

ÁREA DE CIÊNCIAS EXATAS E AMBIENTAIS
CURSO DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (BACHARELADO)

SÍNTESE DO PROJETO PEDAGÓGICO DO CURSO
DE GRADUAÇÃO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO (BACHARELADO)

1 A INSTITUIÇÃO

1.1 IDENTIFICAÇÃO

Universidade Comunitária da Região de Chapecó (Unochapecó)

Credenciada pelo Decreto Estadual n.º 5.571, de 27 de agosto de 2002, publicado no Diário Oficial de Santa Catarina em 28/08/2002. Credenciamento renovado pelo Parecer nº. 226/2019 do Conselho Nacional de Educação, publicado no Diário Oficial da União em 22 de maio de 2019. Credenciado para oferta de cursos na modalidade EaD no e-MEC pelo Parecer CNE/CES 250/2013, homologado pela Portaria 536, de 02 de junho de 2015, publicada na Seção 1 do DOU n. 104, de 3 de junho de 2015.

Local:

Chapecó-SC

Código e-MEC:

3151

Endereço:

Rua Servidão Anjo da Guarda, 295-D, Bairro Efapi, Chapecó-SC

Mantenedora:

Fundação Universitária do Desenvolvimento do Oeste (Fundeste)

Área:

Ciências Exatas e Ambientais (ACEA)

Curso:

Graduação em Ciência da Computação

Dirigentes:

Reitor: Prof. Claudio Alcides Jacoski

Pró-Reitora de Graduação: Prof^a. Silvana Muraro Wildner

Pró-Reitor de Pesquisa, Extensão, Inovação e Pós-Graduação: Prof. Leonel Piovezana

Pró-Reitor de Planejamento e Desenvolvimento: Prof. Marcio da Paixão Rodrigues

Pró-Reitor de Administração: Prof. José Alexandre de Toni

Coordenador de Curso: Prof. Sandro Silva de Oliveira

2 ORGANIZAÇÃO DIDÁTICO-PEDAGÓGICA DO CURSO

2.1 IDENTIFICAÇÃO

Curso: Ciência da Computação

Código e-MEC: 3858

Formação: Bacharelado

Modalidade: Presencial

Regime: Semestral

Endereço de funcionamento do curso: Rua Servidão Anjo da Guarda, 295-D, Bairro Efapi, Chapecó-SC

Número de vagas anuais: 90 vagas

Turno: Noturno (com previsão de aulas aos sábados/matutino); do primeiro ao quinto período, aulas de segunda a sexta-feira; do sexto ao oitavo período, aulas de segunda a quinta-feira

Carga horária: 3.300 horas

Período de integralização do curso: 8 semestres

Os estudantes poderão integralizar a matriz curricular em tempo inferior ao tempo de integralização do curso estabelecido pela matriz curricular, desde que tenham extraordinário aproveitamento de estudos ou desenvolva o curso em mais de um turno, não ultrapassando 40 (quarenta) horas semanais de dedicação.

Período de integralização máxima: 12 semestres

2.2 OBJETIVOS DO CURSO

2.2.1 Objetivo Geral

Preparar profissionais com formação sólida na área de Ciência da Computação, em software básico, software aplicativo e hardware, permitindo a resolução de problemas computacionais aplicados em diversas áreas, bem como fomentar a compreensão integrada do meio ambiente e suas relações com a tecnologia, sabendo agir de forma consciente, ética, empreendedora e inovadora, contribuindo para a evolução e melhoria da sociedade.

2.2.1 Objetivos específicos

Os objetivos específicos são:

- Apoiar e formar sujeitos capazes de promover programas de modernização e otimização dos sistemas de informação prioritariamente para o desenvolvimento local e regional;
- Capacitar os estudantes no emprego eficiente das tecnologias computacionais nas organizações;
- Preparar os estudantes para o mercado de trabalho, considerando os aspectos sociais advindos da profissão e do desenvolvimento e aplicação de novas tecnologias;
- Estimular a mobilização social e o fortalecimento da consciência crítica sobre a dimensão socioambiental na área da tecnologia;
- Atuar com diferentes profissionais de diferentes áreas para identificar oportunidades do mercado e atender as necessidades da sociedade, sabendo trabalhar em equipe;
- Praticar a interdisciplinaridade para que possa atuar em diferentes domínios de sistemas computacionais;
- Realizar ações empreendedoras na busca de soluções mais eficazes, incluindo novas tecnologias, produtos e serviços;
- Aprender de forma contínua e autônoma sobre métodos, instrumentos, tecnologias de infraestrutura e domínios de aplicação da computação, além de se adequar rapidamente às mudanças tecnológicas e aos novos ambientes de trabalho;
- Exercitar a inovação em computação, por meio de conhecimentos científicos e tecnológicos que vão além dos necessários para suas aplicações tradicionais;
- Participar de intercâmbio e internacionalização da ciência e tecnologia;
- Envolver-se em pesquisa científica;
- Interagir com empresas, por meio, por exemplo, de estágio, laboratórios-empresa e empresa júnior.

2.3 PERFIL DO EGRESSO

2.3.1 Perfil desejado

O profissional de Ciência da Computação, por meio dos conteúdos inseridos no curso, bem como as habilidades e competências delineadas no PPC, de acordo com as DCNs e os referenciais de formação da Sociedade Brasileira de Computação, deve ser capaz de:

- Ter sólida formação em Ciência da Computação e Matemática que os capacitem a construir aplicativos de propósito geral, ferramentas e infraestrutura de software de sistemas de computação e de sistemas embarcados, gerar conhecimento científico e inovação e que os incentivem a estender suas competências à medida que a área se desenvolva;
- Possuir visão global e interdisciplinar de sistemas e entender que essa visão transcende os detalhes de implementação dos vários componentes e os conhecimentos dos domínios de aplicação;
- Conhecer a estrutura dos sistemas de computação e os processos envolvidos na sua construção e análise;
- Conhecer os fundamentos teóricos da área de Computação e como eles influenciam a prática profissional;
- Ser capazes de agir de forma reflexiva na construção de sistemas de computação por entender que eles atingem direta ou indiretamente as pessoas e a sociedade;
- Ser capazes de criar soluções, individualmente ou em equipe, para problemas complexos caracterizados por relações entre domínios de conhecimento e de aplicação;
- Reconhecer que é fundamental a inovação e a criatividade e entender as perspectivas de negócios e oportunidades relevantes.

2.3.2 Competências

As competências e habilidades do curso de Ciência da Computação são:

- I. Compreender os fatos essenciais, os conceitos, os princípios e as teorias relacionadas à Ciência da Computação para o desenvolvimento de software e hardware e suas aplicações;
- II. Reconhecer a importância do pensamento computacional no cotidiano e sua aplicação em circunstâncias apropriadas e em domínios diversos;
- III. Identificar e gerenciar os riscos que podem estar envolvidos na operação de equipamentos de computação (incluindo os aspectos de dependabilidade e segurança);
- IV. Identificar e analisar requisitos e especificações para problemas específicos e planejar estratégias para suas soluções;
- V. Especificar, projetar, implementar, manter e avaliar sistemas de computação, empregando teorias, práticas e ferramentas adequadas;
- VI. Conceber soluções computacionais a partir de decisões visando o equilíbrio de todos os fatores envolvidos;

- VII. Empregar metodologias que visem garantir critérios de qualidade ao longo de todas as etapas de desenvolvimento de uma solução computacional;
- VIII. Analisar quanto um sistema baseado em computadores atende os critérios definidos para seu uso corrente e futuro (adequabilidade);
- IX. Gerenciar projetos de desenvolvimento de sistemas computacionais;
- X. Aplicar temas e princípios recorrentes, como abstração, complexidade, princípio de localidade de referência (caching), compartilhamento de recursos, segurança, concorrência, evolução de sistemas, entre outros, e reconhecer que esses temas e princípios são fundamentais à área de Ciência da Computação;
- XI. Escolher e aplicar boas práticas e técnicas que conduzam ao raciocínio rigoroso no planejamento, na execução e no acompanhamento, na medição e gerenciamento geral da qualidade de sistemas computacionais;
- XII. Aplicar os princípios de gerência, organização e recuperação da informação de vários tipos, incluindo texto, imagem, som e vídeo;
- XIII. Aplicar os princípios de interação humano-computador para avaliar e construir uma grande variedade de produtos, incluindo interface do usuário, páginas WEB, sistemas multimídia e sistemas móveis.

2.4 AVALIAÇÃO DOS PROCESSOS DE ENSINO-APRENDIZAGEM

Cabe a cada docente escolher as estratégias de ensino-aprendizagem mais adequadas aos conteúdos a serem desenvolvidos, tendo como horizonte as políticas institucionais, assim como, buscar fazer com que suas estratégias de ensino-aprendizagem e de avaliação sejam, por si só, formas de desenvolvimento de competências dos alunos.

Para tanto, o que se requer dos docentes é: foco nos objetivos do curso e no perfil desejado do egresso e nas competências relacionadas; foco nos objetivos da disciplina; visão sistêmica (capacidade de ver a importância de sua disciplina, no conjunto das disciplinas do curso e a importância destas para os objetivos do curso e para realização do perfil desejado do egresso); trabalho em equipe e liderança (da classe) pela competência e pelo exemplo; atratividade das aulas com foco na otimização do aprendizado dos alunos, ou seja, na autoria docente e protagonismo estudantil.

O processo de avaliação dos alunos pauta-se nos preceitos dispostos nas Normas e Procedimentos Acadêmicos da Unochapecó. A avaliação do desempenho acadêmico no curso será efetuada por componente curricular, tendo como parâmetros critérios de assiduidade, avaliações e aproveitamento que consiste no desenvolvimento de estudos e nos avanços cognitivos obtidos pelo aluno no decorrer do curso. Outro princípio norteador da avaliação dos alunos ocorrerá pelo desenvolvimento das formas de pensamento político, social, cultural e científico, este último vinculado à compreensão dos modos de fazer ciência.

Os procedimentos e conceitos/notas de avaliação estão regulamentados institucionalmente no documento supracitado, e a principal ferramenta para organização destes consiste no Plano de Ensino, entendido como um instrumento de planejamento e comunicação da instituição entre o docente e o aluno.

2.4.1 Autoavaliação do Curso

Um dos mecanismos institucionais utilizados para efetuar o processo de avaliação do curso consiste na aplicação dos instrumentos da Comissão Própria de Avaliação (CPA), que almejam mensurar indicadores de qualidade do curso e de seus docentes, bem como suas fragilidades e potencialidades.

A partir da aplicação de instrumentos de avaliação pela Comissão Própria de Avaliação (CPA), é possível a identificação do perfil dos docentes em relação à formação acadêmica e experiência profissional, compromisso com o processo de ensino e aprendizagem, pesquisa e extensão e com os princípios e diretrizes da Unochapecó.

Os principais aspectos de avaliação do corpo docente consistem em:

- Domínio didático-pedagógico;
- Domínio teórico-metodológico;
- Planejamento das aulas e bom aproveitamento do tempo em sala de aula;
- Domínio de conteúdo;
- Comunicação clara, que facilita o entendimento e compreensão por parte do estudante;
- Empenho para que haja aprendizagem, avanços cognitivos, formação conceitual e superação de níveis de desenvolvimento;
- Boa relação com os estudantes, criando clima agradável na sala de aula;
- Organização de aulas dinâmicas que estimulem profícuas discussões teóricas e práticas;
- Capacidade de articular teoria e prática;
- Postura investigativa;
- Domínio e utilização de ferramentas tecnológicas no processo de ensino e aprendizagem;
- Método de avaliação condizente com o Projeto Pedagógico do curso;
- Postura moral e ética;
- Pontualidade e comprometimento com o processo de ensino e aprendizagem.

A avaliação do curso também será efetuada pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE), que tem como uma de suas atribuições a avaliação das distintas dimensões que o constituem (dimensão didático-pedagógica; corpo docente e infraestrutura), bem como de qualificar a proposta de formação deste. O Núcleo Docente Estruturante (NDE) também contribuirá na avaliação dos docentes através do acompanhamento de suas atividades, auxiliando, também, na definição de formas e estratégias de avaliação do corpo docente vinculado ao curso.

2.5 ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Os objetivos gerais das atividades curriculares complementares visam à flexibilização do currículo obrigatório com o escopo de aproximar o aluno da realidade social e profissional proporcionando-lhe a possibilidade de aprofundamento temático e interdisciplinar, promovendo a integração entre a universidade e a sociedade, através da participação em atividades que almejam à formação profissional e para a cidadania.

A carga horária a ser integralizada em atividades curriculares complementares no curso é de duzentas horas.

De acordo com o regulamento institucional, as atividades curriculares complementares poderão ser realizadas em, pelo menos, duas das seguintes modalidades: programas/projetos de extensão e iniciação científica, monitorias, estágios não obrigatórios, cursos de aperfeiçoamento, seminários de estudos, oficinas, publicações, realização de palestra, participação em grupo de estudo, viagem de estudos, visitas técnicas, organização de eventos, participação em órgãos colegiados, cursar componentes curriculares de cursos afins, serviço voluntário, atividades artístico-culturais e esportivos e também programas de intercâmbio.

O curso adota o regulamento institucional de atividades curriculares complementares.

Visando oportunizar que o aluno realize parte dessas atividades na universidade, com maior custo-benefício, o curso oferece diversas atividades, listadas a seguir:

- Iniciação científica aprovada/financiada pela instituição;
- Estágios desenvolvidos nas áreas do curso;
- Eventos científicos, cursos de atualização, seminários ou oficinas realizadas em áreas afins à formação, ofertados na Semana Acadêmica do curso;
- Participação em eventos: maratona de programação, eventos de startups e outros eventos relacionados à inovação e à pesquisa, que envolvam tecnologia;
- Projetos de extensão comunitária;
- Seminário Integrado de Ensino, Pesquisa e Extensão da Unochapecó (SIEPE);
- Participação em colegiados na Unochapecó, representação estudantil e grupos artísticos e culturais credenciados ou regularmente constituídos.

2.5.1 Pesquisa no curso

O curso de Ciência da Computação possui as seguintes linhas de pesquisa:

- Desenvolvimento de Software;
- Redes de Computadores;
- Segurança da Informação;
- Inteligência Artificial;
- Teoria da Computação.

A produção científica do curso se dá por meio de publicações resultantes de pesquisas de iniciação científica, trabalhos de conclusão de curso e produção científica dos professores nos grupos de pesquisa da universidade, tanto no grupo de pesquisa de Redes de Computadores e Sistemas de Informação, como em outros grupos de pesquisa multidisciplinares. Importante destacar as produções científicas de trabalhos produzidos nos cursos de pós-graduação Lato e Stricto Sensu. Na pós-graduação Lato Sensu, ocorreram vários cursos, em diferentes áreas, como segue: engenharia de software, desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis, redes de computadores e segurança das informações. No Stricto Sensu, destacam-se as várias pesquisas desenvolvidas por estudantes de graduação do curso vinculados ao mestrado de Tecnologia em Gestão da Inovação.

2.5.2 Extensão no curso

A extensão ocorre através de eventos e projetos promovidos pelo curso, direcionados para público interno e comunidade. O curso possui programas de extensão permanentes, entre eles estão:

- Projeto Inclusão Digital, em funcionamento desde 2004, o qual visa incluir socialmente crianças, adolescentes, idosos e pessoas com necessidades especiais através de atividades ligadas à informática.

- Centro de Residência em Software, que habilita o estudante para a vivência prática na área de desenvolvimento de software, contemplando as áreas de engenharia de software, banco de dados e programação. O objetivo deste programa é complementar a formação profissional, através da experiência prática.

- Inctech – Incubadora Tecnológica: originada dos cursos de Tecnologia da Informação com a finalidade de oferecer suporte à criação e implementação de startups, desde o seu início até a sua graduação.

- Laboratório de Testes de Software (LTS): presta serviços para várias empresas de todo o País, através de testes e da homologação de sistemas pelo PAF-ECF. O LTS conta com o acompanhamento do professor, técnicos e estagiários do curso.

A extensão também ocorre através de eventos e projetos promovidos pelo curso, abertos a interessados da própria universidade (professores, alunos e demais) e fora dela. Como exemplo de eventos, tem-se: Hackatruck/IBM, Hacking Health, startups, semanas acadêmicas, Dia da Computação, maratona de programação, fóruns e seminários.

Também se busca capacitar acadêmicos, professores, funcionários e comunidade regional para as mais diversas ferramentas, linguagens de programação, metodologias aplicadas à área de computação e sistemas de informação.

Desta forma, o curso de Ciência da Computação procura articular ensino, pesquisa e extensão, apoiando-se em uma infraestrutura física e de recursos humanos adequados à realidade da região e da instituição, considerando sempre que atividades de ensino podem produzir questões de pesquisa, a pesquisa pode atualizar o ensino e, sem dúvida, a extensão pode auxiliar a prática do ensino e da pesquisa.

2.6 TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

O Trabalho de Conclusão do Curso (TCC) consiste em uma atividade acadêmica caracterizada pela produção de um estudo sobre tema relacionado a uma área de conhecimento e linha de pesquisa que permeia o curso, obedecendo ao rigor científico inerente à ciência e ao modo específico de fazer pesquisa de iniciação no curso. Pautando-se, também, nos objetivos, princípios e diretrizes da política de pesquisa da instituição e na normatização específica do curso.

Caracteriza-se, portanto, pela produção de um projeto ou atividade similar relacionada a uma linha de estudo do curso, configurando-se como um processo acadêmico estratégico e diferenciado de formação científica e profissional.

A efetivação do processo de iniciação científica e produção de conhecimento no curso de Ciência da Computação decorre do desenvolvimento de atividades de estudo, de apreensão e compreensão do modo de fazer ciência através de práticas de investigação, análise de dados, sistematização e produção. Nesse sentido, além de componentes curriculares específicos, como: Metodologia da Pesquisa para Ciência da Computação, Projeto de Pesquisa I e Projeto de Pesquisa II, o desenvolvimento da postura investigativa, do processo de apropriação do método científico e produção do conhecimento poderá se dar através da imersão do aluno nos Grupos de Pesquisa e Núcleos de Iniciação Científica específicos do curso e demais áreas de conhecimento da instituição que tenham vínculo científico com o campo do conhecimento pesquisado.

Desse modo, o TCC tem como escopo precípua incentivar o trabalho de pesquisa e investigação científica, visando o desenvolvimento da ciência, da tecnologia e da criação e difusão da cultura e, desse modo, desenvolver de modo epistêmico o entendimento do homem e do meio em que vive pelo viés da ciência, ou seja, de processos sistemáticos de compreensão e construção conceitual acerca dos fenômenos empíricos.

O TCC será elaborado a partir do trabalho realizado nos componentes curriculares Projeto de Pesquisa I e Projeto de Pesquisa II, com carga horária de quarenta horas cada um.

Esse é um momento de síntese pelo acadêmico, do processo de produção de seus conhecimentos, materializado no desenvolvimento de uma proposta que demonstre o domínio para atuação na área de Ciência da Computação. O TCC será realizado em dois semestres. No primeiro semestre é realizada uma pesquisa às referências bibliográficas, que darão suporte ao processo metodológico e implementação da solução (que será realizado no segundo semestre). O Trabalho de Conclusão de Curso é regido por seu regulamento específico.

2.7 PRÁTICA PROFISSIONAL E O ESTÁGIO NÃO OBRIGATÓRIO

De acordo com a Lei de Estágios e Regulamento Geral de Estágios da Unochapecó, o estágio é ato educativo supervisionado, desenvolvido em situações reais no ambiente de trabalho, que visa, através do aprendizado de habilidades e competências próprias da atividade profissional, a preparação dos alunos para o desenvolvimento de sua vida profissional, social, cultural e cidadã. O estágio pode ser ofertado em duas modalidades, obrigatório e não obrigatório, dependendo do curso.

Já as diretrizes curriculares nacionais determinam que o estágio supervisionado, realizado preferencialmente ao longo do curso, sob a supervisão de docentes da instituição formadora, e acompanhado por profissionais, tem o objetivo de consolidar e articular as competências desenvolvidas ao longo do curso por meio das demais atividades formativas, de carácter teórico ou prático, e permitir o contato do formando com situações, contextos e organizações próprios da atuação profissional.

Determinam ainda que as instituições de ensino superior deverão estabelecer a obrigatoriedade ou não do estágio supervisionado para os cursos de bacharelado, bem como a sua regulamentação, especificando formas de operacionalização e de avaliação.

O curso de Ciência da Computação não possui a modalidade de estágio obrigatório. O curso oferece aos estudantes as modalidades de prática profissional e estágios não obrigatórios como componentes curriculares, a fim de proporcionar a sua aproximação com o mercado de trabalho.

A introdução da prática profissional na matriz curricular permite que o aluno vivencie através de experiências práticas, o que lhe foi exposto em teoria, não somente na área técnica, como também nas áreas de gestão e relacionamento interpessoal. Objetiva-se também, neste contexto, que o aluno aplique o raciocínio lógico, a criatividade e o senso crítico, instigados no curso durante toda a graduação, para solucionar novos problemas enfrentados, bem como saiba aplicar os conceitos discutidos em novos processos ou equipamentos.

O intuito deste componente curricular é também proporcionar um treinamento prático ao futuro profissional, proporcionando uma visão do mercado de trabalho e a integração deste com a sociedade e o contexto socioeconômico atual.

A prática profissional é realizada a partir do sexto período do curso e tem acompanhamento do professor do componente e também da coordenação de curso. Já os estágios não obrigatórios podem ser realizados a partir da primeira fase do curso, e tem supervisão acadêmica e de campo. São experiências importantes para o estudante, porém não são, como o próprio nome diz, obrigatórios para integralização do currículo. A prática profissional, por sua vez, possui um supervisor de campo e professor orientador e coordenador da disciplina, que acompanha as atividades e determina a sua validade no currículo do estudante.

Para isso, a Unochapecó possui convênio com diversas empresas da área de Tecnologia da Informação, bem como com órgãos governamentais, como prefeituras da região oeste do estado, a fim de possibilitar espaços adequados de estágio e prática profissional.

As disposições relacionadas à prática profissional e aos estágios não obrigatórios encontram-se detalhadas em regulamento específico.

Matriz curricular

A matriz curricular do curso de Ciência da Computação tem como referência a legislação brasileira, por meio da LDB e das diretrizes curriculares nacionais para os cursos de graduação, o desenvolvimento regional e nacional e baseia-se também em algumas recomendações da Sociedade Brasileira de Computação.

Seguindo as diretrizes e a sustentabilidade do curso, a matriz curricular oferece um núcleo de componentes curriculares em comum entre os cursos de Ciência da Computação e Sistemas de Informação. Esse núcleo de componentes curriculares está distribuído dentre os oito semestres do curso, mantendo componentes curriculares específicos e características de cada um dos cursos. Dessa forma, pode-se viabilizar os dois cursos (Ciência da Computação e Sistemas de Informação) através da redução de custos e mantendo a qualidade e a caracterização específica de cada um deles. Nessa proposta, a modalidade de curso de graduação será regular, com uma entrada anual, no primeiro semestre de cada ano. O curso deve funcionar em turno noturno.

P	N	Disciplinas	Créd.	CH	Percentual de CH Prática	Requisito	Classificação Institucional
1	1	Introdução à Profissão em Ciência da Computação	2	40	0		Específico
1	2	Algoritmos e Programação I	4	80	50		Comum
1	3	Laboratório de Programação	2	40	100		Comum
1	4	Lógica para Computação	4	80	0		Comum
1	5	Fundamentos da Matemática	4	80	0		Comum
1	6	Comunicação e Expressão	2	40	0		Básico
1	7	Responsabilidade Socioambiental	2	40	0		Básico
1,5		Subtotal	20	400			
2	8	Inglês Instrumental	2	40	0		Específico
2	9	Geometria Analítica e Álgebra Linear	4	80	0	5	Comum
2	10	Algoritmos e Programação II	4	80	100	2 e 4	Comum
2	11	Engenharia de Software I	4	80	50		Comum
2	12	Habitats de Inovação e Empreendedorismo	2	40	0		Comum
2	13	Arquitetura de Computadores	4	80	80		Comum

2,5		Subtotal	20	400			
3	14	Programação com Estruturas Avançadas de Dados	4	80	100	10	Comum
3	15	Engenharia de Software II	4	80	100	11	Comum
3	16	Banco de Dados I	4	80	50	2	Comum
3	17	Matemática Discreta	4	80	30	4 e 5	Comum
3	18	Paradigmas de Linguagens de Programação	2	40	100	2	Específico
3	19	Circuitos Digitais	2	40	100	13	Específico
3,5		Subtotal	20	400			
4	20	Banco de Dados II	4	80	100	16	Comum
4	21	Sistemas Operacionais	4	80	100		Comum
4	22	Teoria dos Grafos	4	80	50	17	Específico
4	23	Cálculo para Computação	4	80	50	9	Específico
4	24	Redes de Computadores	4	80	100		Comum
4,5		Subtotal	20	400			
5	25	Estatística e Probabilidade Discreta	4	80	30	5	Comum
5	26	Desenvolvimento para Web	4	80	100	2	Comum
5	27	Engenharia de Usabilidade	4	80	100	2	Comum
5	28	Gerência e Segurança em Redes de Computadores	4	80	100	24	Comum
5	29	Análise e Complexidade de Algoritmos	4	80	40	2 e 23	Específico
5,5		Subtotal	20	400			
6	30	Desenvolvimento para Dispositivos Móveis	4	80	100	2	Comum
6	31	Prática Profissional	2	40	0	2	Comum
6	32	Linguagens Formais e Autômatos	4	80	0	4	Comum
6	33	Tópicos Integradores	2	40	0	Ter cursado 1.600 horas	Comum
6	34	Inteligência Artificial	4	80	50	17	Específico
6,5		Subtotal	16	320			
7	35	Componente Curricular Eletivo I	2	40	100		Específico
7	36	Desenvolvimento de Jogos	2	40	100	2	Comum

7	37	Projeto de Pesquisa I	2	40	0	33, 2, 24, 15 e 16	Comum
7	38	Compiladores	4	80	20	32	Específico
7	39	Direitos Humanos e Cidadania	2	40	0		Básico
7	40	Pesquisa Operacional	2	40	20	5	Específico
7	41	Metodologia da Pesquisa para Computação	2	40	0		Comum
7,5		Subtotal	16	320			
8	42	Projeto de Pesquisa II	2	40	0	37	Comum
8	43	Componente Curricular Eletivo II	4	80	100		Específico
8	44	Ética e Legislação em Informática	2	40	0		Comum
8	45	Robótica e Visão Computacional	4	80	100	2	Específico
8	46	Teoria da Computação	2	40	0		Específico
8	47	Tópicos em Redes de Computadores	2	40	100		Específico
8,5		Subtotal	16	320			
8,6		SUBTOTAL GERAL	148	2960			
	48	ATIVIDADES CURRICULARES COMPLEMENTARES (100 ou 200 horas)	10	200			
	49	Prática profissional		140			
9,5		TOTAL GERAL	158	3300			