§ 17° - Estágio não obrigatório em Indústrias, Comércio, Repartições Públicas e Instituições de Ensino exercendo atividade na área de atuação do Engenheiro de Software;

§ 18° - Intercâmbios Acadêmicos;

§ 19° - Publicação de Artigos Técnico-Científicos em periódicos com indicador *Qualis*;

§ 20° - Cursos Técnicos acima de 21 horas.

Art. 7° - As atividades dispostas no Art. 6° são compreendidas em dois grupos, contendo a respectiva pontuação e o limite de pontos permitidos. A tabela a seguir apresenta a composição dos grupos.

| ATIVIDADES COMPLEMENTARES | | PONTUAÇÃO | LIMITE |
|---------------------------|---|-----------------------------|---------------|
| GRUPO 01 | Ação Social Institucional. | 06 pontos | Sem Limite |
| | Palestra. | 06 pontos | Sem Limite |
| | Mesa-Redonda, Simpósio ou Seminário. | 06 pontos | Sem Limite |
| | Apresentação de Pôster ou Pannel. | 06 pontos | Sem Limite |
| | Workshop ou Oficina. | 06 pontos | Sem Limite |
| | Apresentação de Protótipo. | 08 pontos | Sem Limite |
| | Monitoria na Instituição. | 15 pontos | 30 pontos |
| | Projeto de Extensão. | 27 pontos | 54 pontos |
| | Projeto de Iniciação Científica. | 30 pontos | 60 pontos |
| GRUPO 02 | Visita Técnica Orientada. | Até 06 pontos | Sem Limite |
| | Disciplina de Enriquecimento Curricular. | Até 18 pontos | 54 pontos |
| | Edições de Eventos de Divulgação Institucional. | Até 18 pontos | 54 pontos |
| | Maratona ou Olimpíada de Informática. | Até 18 pontos | 54 pontos |
| | Minicurso (de 3 horas até 21 horas). | Participação | Até 18 pontos |
| | | Ministração | Até 27 pontos |
| | Congresso, Jornada, Convenção, Semana Acadêmica, Encontro ou Fórum. | Participação | Até 18 pontos |
| | | Colaboração | Até 21 pontos |
| | | Apresentação | Até 24 pontos |
| | Estágio não obrigatório. | Até 21 pontos por 400 horas | 63 pontos |
| | Intercâmbio Acadêmico | Até 21 pontos | 42 pontos |
| | Artigo Técnico-Científico. | Até 30 pontos | 60 pontos |
| | Curso Técnico (acima de 21 horas) | Até 54 pontos | 108 pontos |

Art. 8° - As atividades cumpridas serão aproveitadas como Atividades Complementares de acordo com o limite de pontos permitidos, conforme apresenta a tabela acima.

Art. 9° - Os estudantes entregarão os comprovantes de cumprimento das atividades que serão submetidos à análise do Supervisor de Atividades Complementares quanto à consistência e relevância das mesmas.

Art. 10° - Para as atividades compreendidas no Grupo 02 o Supervisor atribuirá, de acordo com a carga horária e relevância na formação do Engenheiro de Software, três terços, dois terços, um terço ou nenhuma pontuação segundo o seguinte critério:

§ 1º - Três terços da pontuação (integral) para as atividades de grande relevância;

§ 2º - Dois terços da pontuação para as atividades de média relevância;

§ 3º - Um terço da pontuação para as atividades de pequena relevância;

§ 4º - Nenhuma pontuação para as atividades sem relevância.

§ 5º - O aluno poderá recorrer ao Colegiado de Curso quando não concordar com a atribuição de pontuação para determinada atividade, apresentando exposição de motivos consistente para tanto.

Art. 11º - Os casos omissos serão decididos pelo Colegiado de Curso.

Art. 12º - O presente regulamento entrará em vigor na data da sua aprovação.

Dourados, 27 de fevereiro de 2023.