

CÂMARA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

RESOLUÇÃO n. 35/2009/CÂMARA ENSINO DE GRADUAÇÃO

Aprova alteração da matriz curricular do curso de Ciência da Computação.

A Presidente da Câmara de Ensino de Graduação, no uso das atribuições e considerando a decisão do Colegiado em reunião do dia 07 de maio de 2009,

RESOLVE:

Art. 1º - Aprovar alteração da matriz curricular do curso de Ciência da Computação.

Art. 2º - A matriz curricular n. 04, passará a ter 188 (cento e oitenta e oito) créditos computados em horas/aula de 50 (cinquenta) minutos, perfazendo 2.820 (dois mil, oitocentos e vinte) horas, mais 180 (cento e oitenta) horas de Atividades Acadêmico-Científico-Culturais, totalizando 3.000 (três mil) horas.

Art. 3º - O estágio curricular obrigatório poderá ser realizado também em períodos distintos aos das aulas.

Art. 4º - O estágio curricular não obrigatório, vinculado ao currículo e às especificidades da área do curso está previsto no Projeto Pedagógico, ficando a critério do aluno a opção de realizá-lo ou não.

Art. 5º - Poderão ser ofertadas até 20% (vinte por cento) das disciplinas curriculares na modalidade de Educação a Distância, conforme Resolução n. 10/2008 da Câmara de Ensino de Graduação.

Art. 6º - A matriz curricular n. 04 constituirá anexo da presente Resolução, entrando em vigor para os ingressantes a partir do 2º semestre/2009.

Art. 7º - Esta Resolução entra em vigor, revogadas as disposições em contrário.

Criciúma, 07 de maio de 2009.


PROFª NEIDE INÊS GHELLERÉ DE LUCA
PRESIDENTE DA CÂMARA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO

**ANEXO DA RESOLUÇÃO n. 35/2009/CÂMARA ENSINO DE GRADUAÇÃO
MATRIZ CURRICULAR n. 04 - CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

Duração Mínima: 04 ½ (quatro anos e meio) anos ou 09 (nove) semestres

Carga Horária Total: 3.000 horas

Total de Créditos: 188

DISCIPLINAS	FASES									CRÉD.	HORA AULA	
	1ª	2ª	3ª	4ª	5ª	6ª	7ª	8ª	9ª		50 MIN.	60 MIN.
Algoritmos e Programação	06									06	108	-
Introdução à Ciência da Computação	02									02	36	-
Metodologia Científica e da Pesquisa	04									04	72	-
Produção e Interpretação de Textos	04									04	72	-
Fundamentos Matemáticos para Computação	04									04	72	-
Lógica para Computação		04								04	72	-
Física Aplicada		04								04	72	-
Filosofia		04								04	72	-
Cálculo		04	04							08	144	-
Programação		06	04							10	180	-
Circuitos Digitais			04							04	72	-
Estatística e Probabilidade			04							04	72	-
Estrutura de Dados			04	04						08	144	-
Projeto Interdisciplinar da Computação			02	02						04	72	-
Análise de Algoritmos				04						04	72	-
Arquitetura e Organização de Computadores				04						04	72	-
Cálculo Numérico				04						04	72	-
Teoria dos Grafos				04						04	72	-
Sistemas Operacionais					04					04	72	-
Linguagens Formais					04					04	72	-
Tópicos Especiais					04			04	04	12	216	-
Banco de Dados					04	04				08	144	-
Engenharia de Software					04	04				08	144	-
Compiladores						04				04	72	-
Comunicação de Dados						04				04	72	-
Teoria da Computação						04				04	72	-
Redes de Computadores							04			04	72	-
Computação Paralela e Distribuída							04			04	72	-
Computação Gráfica							04			04	72	-
Inteligência Artificial							04			04	72	-
Administração Empresarial							02			02	36	-
Trabalho de Conclusão de Curso - TCC							02	04	14	20	360	-
Gestão de Sistemas de Informação								04		04	72	-
Empreendedorismo								04		04	72	-
Optativa*								04	04	08	144	-
SUB-TOTAL	20	22	22	22	20	20	20	20	22	188	3.384	-
Atividades Acadêmico-Científico-Culturais - AACC**												180
TOTAL GERAL	20	22	22	22	20	20	20	20	22	188	3.384	180

CARGA HORÁRIA TOTAL: 3.384 horas/aula = 2.820 + 180 horas = 3.000 horas

*Optativa - Caberá à Coordenação do Curso definir que disciplina optativa será ofertada a cada fase.

**Atividades Acadêmico-Científico-Culturais - AACC, cursadas ao longo do curso e normatizadas por legislação específica.

ROL DAS DISCIPLINAS OPTATIVAS*	CRÉDITOS	HORA/AULA
Criptografia para Segurança de Dados	04	72
Objetos Distribuídos e Serviços Web	04	72
Programação Java Avançada	04	72
Programação para Dispositivos Móveis	04	72
Programação Orientada a Aspectos	04	72
Java para Web	04	72
Programação para Web	04	72
Sistemas Operacionais Avançados	04	72
Língua Espanhola	04	72
Língua Espanhola Avançada	04	72
Língua Inglesa	04	72
Língua Inglesa Avançada	04	72
Sociologia	04	72
Psicologia	04	72
O Computador e a Sociedade	04	72
Programação em Lógica	04	72
Plano de Negócios	04	72
Interface Humano Computador	04	72
Análise Organizacional	04	72
Gestão Ambiental e da Qualidade	04	72
Administração de Sistemas de Informação	04	72
Computação Arte	04	72
Imagens Digitais	04	72
Desenho Digital	04	72
Artes Gráficas	04	72
Libras	02	36
Atividade Física e Qualidade de Vida I	02	36
Atividade Física e Qualidade de Vida II	02	36

Criciúma, 07 de maio de 2009.


PROFª NEIDE NÊS GHELLERE DE LUCA
PRESIDENTE DA CÂMARA DE ENSINO DE GRADUAÇÃO