



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

PROPOSTA
DE
PROJETO PEDAGÓGICO
PARA O CURSO DE
BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

MARÇO DE 2011

SUMÁRIO

1. JUSTIFICATIVA.....	3
2. BASE LEGAL	6
3. OBJETIVOS	6
4. PERFIL DO EGRESSO	6
5. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS	7
6. TITULAÇÃO.....	7
7. NÚMERO DE VAGAS OFERECIDAS	7
8. QUADRO CURRICULAR	7
9. ELENCO DE COMPONENTES CURRICULARES	8
10. NORMAS DE FUNCIONAMENTO DO CURSO	13
11. NORMAS DE ADAPTAÇÃO CURRICULAR.....	16
12. EMENTÁRIO DE COMPONENTES CURRICULARES NOVOS OU MODIFICADOS.....	19
12.1 OBRIGATÓRIOS.....	19
12.2 OPTATIVOS.....	22
ANEXO I – REGULAMENTO PARA APROVEITAMENTO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES	26
ANEXO II – REGULAMENTO PARA APROVEITAMENTO DE CARGA HORÁRIA OPTATIVA	29
ANEXO III – DECLARAÇÕES DOS DEPARTAMENTOS	32
ANEXO IV – LEGISLAÇÃO REFERENTE AO CURSO	37

1. JUSTIFICATIVA

Neste documento é proposto um projeto pedagógico para o curso de Ciência da Computação, considerando as Diretrizes Curriculares dos Cursos de Ciência da Computação do MEC, as diretrizes curriculares internas da UFBA e o perfil do corpo docente do Departamento de Ciência da Computação.

O curso de Computação da UFBA foi autorizado em 09/11/1968 com o nome de Bacharelado em Processamento de Dados pelo Conselho Universitário, iniciando as suas atividades em 03/03/1969. Foi o primeiro curso de graduação no Brasil nesta área ao lado do curso de Ciência da Computação da UNICAMP. O curso era voltado para a formação de analistas de sistemas tendo a área de sistemas de informação como o foco central do currículo. Em 24/07/1978 passou por uma reformulação curricular e teve o reconhecimento do MEC. Ainda com o objetivo de formar analistas de sistemas, começou a enfatizar aspectos mais teóricos, incluindo disciplinas de fundamentação da área, buscando uma formação mais acadêmica. Teve o currículo atualizado com pequenos ajustes até 1996, ano em que passou a se chamar Bacharelado em Ciência da Computação, parecer 020/96 aprovado pela Câmara de Ensino de Graduação em 09/01/1996.

Uma nova reformulação do currículo foi implantada em 2007.1, que foi aprovada pela Câmara de Graduação através do Parecer de nº 708/06. Este currículo seguiu as diretrizes propostas pelo Currículo de Referência da Sociedade Brasileira de Computação (SBC) para Cursos de Graduação em Computação e Informática, currículo de referência da época, pois as diretrizes curriculares do MEC para a área de Computação e Informática ainda estavam em processo de avaliação pelo Conselho Nacional de Educação (CNE).

A reestruturação curricular proposta neste atual projeto pedagógico sugere uma série de ajustes ao currículo implantado no ano de 2007.1, que apesar de estar atendendo as diretrizes de cursos de Ciência da Computação e os princípios de flexibilidade e autonomia, apresentou alguns problemas que necessitam de ajustes imediatos. O principal destes problemas diz respeito à excessiva carga horária total do currículo, que fez com que a Pró-Reitoria de Ensino de Graduação da UFBA, através do of. nº 01/2008, alterasse a grade curricular do Curso de Ciência da Computação para 10 semestres, no lugar dos 9 semestres propostos, para os alunos ingressantes a partir de 2008.1, conforme estabelece a Resolução Nº 2, de 18 de junho de 2007, do CNE/MEC.

Consideramos que 5 anos é muito tempo para a integralização curricular o que levou o Departamento de Ciência da Computação (DCC), a pedido do Colegiado de Curso de Ciência da Computação (CCC), nomear uma comissão composta pelos professores Aline Maria Santos Andrade, Anna Friedericka Schwarzelmüller, Débora Abdalla Santos, George Marconi de Araújo Lima e Luciano Porto Barreto para analisar o problema e propor ajustes ao currículo que mantivessem a grade curricular possível de ser integralizada em 4 anos (8 semestres). A comissão ainda analisou propostas de modificações aos componentes curriculares feitas por alguns professores internos e externos ao DCC. Como resultado foi apresentado um documento com o parecer da comissão que foi aprovado pelo DCC em reunião plenária daquele departamento em 19 de junho de 2009 e pelo CCC em 17 de agosto de 2009.

O projeto pedagógico aqui proposto integra todas as mudanças do documento acima referido, seguindo o roteiro para reestruturação curricular disponível em http://www.prograd.ufba.br/docs/roteiro-reestrut_curric.doc.

Para a estruturação do currículo, mantivemos os princípios da reformulação de 2007 que foram definidos com base nas diretrizes curriculares dos cursos de Ciência da Computação da SBC, nas diretrizes curriculares da UFBA e em características que consideramos importantes para esta proposta.

Ressaltamos que o que o Conselho Nacional de Educação (CNE) está disponibilizando, durante março de 2011, para consulta pública a versão atualizada das Diretrizes Curriculares dos cursos de Bacharelado e de Licenciatura da área de COMPUTAÇÃO no endereço <http://formularios.mec.gov.br/consulta-diretrizes-curriculares>.

Acreditamos ser necessário apresentar também a título de esclarecimento que esta consulta pública tem como objetivo obter contribuições de exclusão/inclusão/nova redação sobre o texto e será encerrada no dia 31/03/2011 à meia-noite. Esta versão do documento levou em conta a versão de 1999 das diretrizes, as definições internacionais sobre os cursos de computação (IEEE e ACM) bem como as atualizações propostas pelos Grupos de Trabalho da SBC.

Flexibilização e Autonomia

A flexibilização e autonomia dizem respeito a uma estruturação curricular não rígida, ou seja, em que os componentes curriculares não estejam fortemente acoplados através de pré-requisitos e que permita ao aluno definir sua formação complementar bem como se aprofundar em matérias que sejam do seu interesse.

O currículo do curso tem um eixo central, obrigatório para todos os alunos, contendo componentes curriculares considerados essenciais para a formação de um bacharel em Ciência da Computação e que perfaz aproximadamente 70% da carga horária mínima do curso. Os componentes curriculares optativos perfazem aproximadamente 30% dos componentes curriculares, dando ao aluno autonomia para projetar esta carga horária de acordo com os seus interesses e aptidões.

Os pré-requisitos entre os componentes curriculares são definidos para os casos considerados imprescindíveis. Na grade curricular, além dos pré-requisitos obrigatórios, apresenta-se uma relação de dependência entre algumas disciplinas (pré-requisitos recomendados) que pode induzir um melhor aproveitamento dos conteúdos. Esta dependência, no entanto, não é obrigatória, ou seja, não estabelece uma relação de pré-requisito propriamente dita e o aluno não é obrigado a cumpri-la, serve apenas de orientação para o aluno.

Uma vez que o currículo dará uma grande liberdade de escolha ao aluno é importante que o mesmo seja acompanhado por um orientador acadêmico. Esta orientação é muito importante, pois nem sempre o aluno tem uma visão clara da área, muitas vezes não tem maturidade e não sabe realmente o que deseja fazer. Também, o aluno pode ser orientado a cursar os componentes curriculares optativos através de áreas de concentração, perfis complementares ou obter uma formação genérica. Áreas de concentração são estruturadas através de componentes curriculares que especializam algumas áreas da computação. Perfis complementares estruturam áreas afins da computação em unidades coerentes de conhecimento através de componentes curriculares que abordam conteúdos relacionados com a área em questão. Formação genérica quando os componentes curriculares cursados não estão organizados segundo áreas de concentração nem perfis complementares.

Incorporação de atividades extracurriculares

A incorporação de atividades extracurriculares, tais como projetos de iniciação científica, monitoria, estágios, atividades de extensão e outras, são consideradas importantes na formação do profissional e, portanto, poderão complementar carga horária do curso.

As atividades complementares abaixo são consideradas relevantes para a formação do aluno:

- estágio supervisionado - o aluno poderá submeter projetos de estágios para serem aprovados pelo colegiado. O número de atividades de estágio que poderão ser aproveitadas bem como os critérios de avaliação destas atividades serão estabelecidos pelo colegiado do curso;
- atividades de pesquisa e iniciação científica;
- atividades de extensão institucionais ou promovidas por entidades estudantis;
- atividades de monitoria;
- participação em eventos científicos;
- participação em eventos culturais.

A lista acima não é fixa, podendo o colegiado considerar outras atividades, tanto para completar carga horária optativa quanto para cumprir as 100h de atividades complementares.

Dinamismo do currículo

A área de computação evolui rapidamente e novos conceitos e tecnologias estão sempre surgindo. Desta maneira é importante que o currículo tenha um caráter dinâmico para acompanhar esta evolução.

Para dar um caráter mais dinâmico ao currículo, as áreas de concentração oferecidas no currículo, bem como os perfis complementares devem ser estruturados de maneira modular, de forma que outras áreas ou perfis possam ser criados à medida em que surjam novos interesses por parte dos docentes e discentes do curso.

Além disso, disciplinas de tópicos com ementas abertas são previstas no currículo. Estas se propõem não somente ao estudo de tópicos avançados, mas também a abordar conteúdos novos sem precisar de uma reformulação curricular.

Ampliação do caráter multidisciplinar

A computação se aplica a muitas áreas do conhecimento humano e é importante que o currículo ofereça formações multidisciplinares diversas, permitindo ao egresso uma habilidade em atuar nestas áreas através da aplicação de técnicas computacionais na solução de problemas específicos.

O caráter multidisciplinar é considerado no currículo e implementado através de componentes curriculares complementares. Como já abordado acima, alguns destes componentes formam perfis complementares que são indicados na orientação acadêmica. Contudo, a formação complementar é livre e o aluno pode projetar sua própria formação multidisciplinar através de componentes curriculares oferecidos pela UFBA ou ainda componentes extracurriculares.

Maior ênfase em atividades práticas

Atividades práticas de complexidade razoável devem ser desenvolvidas no curso para que o egresso tenha uma formação prática significativa que o permita solucionar problemas reais e adaptar-se rapidamente às necessidades do mercado de trabalho.

Disciplinas de laboratório, para todas as matérias tecnológicas abordadas no curso, são propostas no currículo. Nestas disciplinas o aluno desenvolverá um projeto prático de razoável complexidade. É dado ao aluno liberdade para cursar uma ou mais disciplinas deste tipo.

2. BASE LEGAL

Para a elaboração deste projeto buscou-se atender ao recomendado pelo Currículo de Referência da SBC (Sociedade Brasileira de Computação) para Cursos de Graduação em Computação e Informática e pelas Diretrizes Curriculares de Cursos da Área de Computação e Informática, documentos elaborados pela Comissão de Especialistas de Ensino de Computação e Informática (Ceeinf) e encontrados em <http://www.inf.ufrgs.br/mec/> e <ftp://ftp.inf.ufrgs.br/pub/mec/diretrizes.doc>.

Além disto, o projeto também considera as normas internas da UFBA, através da Resolução Nº 02/2008 do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão da UFBA que estabelece definições, princípios, modalidades, critérios e padrões para organização dos cursos de graduação da UFBA e documentos do Conselho Nacional de Educação.

Como apontado no final do item 1 novas Diretrizes Curriculares dos Cursos de Bacharelado e de Licenciatura da área de COMPUTAÇÃO estão em fase final de elaboração e aprovação pelo MEC.

3. OBJETIVOS

O objetivo do curso é fornecer conhecimento e práticas para que o egresso adquira uma formação acadêmica sólida de forma a estar situado no estado da arte da ciência e da tecnologia da computação. Mais especificamente o curso objetiva:

- dar uma formação básica sólida dos conceitos fundamentais indispensáveis para a compreensão dos problemas relacionados com a teoria e a prática da computação;
- apresentar os conceitos fundamentais das matérias tecnológicas da computação e oferecer formações aprofundadas em algumas áreas tecnológicas;
- incentivar o espírito científico do aluno, procurando motivá-lo para participar de projetos de pesquisa;
- dar uma formação teórica e prática em Ciência da Computação;
- formar profissionais que atendam ao mercado de trabalho;
- preparar o aluno para ingressar em programa de pós-graduação na área de computação ou áreas afins.

4. PERFIL DO EGRESSO

Os egressos do curso de Ciência da Computação da UFBA devem estar situados no estado da arte da ciência e da tecnologia da computação. Eles devem estar preparados para atuar no mercado de trabalho propondo soluções adequadas que utilizem o computador bem como ter maturidade e conhecimento para atuar de maneira inovadora, contribuindo com o desenvolvimento tecnológico da área. Eles devem ter uma base científica que os tornem aptos a se tornarem futuros pesquisadores, de maneira a contribuir com o desenvolvimento científico da Computação.

Mais especificamente, espera-se do egresso deste curso:

- uma formação básica dos aspectos teóricos e práticos das matérias básicas e tecnológicas da Ciência da Computação;
- uma formação especializada em uma ou mais áreas da Ciência da Computação, oferecidas pelo curso;
- uma maturidade matemática para entender e aplicar os modelos matemáticos utilizados na representação de problemas da área;

- uma formação complementar que o torne apto a atuar no mercado de trabalho em áreas multidisciplinares;
- capacidade para atuar no mercado de trabalho nas diversas áreas tecnológicas da computação;
- capacidade para ingressar em programas de pós-graduação em Ciência da Computação ou áreas afins.

5. HABILIDADES E COMPETÊNCIAS

Entende-se aqui por habilidade e competência a capacidade de exercer aptidões, obtida principalmente através dos conhecimentos e práticas adquiridas no decorrer do curso. Neste sentido, espera-se que o egresso tenha as seguintes habilidades e competências gerais:

- atuar como engenheiro de software, ou seja, analisar problemas identificando os requisitos e projetar soluções adequadas, levando em consideração aspectos de complexidade, manutenção, portabilidade, legibilidade, confiabilidade, reuso, etc;
- atuar no mercado de trabalho tanto na produção de software básico como de software aplicativo;
- solucionar problemas utilizando tecnologias atuais e adaptar-se às novas tecnologias emergentes;
- atuar de maneira multidisciplinar;
- trabalhar em equipe, principalmente no projeto de sistemas;
- escrever textos técnicos e científicos;
- tratar problemas, criando e avaliando soluções, utilizando métodos científicos.

Outras habilidades e competências podem ser adquiridas pelo egresso, que dependem de formações específicas em áreas optativas oferecidas pelo curso.

6. TITULAÇÃO

O egresso do curso terá o título de Bacharel em Ciência da Computação.

7. NÚMERO DE VAGAS OFERECIDAS

Serão oferecidas 90 vagas anuais com ingresso semestral, sendo 45 vagas em cada semestre.

8. QUADRO CURRICULAR

A tabela abaixo apresenta uma distribuição dos componentes curriculares por semestre e as cargas horárias semestrais de cada componente.

No quadro abaixo, foram previstas 6 disciplinas optativas de 51 horas e 6 de 68 horas para que a carga horária optativa exigida (714 horas) fosse cumprida. No entanto, não é obrigatório esta distribuição, apenas é exigido o cumprimento da carga horária.

1º SEM	2º SEM	3º SEM	4º SEM	5º SEM	6º SEM	7º SEM	8º SEM
MATA38	MATA48	MATA55	MATA68	MATA???	MATA88	MATA66	MATA67
PROJETO DE CIRC LÓGICOS (68h)	ARQUITETURA DE COMPUT (68h)	PROG ORIENTA A OBJETOS (68h)	COMP ÉTICA E SOCIED (51h)	PARADIG DE LING DE PROG (68h)	FUND DE SIST DISTRIBUI (51h)	PROJETO FINAL DE CURSO I (51h)	PROJETO FINAL DE CURSO II (136h)
MATA???	MATA57	MATA47	MATA52	MATA54	MATA???	OPTATIVA 3 (68h)	OPTATIVA 8 (51h)
INTROD À LÓGICA DE PROGRAM AÇÃO (68h)	LAB DE PROGRA MAÇÃO I (51h)	LÓGICA PARA COMPUTAÇ ãO (68h)	ANÁLISE E PROJ DE ALGORIT (68h)	ESTRUT DE DADOS E ALGORIT II (68h)	ENGENHAR IA DE SOFTWARE II (68h)		
MATA42	MATA97	MATA50	MATA51	MATA53	MATA60	OPTATIVA 4 (51h)	OPTATIVA 9 (68h)
MATEMÁTICA DISCRETA I (68h)	MATEMA DISCRET A II (68h)	LING FORMAIS E AUTÔMAT (68h)	TEORIA DA COMPUT (68h)	TEORIA DOS GRAFOS (68h)	BANCO DE DADOS (68h)		
MATA02	MATA95	MAT236	MATA???	MATA???	MATA64	OPTATIVA 5 (68h)	OPTATIVA 10 (68h)
CÁLCULO A (102h)	COMPLE MENTOS DE CÁLCULO (102h)	MÉTODOS ESTATÍSTI COS (68h)	SISTEMAS OPERACI ONAIS (68h)	ENGENHAR IA DE SOFTWARE I (68h)	INTELIGÊN CIA ARTIFICIA L (68h)		
MATA01	MATA07	FISA75	MATA61	MATA59	MATA65	OPTATIVA 6 (68h)	OPTATIVA 11 (51h)
GEOMETRIA ANALITICA (68h)	ÁLGEBRA LINEAR A (68h)	ELEM. DE ELETROMA GNETISMO E DE CIRC. ELÉTRICOS (102h)	COMPILA DO RES (68h)	REDES DE COMPUTAD ORES I (68h)	COMPUTA CAO GRÁFICA (68 h)		
MATA???	MATA40	MATA49	FCHC45	OPTATIVA 1 (51h)	OPTATIVA 2 (51h)	OPTATIVA 7 (51h)	OPTATIVA 12 (68h)
SEMINÁRIOS EM COMPUTAÇ ãO (51h)	ESTRUTU RA DE DADOS E ALGORIT MOS I (68h)	PROGRAM AÇÃO DE SOFTWARE BÁSICO (68h)	MET E EXPRESS TÉCNICO-CIENT (68h)				
ATIVIDADES COMPLEMENTARES (100horas)							

Carga horária de disciplinas obrigatórias	2.346 horas
Carga horária de disciplinas optativas	714 horas
Carga horária de trabalho de conclusão de curso	187 horas
Carga horária atividades complementares	<u>100 horas</u>
Carga horária total	3.347 horas

9. ELENCO DE COMPONENTES CURRICULARES

Os componentes curriculares se dividem quanto à natureza em obrigatórios e optativos. Quanto à modalidade temos disciplinas, atividades complementares e trabalho de conclusão de curso.

A função de cada componente curricular está definida de acordo com as diretrizes curriculares dos cursos de Computação e Informática que estruturam as áreas de conhecimento em: Básica, Tecnológica, Complementar e Humanística.

Foi prevista para algumas disciplinas uma relação de dependência não necessariamente obrigatória, indicada neste currículo através de pré-requisitos recomendados. Se uma disciplina A é pré-requisito recomendado de uma disciplina B então recomenda-se que A seja cursada antes ou paralelamente a B. Uma disciplina A é pré-requisito recomendado de uma disciplina B quando:

- apenas noções de conteúdos da disciplina A são relevantes para o entendimento dos conteúdos da disciplina B. Entendemos que o aluno poderá obter estas noções por si só, se desejar;
- o estudo dos conteúdos da disciplina A poderá levar o aluno a propor soluções mais elaboradas para certos problemas apresentados na disciplina B, bem como fazer inferências mais aprofundadas relativas aos conceitos estudados em B, mas não se apresenta como um pré-requisito de fato. Por exemplo, para desenvolver programas propostos na disciplina Computação Gráfica, é suficiente a utilização da linguagem de programação C. No entanto, uma linguagem orientada a objetos poderia ser utilizada para o mesmo propósito;
- conteúdos advindos do segundo grau importantes para a disciplina B são revistos na disciplina A. Por exemplo, conceitos sobre relações matemáticas são abordados na disciplina Matemática Discreta I, mas todo o conteúdo desta disciplina não é necessário para se cursar a disciplina Banco de Dados. Portanto, Matemática Discreta I foi indicado como pré-requisito recomendado para a disciplina Banco de Dados.

O aluno pode ser orientado a cursar os componentes curriculares optativos através de áreas de concentração, perfis complementares ou obter uma formação genérica. Áreas de concentração são estruturadas através de componentes curriculares que especializam algumas áreas da computação. Perfis complementares estruturam áreas afins da computação em unidades coerentes de conhecimento através de componentes curriculares que abordam conteúdos relacionados com a área em questão. Formação genérica quando os componentes curriculares cursados não estão organizados segundo áreas de concentração nem perfis complementares.

Assim, é permitido ao aluno:

- escolher cursar áreas de concentração;
- escolher cursar perfis complementares;
- escolher por uma formação mais genérica, não se concentrando necessariamente em nenhuma área nem perfil, mas cursando disciplinas oferecidas nas áreas de concentração, nos perfis ou entre as outras disciplinas optativas oferecidas.

Vale ressaltar que é possível ao aluno cursar disciplinas optativas não especificadas nesta seção ou outras atividades, desde que solicite orientação do colegiado do curso de Ciência da Computação, que deve definir regulamento próprio para avaliar se os conteúdos a serem estudados são coerentes com uma formação em computação.

Componentes Curriculares Obrigatórios

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Departamento
MATA07 / Álgebra Linear A	68	45	Básica	MATA01	Não tem	Matemática
MATA02 / Cálculo A	102	45	Básica	Não tem	Não tem	Matemática
MATA95 / Complementos de Cálculo	102	45	Básica	MATA01,	Não tem	Matemática

				MATA02		
MATA01 / Geometria Analítica	68	45	Básica	Não tem	Não tem	Matemática
MATA47 / Lógica para Computação	68	45	Básica	MATA97	Não tem	Ciência da Computação
MATA42 / Matemática Discreta I	68	45	Básica	Não tem	Não tem	Matemática
MATA97 / Matemática Discreta II	68	45	Básica	MATA42	Não tem	Matemática
MATA88 / Fundamentos em Sistemas Distribuídos	51	45	Profissional	Sistemas Operacionais, MATA59	Não tem	Ciência da Computação
MAT236 / Métodos Estatísticos	68	45	Básica	MATA42, MATA95	Não tem	Estatística
FISA75 / Elementos do Eletromagnetismo e de Circuitos Elétricos	102	45	Básica	MATA95	Não tem	Física do Estado Sólido
MATA48 / Arquitetura de Computadores	68	45	Básica	MATA38	Não tem	Ciência da Computação
MATA49 / Programação de Software Básico	68	45	Básica	MATA48, MATA57, MATA40	Não tem	Ciência da Computação
MATA38 / Projeto de Circuitos Lógicos	68	45	Básica	Não tem	Não tem	Ciência da Computação
MATA52 / Análise e Projeto de Algoritmos	68	45	Básica	MATA40	MAT236	Ciência da Computação
MATA50 / Linguagens Formais e Autômatos	68	45	Básica	MATA42	MATA40	Ciência da Computação
MATA51 / Teoria da Computação	68	45	Básica	MATA47, MATA50	Não tem	Ciência da Computação
MATA53 / Teoria dos Grafos	68	45	Básica	MATA52	Não tem	Ciência da Computação
MATA40 / Estruturas de Dados e Algoritmos I	68	45	Básica	Introdução à Lógica de Programação, MATA42	Não tem	Ciência da Computação
MATA54 / Estruturas de Dados e Algoritmos II	68	45	Básica	MATA52	MATA55	Ciência da Computação
MAT... / Introdução à Lógica de Programação	68	45	Básica	Não tem	Não tem	Ciência da Computação
MATA57 / Laboratório de Programação I	51	24	Básica	Introdução à Lógica de Programação	Não tem	Ciência da Computação
MAT... / Paradigmas de Linguagens de Programação	68	45	Básica	MATA55	Engenharia de Software I	Ciência da Computação
MATA55 / Programação Orientada a Objetos	68	45	Básica	MATA40	Não tem	Ciência da Computação
MAT... / Sistemas Operacionais	68	45	Profissional	MATA49	MATA54	Ciência da Computação
MATA59 / Redes de Computadores I	68	45	Profissional	MATA49	Sistemas Operacionais	Ciência da Computação
MATA60 / Banco de Dados	68	45	Profissional	MATA54	MATA97	Ciência da Computação
MATA61 / Compiladores	68	45	Profissional	MATA50,	Não tem	Ciência da

				MATA49		Computação
MAT... / Engenharia de Software I	68	45	Profissional	MATA55	MATA47	Ciência da Computação
MAT... / Engenharia de Software II	68	45	Profissional	Engenharia de Software I	Não tem	Ciência da Computação
MATA64 / Inteligência Artificial	68	45	Profissional	MATA47, MATA53, Paradigmas de Linguagens de Programação	MATA51	Ciência da Computação
MATA65 / Computação Gráfica	68	45	Profissional	MATA07, MATA57, MATA95	MATA55	Ciência da Computação
MATA68 / Computador, Ética e Sociedade	51	45	Complementar	Não tem	Seminários em Computação	Ciência da Computação
MAT... / Seminários em Computação	51	45	Básica	Não tem	Não tem	Ciência da Computação
FCHC45 / Metodologia e Expressão Técnico-científica	68	45	Complementar	Não tem	Não tem	Sociologia
MATA66 / Projeto Final de Curso I	51	45	Complementar	FCHC45	MATA63, MATA61, MATA64, MATA60, MATA68, MATA59, MATA58, MATA51	Ciência da Computação
MATA67 / Projeto Final de Curso II	136	45	Complementar	MATA66	Não tem	Ciência da Computação

Observe-se que **Pré-requisito OB** significa pré-requisito obrigatório e **Pré-requisito RE** significa pré-requisito recomendado.

Componentes Curriculares Optativos

Área de Concentração Engenharia de Software

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Departamento
MATC88 / Administração de Redes de Computadores	68	45	Complementar	MATA59	Não tem	Ciência da Computação
MAT... / Programação Concorrente, Distribuída e Paralela	51	45	Complementar	MATA88	Não tem	Ciência da Computação
MATB03 / Evolução de Software	51	45	Profissional	Engenharia de Software II	Não tem	Ciência da Computação
MATB14 / Laboratório de Engenharia de Software	51	24	Profissional	Engenharia de Software II	Não tem	Ciência da Computação
MATB13 / Métodos Formais	51	45	Profissional	MATA47, Engenharia de	Não tem	Ciência da Computação

				Software I		
MATB02 / Qualidade de Software	51	45	Profissional	Engenharia de Software II	Não tem	Ciência da Computação
MATB25 / Tópicos em Engenharia de Software	51	45	Profissional	Engenharia de Software II	Não tem	Ciência da Computação
MATB15 / Validação de Software	51	45	Profissional	Engenharia de Software II	Não tem	Ciência da Computação

Área de Concentração Sistemas Distribuídos

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Departamento
MATA90 / Algoritmos Distribuídos	51	45	Profissional	MATA88	Não tem	Ciência da Computação
MATA89 / Arquiteturas de Sistemas Distribuídos	51	45	Profissional	Sistemas Operacionais, MATA59	Não tem	Ciência da Computação
MATA81 / Laboratório de Sistemas Operacionais	51	24	Profissional	Sistemas Operacionais	Não tem	Ciência da Computação
MATB13 / Métodos Formais	51	45	Profissional	MATA47, Engenharia de Software I	Não tem	Ciência da Computação
MATA85 / Redes de Computadores II	68	45	Profissional	MATA59	Não tem	Ciência da Computação
MATA82 / Sistemas de Tempo Real	68	45	Profissional	Sistemas Operacionais	MATA59	Ciência da Computação
MATB06 / Tópicos em Sistemas Distribuídos	51	45	Profissional	MATA88	Não tem	Ciência da Computação

Perfil Complementar Informática na Educação

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Departamento
MATB21 / Ambientes Interativos de Aprendizagem	68	45	Profissional	MATA41, Introdução à Lógica de Programação	MATA55, Engenharia de Software I	Ciência da Computação
EDC001 / Educação Aberta, Continuada e à Distância	68	45	Profissional	Não tem	Não tem	Educação I
MATA41 / Informática na Educação	68	24	Profissional	Não tem	Não tem	Ciência da Computação
MATB20 / Inteligência Artificial em Educação	68	45	Profissional	MATA41, MATA64	Não tem	Ciência da Computação
MATB22 / Laboratório de Informática na Educação	51	24	Profissional	MATB21	Não tem	Ciência da Computação

Perfil Complementar Empreendedorismo em Informática

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Departamento
MATB65 / Empreendimentos e Informática	68	45	Profissional	Não tem	Engenharia de Software I, MATA68	Ciência da Computação
ADM243 / Gerência Contemporânea	68	45	Complementar	Não tem	Não tem	Estudos Organizacionais

ADM001 / Introdução à Administração	68	45	Complementar	Não tem	Não tem	Estudos Organizacionais
ADM241 / Introdução ao Marketing	51	45	Complementar	Não tem	Não tem	Sistemas e Processos Gerenciais
IPSA39 / Psicologia das Relações Humanas	68	45	Complementar	Não tem	Não tem	Psicologia
MATB23 / Seminários em Empreendedorismo	51	45	Complementar	MATB65	Não tem	Ciência da Computação
FCC001 / Contabilidade Geral I	68	45	Complementar	Não tem	Não tem	Ciências Contábeis
ADM171 / Elementos e Análise de Custos	68	45	Complementar	ADM001	Não tem	Finanças e Políticas Públicas
ADM170 / Administração Contábil I	68	45	Complementar	Não tem	Não tem	Finanças e Políticas Públicas
ECO001 / Fundamentos de Economia	51	45	Complementar	Não tem	Não tem	Teoria Econômica
MATC99 / Segurança e Auditoria de Sistemas de Informação	68	45	Complementar	MATA07, Sistemas Operacionais	Não tem	Ciência da Computação

Perfil Complementar Automação

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Departamento
MATA71 / Análise Numérica	68	45	Complementar	MAT174, MATA07, MATA95	Não tem	Matemática
ENG646 / Automação de Sistemas	51	45	Complementar	MATA48	Não tem	Engenharia Mecânica
ENG648 / Controle e Automação de Processos	51	45	Complementar	MATA07, MATA95	MATA71	Engenharia Mecânica
MATA69 / Modelagem e Simulação de Sistemas	68	45	Profissional	MATA07, MAT236	Não tem	Ciência da Computação
MATB24 / Robótica Inteligente	51	45	Complementar	MATA48 MATA57 MATA64	MATA55	Ciência da Computação
MATA82 / Sistemas de Tempo Real	68	45	Profissional	Sistemas Operacionais	MATA59	Ciência da Computação
ENG229 / Aplicações Industriais da Computação	68	45	Profissional	Não tem	Não tem	Engenharia Mecânica
ENGC40 / Eletrônica Digital	68	45	Complementar	MATA38	Não tem	Engenharia Elétrica
ENGG52 / Laboratório Integrado I-A	34	24	Complementar	Introdução a Lógica de Programação, MATA38	Não tem	Engenharia Elétrica
ENGG53 / Laboratório Integrado II-A	34	24	Complementar	ENGG52	Não tem	Engenharia Elétrica

Outros componentes optativos

Código/Nome	CH	Mód.	Função	Pré-requisito OB	Pré-requisito RE	Unidade
MATB28 / Álgebra Linear B	68	45	Complementar	MATA07	Não tem	Matemática
MATA05 / Cálculo D	102	45	Complementar	MATA95	Não tem	Matemática
MAT174 / Cálculo Numérico I	68	45	Complementar	MATA07, Introdução a Lógica de Programação, MATA95	MATA57, MATA40	Ciência da Computação
MATB29 / Lógica Matemática	68	45	Complementar	MATA47	Não tem	Matemática
MATB27 / Teoria das Categorias	68	45	Complementar	MATA97	MATB29	Matemática
MATA72 / Tópicos em Arquitetura de Computadores	51	24	Profissional	MATA48	MATA49	Ciência da Computação
MATA74 / Tópicos em Computação e Algoritmos	51	45	Profissional	MATA50, MATA51, MATA52	Não tem	Ciência da Computação
MATA80 / Laboratório de Programação II	51	24	Profissional	MATA52	Não tem	Ciência da Computação
MATA76 / Linguagens para Aplicação Comercial	51	45	Profissional	MATA40	Não tem	Ciência da Computação
MATA77 / Programação Funcional	68	45	Profissional	MATA40, MATA97	MATA51	Ciência da Computação
MATA75 / Semântica de Linguagem de Programação	68	45	Complementar	MATA47, Paradigmas de Linguagens de Programação	MATA51	Ciência da Computação
MATA79 / Tópicos em Programação	51	45	Profissional	MATA54, Paradigmas de Linguagens de Programação	Não tem	Ciência da Computação
MATA83 / Tópicos em Sistemas Operacionais	51	45	Profissional	Sistemas Operacionais	Não tem	Ciência da Computação
MATB01 / Laboratório de Redes de Computadores	51	24	Profissional	MATA59	FISA76	Ciência da Computação
MATA87 / Segurança da Informação	68	45	Profissional	MATA07	MATA59, Sistemas Operacionais	Ciência da Computação
MATA86 / Tópicos em Redes de Computadores	51	45	Profissional	MATA59	Não tem	Ciência da Computação
MATB09 / Laboratório de Banco de Dados	51	24	Profissional	MATA60	Não tem	Ciência da Computação
MATB10 / Tópicos em Banco de Dados	51	45	Profissional	MATA60	Não tem	Ciência da Computação
MATB11 / Laboratório de Compiladores	51	24	Profissional	MATA61	Não tem	Ciência da Computação
MATB12 / Tópicos em Compiladores	51	45	Profissional	MATA61	Não tem	Ciência da Computação
MATB16 / Laboratório de	51	24	Profissional	MATA64	Não tem	Ciência da

Inteligência Artificial						Computação
MATB05 / Tópicos em Inteligência Artificial	51	45	Profissional	MATA64	Não tem	Ciência da Computação
MATB17 / Laboratório de Computação Gráfica e Processamento de Imagens	51	24	Profissional	MATA65	Não tem	Ciência da Computação
MATB04 / Tópicos em Computação Gráfica e Processamento de Imagens	51	45	Profissional	MATA65	Não tem	Ciência da Computação
MATB19 / Sistemas Multimídia	68	45	Profissional	MATA55	MATA59, Sistemas Operacionais, MATA63	Ciência da Computação
MATB26 / Tópicos em Sistemas Multimídia	51	45	Profissional	MATB19	Não tem	Ciência da Computação
LET358 / Inglês Instrumental III	51	45	Complementar	Não tem	Não tem	Letras Germânicas
LET359 / Inglês Instrumental IV	51	45	Complementar	LET358	Não tem	Letras Germânicas
LETE46 /Libras	34	45	Complementar	Não tem	Não tem	Letras Vernáculas
MATC72 / Interação Humano Computador	68	45	Complementar	Engenharia de Software I	Não tem	Ciência da Computação
MATC93 / Introdução a Web Semântica	68	45	Complementar	MATA60	Não tem	Ciência da Computação
MATC89 / Aplicações para Dispositivos Móveis	68	45	Complementar	MATA59, MATA55	Não tem	Ciência da Computação
MATC84 / Laboratório de Programação Web	51	24	Complementar	MATA55	Não tem	Ciência da Computação
MATC96 / Organização, Gerenciamento e Recuperação da Informação	51	45	Complementar	MATA60, MATC82	Não tem	Ciência da Computação
MATC82 / Sistemas Web	68	45	Complementar	MATA55	Não tem	Ciência da Computação

10. NORMAS DE FUNCIONAMENTO DO CURSO

Nesta seção estão listadas as normas básicas de funcionamento para o curso. Detalhes sobre algumas normas devem ser definidos pelo Colegiado do Curso por regulamento próprio.

Para o aluno receber o diploma de Bacharel em Ciência da Computação ele deve cursar uma carga horária total de no mínimo de 3.347 horas distribuídas em média em 8 semestres, cumprindo com os seguintes requisitos:

- cursar as disciplinas obrigatórias do curso que totalizam 2.346 horas;
- cursar as disciplinas optativas do curso que totalizam 714 horas;
- realizar trabalho de conclusão de curso sob a orientação de um professor com apresentação e defesa de uma monografia, com 187 horas de carga horária dividida em 2 componentes curriculares obrigatórios;
- cumprir 100 horas de atividades complementares.

Num percurso ideal, os alunos cursarão do 1º ao 5º semestre os componentes curriculares obrigatórios e, a partir do 5º semestre, também os optativos; do 7º ao 8º semestres desenvolverão atividades de Trabalho de Conclusão de Curso.

As atividades complementares podem ser realizadas durante todos os semestres. A carga horária referente às Atividades Complementares será atribuída através de aproveitamento de estudos e práticas na área de computação e/ou áreas afins, realizadas ao longo de todo o curso tais como: estágio supervisionado, monitorias, cursos livres, participação em projetos de extensão, participação em eventos e quaisquer outras atividades similares, conforme o **Regulamento para Aproveitamento de Atividades Complementares**, aprovado pelo Colegiado em 21 de outubro de 2010, que se encontra no ANEXO I.

As escolhas das disciplinas optativas serão livres, permitindo ao aluno cursar os componentes curriculares optativos através de áreas de concentração, perfis complementares ou obter uma formação genérica. É possível ao aluno cursar componentes optativos não indicados no plano pedagógico do curso e/ou aproveitamento de estudos e práticas na área de computação, desde que solicite aprovação do Colegiado do Curso de Ciência da Computação, o qual deve definir regulamento próprio para avaliar se os conteúdos a serem estudados são coerentes com uma formação em computação.

O Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) é requisito obrigatório para a conclusão do Curso e está distribuído em dois componentes curriculares obrigatórios: MATA66 – Projeto Final de Curso I e MATA67 – Projeto Final de Curso II. O trabalho é realizado individualmente pelo discente sob a orientação de um professor-orientador com apresentação e defesa de uma monografia perante uma comissão constituída de 3 professores na sua etapa final. O trabalho pode discorrer sobre qualquer tema referente aos conteúdos de computação ou de outras áreas, desde que, neste caso, aplique a computação na solução do problema proposto. O Colegiado do Curso deverá definir regulamento próprio para esta atividade.

O curso funcionará, para a oferta de disciplinas obrigatórias, em turmas organizadas a partir do semestre de ingresso, nos turnos diurno e noturno com duração de 04 a 06 horas-aula diárias para cada turno. Os alunos que desejarem cursar disciplinas obrigatórias isoladas em turno oposto ao da sua inscrição poderão fazê-lo, desde que o pedido seja justificado e haja vagas.

As disciplinas optativas poderão ser oferecidas nos três turnos.

O Colegiado, de forma integrada com o Departamento de Ciência da Computação, realizará atividades periódicas de avaliação do curso e orientará os alunos na sua trajetória curricular.

11. NORMAS DE ADAPTAÇÃO CURRICULAR

A partir da implantação do novo currículo em 2011.1 não serão mais oferecidos os componentes curriculares das grades anteriores alterados pelo atual projeto pedagógico. Portanto, **todos os alunos do curso devem se adaptar ao novo currículo**. A seguir são descritas as regras necessárias para a adaptação curricular separadas por dois períodos: alunos ingresso até 2006.2 e alunos ingresso entre 2007.1 a 2010.2. Isto foi necessário devido às características distintas entre estas grades.

Os alunos que ingressarem em 2011.1 seguirão integralmente o novo currículo, sem necessidade de usar as regras de equivalência.

Alunos ingressos até 2006.2

Alunos ingressos até 2006.2 deverão cursar disciplinas que tenham sua equivalência estabelecida. A tabela abaixo apresenta a relação de equivalência entre as disciplinas obrigatórias das grades curriculares até 2006.2 e as disciplinas da grade curricular de 2011.1.

Disciplinas do currículo até 2006.2	Disciplinas do currículo de 2011.1
MAT144 – Álgebra IA	MATA42 - Matemática Discreta I MATA97 - Matemática Discreta II MATA47 - Lógica para Computação
MAT195 - Cálculo Diferencial e Integral I	MATA02 - Cálculo A
MAT042 – Cálculo II-A	MATA95 Complementos de Cálculo
MAT043 – Cálculo III-A	Sem equivalência
MAT002 - Matemática Básica II	MATA01 -.Geometria Analítica
MAT017 – Álgebra Linear I	MATA07 - Álgebra Linear A
MAT018 – Álgebra Linear II	Sem equivalência
MAT046 – Estatística III D	MATA96 – Estatística A ou MAT236 - Métodos Estatísticos
MAT174 - Cálculo Numérico	Sem equivalência
MAT155 – Programação Matemática	Sem equivalência
MAT160 – Modelos Probabilísticos de Pesquisa Operacional	Sem equivalência
FIS121 – Física Geral e Experimental I-E	FISA75 - Elementos do Eletromagnetismo e de Circuitos Elétricos
FIS122 - Física Geral e Experimental II-E	Sem equivalência
MAT150 – Introdução aos Sistemas de Computação	MATA39 ou MAT... - Seminários em Computação
MAT051 – Projeto de Circuitos Lógicos	MATA38- Projeto de Circuitos Lógicos
MAT151 – Arquitetura de Computadores	MATA48- Arquitetura de Computadores
MAT149 – Linguagem de Montagem	MATA49- Programação de Software Básico
MAT158 – Teoria da Computação	MATA51- Teoria da Computação
MAT157- Linguagens Formais e Teoria da Compilação	MATA50 - Linguagens Formais e Autômatos
MAT053 – Análise e Projeto de Algoritmos	MATA52- Análise e Projeto de Algoritmos
MAT156 – Teoria dos Grafos	MATA53 - Teoria dos Grafos
MAT146 – Introdução à Lógica de Programação	MATA37 ou MAT... - Introdução à Lógica de Programação
MAT112 - Estruturas de Dados	MATA40 - Estruturas de Dados e Algoritmos I
MAT152 – Estrutura de Arquivos	MATA54 - Estruturas de Dados e Algoritmos II
MAT147 – Linguagens de Programação I	MATA55 -Programação Orientada à Objetos MATA57 - Laboratório de Programação I
MAT052 – Estudo Comparativo de Linguagens de Programação	MATA56 ou MAT...- Paradigmas de Linguagens de Programação
MAT154 – Sistemas Operacionais	MATA58 ou MAT... - Sistemas Operacionais
MAT055 – Redes de Computadores	MATA59 - Redes de Computadores I
MAT164 – Teleprocessamento	
MAT165 – Banco de Dados	MATA60 - Banco de Dados
MAT153 – Construção de Compiladores	MATA61 - Compiladores
MAT161 – Engenharia de Software	MATA62 ou MAT... -. Engenharia de Software I

MAT162 – Análise e Projeto de Sistemas de Informação I	MATA63 ou MAT... - Engenharia de Software II
MAT163 - Análise e Projeto de Sistemas de Informação II	
MAT054 – Inteligência Artificial	MATA64 - Inteligência Artificial
MAT056 – Computação Gráfica	MATA65 - Computação Gráfica
MAT159 – Computador e Sociedade	MATA68 - Computador, Ética e Sociedade
MAT057 – Projeto Final	MATA67 - Projeto Final de Curso II

A carga horária total a ser cumprida pelos alunos ingressos até 2006.2 deve ser de no mínimo 3.213 horas, de acordo com o estabelecido no processo de número 020013/09-93, aprovado pela Câmara de Graduação em 15/12/2009. Caso o aluno fique com déficit para esta carga horária o mesmo pode ser compensado com disciplinas optativas excedentes.

Os pré-requisitos das disciplinas das grades curriculares até 2006 que não tenham disciplinas equivalentes devem ser eliminados.

As disciplinas optativas da grade curricular de 2007 devem ser acrescentadas nas grades curriculares até 2006.

As disciplinas obrigatórias da grade curricular de 2007 que não possuem disciplinas equivalentes nas grades curriculares até 2006, podem ser contabilizadas como carga horária optativa para os alunos ingressos até 2006.2. São elas:

- FCH45 - Metodologia e Expressão Técnico-Científica
- MATA66 - Projeto Final de Curso I

Caso em que uma disciplina do currículo antigo equivale a mais de uma disciplina do currículo novo, regras específicas se aplicam a depender da disciplina.

- Disciplina MAT144 Álgebra IA - Esta disciplina equivale às disciplinas de MATA42 - Matemática Discreta I, MATA97- Matemática Discreta II e MATA47- Lógica para Computação. Portanto, se o aluno não cursou MAT144, após a implantação do currículo novo ele terá que cursar as três disciplinas acima. Caso o aluno já tenha cursado MAT144, ele poderá cursar as disciplinas de MATA42 - Matemática Discreta I e MATA47-Lógica para Computação para cumprir carga horária optativa.
- Disciplina MAT147 Linguagens de Programação I - Esta disciplina equivale à MATA55 - Programação Orientada à Objetos e MATA57 - Laboratório de Programação. Portanto, se o aluno não cursou MAT147, após a implantação do currículo novo ele terá que cursar as duas disciplinas acima. Caso o aluno já tenha cursado MAT147, ele poderá cursar a disciplina de MATA57 - Laboratório de Programação para cumprir carga horária optativa.

O aluno que já foi aprovado em MAT057 - Projeto Final, antes da implantação do currículo novo, não poderá mais cursar MATA66 - Projeto Final de Curso I e MATA67 – Projeto de Curso II.

Para cumprimento de pré-requisitos, devem ser considerados os pré-requisitos do currículo antigo ou do currículo novo. Por exemplo, para o aluno poder cursar a disciplina de MAT... - Engenharia de Software II, basta que ele tenha cursado MAT161 (pré-requisito do currículo antigo) ou que ele tenha cursado MAT... Engenharia de Software I (pré-requisito do currículo novo).

A disciplina FIS121 - Física Geral e Experimental I-E do currículo antigo será substituída pela disciplina FISA75 - Elementos do Eletromagnetismo e de Circuitos Elétricos. Entretanto, mesmo tendo cursado as disciplinas FIS121, o aluno poderá cursar a disciplina FISA75 - Elementos do Eletromagnetismo e de Circuitos Elétricos como optativa.

Alunos ingressos no período de 2007.1 a 2010.2

I) Alunos ingressos em 2007.1 a 2010.2 deverão cursar disciplinas que tenham sua equivalência estabelecida. A tabela abaixo apresenta a relação de equivalência entre as disciplinas obrigatórias das grades curriculares a partir de 2007 e as disciplinas da grade curricular de 2011.1.

Disciplinas do currículo de 2007.1 a 2010.2	Disciplinas do currículo de 2011.1
MATA37 - Introdução à Lógica de Programação	MAT... - Introdução à Lógica de Programação
MATA39 - Seminários de Introdução ao Curso	MAT... - Seminários em Computação
MATA96 – Estatística A	MAT236 - Métodos Estatísticos
FISA76 – Oscilações e Ondas Eletromagnéticas	Sem equivalência
MATA62 - Engenharia de Software I	MAT... -. Engenharia de Software I
MATA63 - Engenharia de Software II	MAT... -. Engenharia de Software II
MATA56- Paradigmas de Linguagens de Programação	MAT...- Paradigmas de Linguagens de Programação
MATA58 - Sistemas Operacionais	MAT... - Sistemas Operacionais

II) A carga horária total a ser cumprida pelos alunos ingressos de 2007.1 a 2010.2 deve ser de no mínimo **3.347** horas. Caso o aluno fique com déficit para esta carga horária o mesmo poderá ser compensado com disciplinas optativas excedentes.

III) Os pré-requisitos das disciplinas das grades curriculares de 2007.1 a 2010.2 que não tenham disciplinas equivalentes devem ser eliminados.

IV) As disciplinas optativas da grade curricular de 2011 devem ser acrescentadas nas grades curriculares de 2007.1 a 2010.2.

V) Os alunos ingressos entre 2007 e 2010 não serão obrigados a cursar MATA88, se a cursaram naquele período ela deverá ser considerada optativa, como constava no currículo de 2007. Se estes alunos vierem a cursá-la a partir de 2011 ela deverá ser considerada como obrigatória ou optativa.

12. EMENTÁRIO DE COMPONENTES CURRICULARES NOVOS OU MODIFICADOS

12.1 OBRIGATÓRIOS

As disciplinas a serem criadas, pois sofreram modificação nas ementas:

Nome: SEMINÁRIOS EM COMPUTAÇÃO		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 51/00/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Não tem	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Introdução aos sistemas de computação. História da computação. Temas relacionados à aplicação da computação em outras áreas. Aspectos éticos relacionados ao uso da computação em atividades humanas. Temas relacionados à integração do estudante na vida acadêmica (estrutura e organização da universidade, o papel do estudante em atividades de extensão e pesquisa, atividades extracurriculares, etc.).				
Equivalência: MATA39				

Nome: SISTEMAS OPERACIONAIS		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Profissional		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Programação de Software Básico	Pré-requisitos recomendados: Estruturas de Dados e Algoritmos II		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Estruturas de sistemas operacionais. Sistemas operacionais centralizados: gerenciamento de processos; mecanismos de comunicação entre processos; sincronização de processos; mecanismos de entrada e saída; gerenciamento de memória; sistemas de arquivos; proteção e segurança. Estudos de caso de sistemas operacionais existentes. Aspectos éticos relacionados à segurança de sistemas.				
Equivalência: MATA58				

Nome: INTRODUÇÃO A LÓGICA DE PROGRAMAÇÃO		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Não tem	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Desenvolvimento de algoritmos. Refinamento sucessivo. Noções de especificação e correção de algoritmos. Construção de programas aplicando conceitos de construção de algoritmos: variáveis, constantes, operadores aritméticos e expressões, estruturas de controle (atribuição, seqüência, seleção, repetição, recursão). Parâmetros. Princípios de programação estruturada e modular. Documentação de programas. Teste de programas. Análise de resultados. Implementação de algoritmos numa linguagem (ou subconjunto de uma linguagem) tipada e suficientemente simples de forma que o foco da disciplina não seja desviado para aspectos específicos de linguagem.				
Equivalência: MATA37				

Nome: ENGENHARIA DE SOFTWARE I		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Profissional		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Programação Orientada a Objetos	Pré-requisitos recomendados: Lógica para Computação		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Introdução a Engenharia de Software. Métodos de projeto de software. Padrões e frameworks de software. Arquitetura de software. Projeto arquitetural orientado a objetos. Experimentação em projetos. Prototipagem de projeto. Trabalhos em equipes. Projeto detalhado e aspectos de implementação. Teste de software. Revisão de projeto. Documentação de projeto. Implementação. Noções sobre qualidade de software.				
Equivalência: MATA62				

Nome: ENGENHARIA DE SOFTWARE II		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Profissional		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Engenharia de Software I	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Modelos de processos de desenvolvimento de software. Organização e planejamento de projeto. Modelagem e especificação de requisitos de software. Análise de requisitos de software. Verificação e validação de requisitos de software. Métodos estruturados. Métodos orientados a				

objetos. Noções de métodos formais para especificação e verificação de requisitos. Ferramentas para engenharia de requisitos. Métricas de requisitos de software. Requisitos e prototipagem de interfaces.

Equivalência: MATA63

Nome: PARADIGMAS DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Programação Orientada a Objetos	Pré-requisitos recomendados: Engenharia de Software I		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Estudo do paradigma funcional: conceito de programação funcional; resolução e implementação de problemas numa linguagem funcional; modelo de implementação. Estudo do paradigma lógico: conceito de programação lógica; resolução e implementação de problemas numa linguagem lógica; modelo de implementação. Uma análise comparativa geral entre os paradigmas imperativo, orientado a objetos, funcional, lógico, concorrente.				
Equivalência: MATA56				

A disciplina MAT236 é nova no curso, mas já existe para outros cursos:

Nome: MÉTODOS ESTATÍSTICOS		Código: MAT236	Departamento: Estatística	C.H.: 68/00/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Complementos de Cálculo Matemática Discreta I	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Aspectos preliminares do trabalho estatístico. Séries estatísticas e representação gráfica. Médias. Separatrizes. Moda. Principais medidas de dispersão. Conceito, teoremas e leis de probabilidades. Distribuições de probabilidades. Distribuições amostrais. Intervalos de confiança. Teste de hipótese. Correlação e regressão linear simples. Ajustamento de funções matemáticas pelo método dos mínimos quadrados.				
Equivalência: MATA96				

A disciplina MATA88 teve a natureza modificada:

Nome: FUNDAMENTOS DE SISTEMAS DISTRIBUÍDOS		Código: MATA88	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/17/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Sistemas Operacionais Redes de Computadores I	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Caracterização de sistemas distribuídos. Modelos de sistemas distribuídos. Arquiteturas Cliente-Servidor e Par-a-Par. Comunicação entre processos (mecanismos de troca de mensagens, RPC, RMI, Espaço de Tuplas, Eventos, Introdução à Comunicação em Grupo, comunicação via memória compartilhada). Serviços distribuídos de arquivos. Serviços de resolução de nomes. Agentes Móveis. Introdução à Computação Ubíqua. Exemplos de sistemas e plataformas distribuídas.				
Equivalência: MATA88				

As disciplinas MATA66 e MATA67 mudaram apenas a modalidade:

Nome: PROJETO FINAL I		Código: MATA66	Departamento: C. da Computação	C.H.: 51/00/00
Modalidade: Trabalho de Conclusão de Curso	Função: Complementar		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Metodologia e Expressão Técnico-científica	Pré-requisitos recomendados: Não tem Compiladores Engenharia de Software II Inteligência Artificial Sistemas Operacionais Banco de Dados Computador, Ética e Sociedade Redes de Computadores I Teoria da Computação		Módulo de alunos: 45	
Ementa: O aluno desenvolverá uma proposta de trabalho final em uma área da computação de seu interesse, orientado por um professor, e fará uma defesa da proposta apresentando o projeto escrito da mesma.				
Equivalência: não tem				

Nome: PROJETO FINAL II		Código: MATA67	Departamento: C. da Computação	C.H.: 68/68/00
Modalidade: Trabalho de Conclusão de Curso	Função: Complementar		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Projeto Final de Curso I	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: O aluno desenvolverá o trabalho proposto anteriormente na disciplina de Projeto Final de Curso I e apresentará uma monografia, fazendo a defesa final do trabalho.				
Equivalência: MAT057				

A disciplina MATA51 teve seus pré-requisitos modificados conforme abaixo:

Nome: TEORIA DA COMPUTAÇÃO		Código: MATA51	Departamento: Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Obrigatória	
Pré-requisitos obrigatórios: Lógica para Computação Linguagens Formais e Autômatos	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Modelos de Computação: máquinas de Turing, funções recursivas, λ -Calculus. Tese de Church. Linguagens enumeráveis, recursivamente enumeráveis e recursivas. Decidibilidade. Redução. Problemas indecidíveis. Incompletude da aritmética.				

12.2 OPTATIVOS

Disciplina a ser criada:

Nome: PROGRAMAÇÃO CONCORRENTE, DISTRIBUÍDA E PARALELA		Código: MAT???	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/17/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar		Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: Fundamentos de Sistemas Distribuídos	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa:				

Modelos e fundamentos de programação concorrente, distribuída e paralela. Estudo de casos e resolução de problemas.

Equivalência: sem equivalência

Disciplinas novas no curso, que já existem para outros cursos:

Nome: ADMINISTRAÇÃO DE REDES DE COMPUTADORES		Código: MATC88	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar		Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: MATA59	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Experiência prática em um subconjunto dos seguintes tópicos: configuração da rede (configuração de interfaces de rede, tabelas de roteamento, etc.; configuração de serviços de rede: serviço de nomes, correio eletrônico, sistemas de arquivos distribuídos, serviços de informação de rede distribuídos, como NIS); utilização de ferramentas para controle de segurança em redes; utilização de ferramentas para gerenciamento de redes; implementação de protocolos de comunicação.				
Equivalência: MATB01				

Nome: ELETRÔNICA DIGITAL		Código: ENGC40	Departamento: Engenharia Elétrica	C.H.: 34/00/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: MATA38	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 45	
Ementa: Técnicas de implementação de circuitos digitais. Memórias. Multiplexadores. FPGAs. Registradores de deslocamento. Circuitos aritméticos: somadores e multiplicadores paralelo e seqüencial. Linguagem de descrição de Hardware (VHDL). Projeto de sistemas digitais. Famílias lógicas: propriedades e construção de portas lógicas				
Equivalência: ENG336				

Nome: LABORATÓRIO INTEGRADO I-A		Código: ENGG52	Departamento: Engenharia Elétrica	C.H.: 00/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: Introdução a Lógica de Programação, MATA38	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 24	
Ementa: Implementação de programas para computadores utilizando os conceitos das disciplinas Introdução a Lógica de Programação aplicados à análise de circuitos elétricos. Utilização de técnicas de expressão gráfica para o projeto de Sistemas Computacionais.				
Equivalência: não tem				

Nome: LABORATÓRIO INTEGRADO II-A		Código: ENGG53	Departamento: Engenharia Elétrica	C.H.: 00/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Básica		Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: ENGG52	Pré-requisitos recomendados: Não tem		Módulo de alunos: 24	
Ementa: Concepção integrada de Hardware e Software. Integração dos conceitos das disciplinas: Sistema Microprocessados e Sinais e Sistemas. Utilização de técnicas de expressão gráfica para o projeto de Sistemas Computacionais.				

Equivalência: não tem

Nome: INTERAÇÃO HUMANO-COMPUTADOR	Código: MATC72	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar		Natureza: Optativa
Pré-requisitos obrigatórios: Engenharia de Software I	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 45	
Ementa: Comunicação usuário-sistema. Comunicação projetista usuário. Engenharia cognitiva e semiótica de sistemas interativos. Estilos e paradigmas de interação: interfaces gráficas; manipulação direta, ícones e linguagens visuais. Modelagem de interfaces: cenarização; modelos de tarefas; modelos de usuário; modelos de interação. Concretização do projeto de interface: storyboarding e prototipação de interfaces; ferramentas de apoio a construção de interfaces. Avaliação de sistemas interativos: inspeção e testes com usuários; aspectos éticos na relação com os usuários. Acessibilidade: interfaces para dispositivos móveis; usabilidade universal.			
Equivalência: não tem			

Nome: INTRODUÇÃO A WEB SEMÂNTICA	Código: MATC93	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/17/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar		Natureza: Optativa
Pré-requisitos obrigatórios: Banco de Dados	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 45	
Ementa: Conceito de Web semântica. RDF, RDF-Schema. Ontologias. Linguagens para Criação de Ontologias. Linguagem para a definição de regras. Editores de ontologia. Serviços Web. Serviços Web Semânticos.			
Equivalência: não tem			

Nome: SEGURANÇA E AUDITORIA DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO	Código: MATC99	Departamento: C. da Computação	C.H.: 68/00/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar		Natureza: Optativa
Pré-requisitos obrigatórios: Álgebra Linear A Sistemas Operacionais	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 45	
Ementa: Os conceitos e os tipos de ameaças, riscos e vulnerabilidades dos sistemas de informação. O conceito e os objetivos da segurança de informações. Segurança de dados. Segurança física. Criptografia. Autenticação e controle de acesso. Certificados e assinaturas digitais. Detecção de intrusão. O conceito e os objetivos da auditoria de sistemas de informação. Técnicas de auditoria em sistemas de informação e Web. Softwares de auditoria. Estrutura da função de auditoria de sistemas de informação nas organizações.			
Equivalência: não tem			

Nome: APLICAÇÕES PARA DISPOSITIVOS MÓVEIS	Código: MATC89	Departamento: C. da Computação	C.H.: 68/00/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar		Natureza: Optativa
Pré-requisitos obrigatórios: Redes de Computadores I Programação Orientada a Objetos	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 45	

Ementa: Conceito de mobilidade. Visão geral sobre dispositivos móveis. Tecnologias e ferramentas para desenvolvimento de aplicações móveis. Persistência e Comunicação de Dados. Arquitetura J2ME: Configurations, CLDC e MIDP; Recursos da linguagem: MIDLETS (aplicação / interface), GCF (comunicação), RMS (registro de dados).
Equivalência: não tem

Nome: LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO WEB	Código: MATC84	Departamento: C. da Computação	C.H.: 00/51/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar	Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: Programação Orientada a Objetos	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 24	
Ementa: Estudo das linguagens de programação para Web através da implementação de programas nestas linguagens.			
Equivalência: não tem			

Nome: ORGANIZAÇÃO, GERENCIAMENTO E RECUPERAÇÃO DA INFORMAÇÃO	Código: MATC96	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/17/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar	Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: Banco de Dados Sistemas Web	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 45	
Ementa: Indexação e representação dos recursos informacionais visando a sua recuperação; abordagem de busca por palavra-chave, do ponto de vista da álgebra booleana; linguagem natural e a recuperação da informação; busca de informação na Web.			
Equivalência: não tem			

Nome: SISTEMAS WEB	Código: MATC82	Departamento: C. da Computação	C.H.: 34/34/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar	Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: Programação Orientada a Objetos	Pré-requisitos recomendados: Não tem	Módulo de alunos: 45	
Ementa: Hipertexto. Hipermídia. Modelagem conceitual: nós, âncoras e elos. Hipermídia na Web. Introdução aos Sistemas Web: conceitos, modelos, arquitetura e tecnologias. Linguagens de marcação de conteúdo. HTML, XHTML, DHTML, XML.			
Equivalência: não tem			

A disciplina MATB22 teve seus pré-requisitos modificados conforme abaixo:

Nome: LABORATÓRIO DE INFORMÁTICA NA EDUCAÇÃO	Código: MATB22	Departamento: C. da Computação	C.H.: 00/51/00
Modalidade: Disciplina	Função: Complementar	Natureza: Optativa	
Pré-requisitos obrigatórios: Ambientes Interativos de Aprendizagem	Pré-requisitos recomendados: Programação Orientada a Objetos	Módulo de alunos: 24	
Ementa: Usar / criar ferramentas para Educação à Distância. Construção de ambientes de autoria de ambientes interativos de aprendizagem. Construção e avaliação de ambientes interativos de aprendizagem e sistemas tutores inteligentes.			
Equivalência: não tem			

ANEXO I – REGULAMENTO PARA APROVEITAMENTO DE ATIVIDADES COMPLEMENTARES

Art. 1º - As atividades complementares formam um conjunto de experiências de aprendizagem realizadas na UFBA ou em quaisquer instituições, programas e/ou serviços, que têm como objetivo ampliar as possibilidades de aprendizagens teóricas e práticas no campo da Ciência da Computação e em áreas correlatas, através do aproveitamento das variadas experiências extracurriculares.

Parágrafo Único – As atividades complementares serão acompanhadas e coordenadas por uma comissão designada pelo Colegiado de Curso de Bacharelado em Ciência da Computação.

Art. 2º - São consideradas atividades complementares para fins de integralização do Curso de Ciência da Computação, a partir de 2007.1, os seguintes grupos de atividades:

- I - estágio supervisionado;
- II - atividades de extensão;
- III - atividades de monitoria;
- IV - eventos científicos;
- V - disciplinas livres.

Art. 3º - A carga horária total das atividades complementares será de 100 horas conforme projeto pedagógico do currículo atual para os ingressantes a partir de 2007.1, vetado o seu preenchimento com apenas um tipo de atividade.

Art. 4º - De forma a estimular a pluralidade de conhecimento, a distribuição da carga horária total das atividades complementares constantes nos incisos I a V do Art. 2º deste regulamento está definida pelo estabelecimento de limites máximos para cada tipo de atividade.

Art. 5º - A identificação das atividades complementares, segundo a espécie, com seus respectivos limites de carga horária, está estabelecida no Anexo, que é parte integrante do presente Regulamento para Aproveitamento de Atividades Complementares.

Parágrafo Único - Para atividades não contempladas no Anexo mencionado no *caput* deste Artigo, o aluno deverá pedir avaliação pelo Colegiado fornecendo documentos comprobatórios que auxiliem o Colegiado a identificar e atribuir carga horária respectiva.

Art. 6º - Disciplinas optativas do currículo do curso e atividades que foram aproveitadas como disciplinas optativas não podem ser utilizadas como atividades complementares.

Art. 7º - Serão reconhecidas como atividades complementares as atividades desenvolvidas pelo aluno do primeiro ao último semestre do curso de Ciência da Computação, inclusive nos períodos de férias, de greve e trancamento de matrícula.

Art. 8º - No final de cada semestre do curso os alunos apresentarão, através de requerimento, os comprovantes (original e cópia a ser autenticada pelo funcionário do CEAG/MAT) das atividades complementares até então realizadas, para análise e cálculo da carga horária por parte da comissão designada para tal, que, por sua vez emitirá parecer conclusivo. Também no início de cada semestre será divulgada por esta comissão a situação dos alunos quanto ao cumprimento da carga horária exigida, ocasião em que a Comissão informará a condição dos aprovados.

§ 1º - Os comprovantes das atividades complementares deverão conter: timbre da instituição, assinatura do responsável pela instituição ou pelo estágio, descrição das atividades realizadas pelo aluno, data de início e término da atividade e carga horária total.

§ 2º - O Colegiado designará entre os seus membros, os professores que farão parte de uma comissão que fará a análise dos documentos comprobatórios apresentados pelos alunos, emitindo parecer conclusivo sobre o aproveitamento das experiências e a carga horária cumprida pelo aluno, concluindo ou não pela sua aprovação nesta atividade.

§ 3º - O Colegiado deverá providenciar o arquivamento dos documentos comprobatórios desta atividade, para os alunos ativos.

§ 4º - O registro das Atividades Complementares no sistema acadêmico seguirá as normas de registro de atividades desta natureza conforme deliberação da Pró-reitoria de Graduação.

ANEXO

Tabela de Conversão de Atividades Complementares

Grupo I		Estágio supervisionado
Atividade	Requisito	Carga Horária
Estágio supervisionado.	Termo de compromisso, plano de estágio e relatório de conclusão da atividade com assinatura dos responsáveis pela atividade, conforme modelo fornecido pelo colegiado. Número máximo: 02 semestres.	34 horas por semestre.
Grupo II		Atividades de extensão
Atividade	Requisito	Carga Horária
Realização de trabalho de extensão sob orientação de docente da UFBA	Projeto da atividade Relatório final Relatório do professor orientador. Tempo mínimo de um semestre de participação na atividade. Número máximo: 02 semestres.	34 horas para cada semestre de atuação.
Instrutor de curso de extensão.	Declaração do coordenador da atividade ou certificado. Comprovação de carga horária de no mínimo 34 horas. Número máximo: 02 participações.	34 horas por trabalho.
Monitor de curso de extensão.	Declaração do coordenador da atividade ou certificado. Comprovação de carga horária de no mínimo 34 horas. Número máximo: 02 participações.	17 horas por trabalho.
Trabalho publicado em periódico científico que possua comitê de arbitragem.	Apresentação da publicação do artigo no referido periódico. Número máximo: 02 artigos.	34 horas por artigo.
Atividade curricular em comunidade (ACC).	Caso a ACC seja na área do curso de ciência da computação ela será aproveitada como matéria optativa, caso contrário, será aproveitada com atividade complementar. Número máximo: 01 atividade.	68 horas por atividade.
Atividades no GRACO (Gestores da Rede Acadêmica de Computação).	Relatório de um professor responsável pelo GRACO, que possa avaliar a atuação do aluno e seu aproveitamento.	51 horas por semestre.

	Número máximo de 01 semestre.	
Atividades na Empresa Jr. de Computação (InfoJr.).	Relatório do professor responsável pela InfoJr que avaliará a atuação do aluno e seu aproveitamento. No relatório, deve estar explícito o início e término de cada projeto realizado na InfoJr, bem como a descrição das atividades desempenhadas nestes projetos. Número máximo de 01 ano.	51 horas por ano.
Participação ativa em grupo de estudo, coordenado por professor universitário, com avaliação de aprendizagem e/ou publicação de relatórios técnicos, artigos etc.	Projeto da atividade, relatório final e relatório de professor orientador e/ou certificado de aproveitamento. Tempo mínimo de dois meses de operacionalização do grupo de estudos. Número máximo de participações em grupo de estudos 01 participação.	17 horas por grupo de estudo.
Participação como representante estudantil em órgãos da UFBA, participação em diretorias e conselhos de sociedades científicas.	Declaração da nomeação comprovando pelo menos 75% de participação nas atividades do órgão. Número máximo de 02 anos.	17 horas por ano de participação

Grupo III		Atividades de Monitoria
Atividade	Requisito	Carga Horária
Monitoria de disciplina do curso.	Relatório do professor orientador. Tempo mínimo de um semestre de participação na atividade. Número máximo: 02 semestres.	34 horas para cada semestre de desenvolvimento da monitoria.

Grupo IV		Eventos científicos
Atividade	Requisito	Carga Horária
Participação em congressos, seminários, conferências, debates, painéis, como ouvinte dos referidos eventos.	Apresentação do certificado original de participação do evento. Número máximo: 07 participações.	05 horas por cada participação.
Participação, como expositor ou debatedor, em evento técnico-científico.	Apresentação do certificado original de participação do evento. Número máximo: 03 participações.	17 horas por evento técnico- científico.

Grupo V		Disciplinas Livres
Atividade	Requisito	Carga Horária
Disciplina de graduação ou pós-graduação não aprovada pelo Colegiado como optativa ou obrigatória.	Apresentação de comprovação de aprovação na disciplina. Máximo de 01 disciplina.	Total de carga horária da disciplina realizada até 68 horas.

Este Regulamento foi aprovado em reunião plenária do Colegiado, realizada em 21 de outubro de 2010.

ANEXO II – REGULAMENTO PARA APROVEITAMENTO DE CARGA HORÁRIA OPTATIVA

Art. 2º - Para obter aproveitamento de carga horária de disciplinas optativas os alunos devem entrar com processo na SGC solicitando aproveitamento de estudos e anexando documentos comprobatórios discriminados e exigidos neste regulamento e pelo Regulamento de Ensino de Graduação e Pós-Graduação da UFBA.

Art. 3º - De forma a estimular a pluralidade de conhecimento, serão estabelecidos limites máximos de dispensa de carga horária optativa para cada grupo de atividade.

Art. 4º - Para que uma atividade de pesquisa e/ou iniciação científica possa ser aproveitada, ela tem que ter sido orientada por professor da UFBA. Em qualquer caso o colegiado de curso deverá fazer uma análise sobre a adequação do trabalho realizado pelo aluno aos objetivos do curso. Para abrir o pedido de aproveitamento, a partir da SGC, o aluno deve apresentar o projeto da atividade (incluindo o plano de trabalho do discente), o seu relatório final onde estarão discriminados os resultados alcançados, além do relatório do orientador, em que este avaliará o aluno em relação ao seu aproveitamento durante toda a atividade.

Parágrafo Único - poderão ser aceitos professores de outras instituições de ensino superior, desde que autorizados pelo Colegiado.

Art. 5º - Atividades curriculares em comunidade (ACC), relacionadas com o curso, que envolvem a área de conhecimento de computação, informática e/ou educação devem ser aproveitadas como carga horária optativa de forma automática pela SGC, desde que o colegiado do curso autorize para cada ACC, através de ofício.

Art. 6º - Somente atividades de extensão institucionais podem ser consideradas para fins de aproveitamento de carga horária optativa, com a documentação do registro nos órgãos competentes.

Art. 7º - Atividades que foram aproveitadas como carga horária complementar, não podem ser utilizadas para dispensa de carga horária optativa.

ANEXO

Tabela de Equivalência para dispensa de disciplinas OPTATIVAS

Grupo I		
Atividades de pesquisa e iniciação científica		
Atividade	Requisito	Carga Horária
Realização de trabalho de pesquisa sob orientação de docente do curso ou de outro curso da UFBA	Projeto da atividade Relatório final Relatório do professor orientador. Tempo mínimo de um semestre de participação na atividade. A atividade não poderá ser vinculada aos trabalhos práticos das disciplinas dos cursos de graduação. Número máximo de 02 anos.	34 horas para cada semestre de atuação.
Artigo publicado em periódico científico que possua comitê de arbitragem.	Apresentação do artigo original no referido periódico. Número máximo: dois artigos.	34 horas por artigo.

Grupo II		Atividades de extensão
Atividade	Requisito	Carga Horária
Realização de trabalho de extensão sob orientação de docente do curso ou de outro curso da UFBA.	Projeto da atividade Relatório final Relatório do professor orientador. Certificado da Pró-reitoria de extensão Tempo mínimo de um semestre de participação na atividade. A atividade não poderá ser vinculada aos trabalhos práticos das disciplinas dos cursos de graduação. Número máximo de 02 anos.	34 horas para cada semestre de atuação.
Curso de inglês do programa de extensão da UFBA (NELG)	Ter cursado pelo um dos seguintes níveis Intermediário B, Avançado A, Avançado B. Número máximo de 02 níveis.	68 horas por cada nível.
Atividade curricular em comunidade (ACC)	Conteúdo trabalhado na ACC deve estar contido na área do curso de ciência da computação (o colegiado do curso deve autorizar a SGC, através de ofício específico para cada ACC). Número máximo de 2 atividades curriculares em comunidade.	68 horas por atividade.
Atividades no GRACO (Gestores da Rede Acadêmica de Computação)	Relatório de um professor responsável pelo GRACO, que possa avaliar a atuação do aluno e seu aproveitamento. Número máximo de 02 semestres.	51 horas por semestre.
Atividades na Empresa Jr. de Computação (InfoJr.)	Relatório do professor responsável pela InfoJr que avaliará a atuação do aluno e seu aproveitamento. No relatório, deve estar explícito o início e término de cada projeto realizado na InfoJr, bem como a descrição das atividades desempenhadas nestes projetos. Número máximo de 02 anos.	51 horas por ano.

Grupo III		Atividades de Monitoria
Atividade	Requisito	Carga Horária
Monitoria de disciplina do curso	Relatório do professor orientador. Apresentação do projeto de monitoria aprovado pelo departamento. Tempo mínimo de um semestre de participação na atividade. Número máximo de 02 monitorias.	34 horas para cada semestre de desenvolvimento da monitoria em uma mesma disciplina.

Grupo IV		Disciplinas Livres
Atividade	Requisito	Carga Horária
Disciplina de graduação ou pós-graduação não aprovada pelo Colegiado como optativa ou obrigatória, cujo conteúdo esteja relacionado com o curso.	Apresentação de comprovação de aprovação na disciplina. Máximo de 02 disciplinas.	Total de carga horária das disciplinas realizadas até 68 horas cada.

Este Regulamento foi aprovado em reunião plenária do Colegiado, realizada em 23 de setembro de 2010.

ANEXO III – DECLARAÇÕES DOS DEPARTAMENTOS

Neste anexo encontram-se as declarações de concordância com o oferecimento de disciplinas novas ou modificadas dos seguintes departamentos desta universidade:

- Departamento de Ciência da Computação;
- Departamento de Estatística;
- Departamento de Engenharia Elétrica.

ANEXO IV – LEGISLAÇÃO REFERENTE AO CURSO

A legislação vigente referente ao curso se encontra no processo da última reforma curricular que aconteceu em 2007, processo de número 23066.022363/05-42.