



MEC - UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CONSELHO DE ENSINO E PESQUISA

RESOLUÇÃO N.º 159/2010

EMENTA: Estabelece o Currículo do Curso de Graduação em Sistemas de Informação - Niterói.

O CONSELHO DE ENSINO E PESQUISA DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE, no uso de suas atribuições e considerando o que consta do Processo n.º 23069.012249/2009-15,

R E S O L V E:

Art.1º - O Currículo do **Curso de Graduação em Sistemas de Informação - Niterói**, compreende conteúdos de estudos, disciplinas obrigatórias e disciplinas/atividades optativas.

Art. 2º - São disciplinas/atividades obrigatórias as abaixo relacionadas:

DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS

CONTEÚDOS DE ESTUDOS	DISCIPLINAS
1. Programação	1.1- Programação de Computadores I 1.2- Programação de Computadores II para Sistemas de Informação 1.3- Estruturas de Dados I 1.4- Estruturas de Dados II
2. Computação e Algoritmos	2.1- Análise e Projeto de Algoritmos
3. Sistemas de Informação	3.1- Introdução a Sistemas de Informação 3.2- Administração de Sistemas de Informação 3.3- Recursos Humanos em Sistemas de Informação 3.4- Computação e Sociedade para Sistemas de Informação 3.5- Empreendedorismo 3.6- Metodologia da Pesquisa Científica 3.7- Gerência de Projetos de Software
4. Arquiteturas de Computadores	4.1- Fundamentos de Arquiteturas de Computadores
5. Banco de Dados	5.1- Banco de Dados
6. Sistemas Operacionais	6.1- Sistemas Operacionais para Sistemas de Informação

7. Matemática	7.1- Cálculo I – A 7.2- Matemática Discreta 7.3- Lógica para Ciência da Computação 7.4- Probabilidade e Estatística
8. Engenharia de Software	8.1- Engenharia de Software 8.2- Desenvolvimento WEB
9. Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	9.1- Redes de Computadores I para Sistemas de Informação 9.2- Redes de Computadores II para Sistemas de Informação
10. Multimídia, Interface Homem/Máquina, Realidade Virtual	10.1- Interface Homem/Máquina
11. Administração	11.1- Modelos de Gestão 11.2- Inteligência de Negócios 11.3- Administração Estratégica
12. Ciência da Informação	12.1- Representação da Informação 12.2- Laboratório de Tratamento e Recuperação da Informação
13. Trabalho de Conclusão de Curso	13.1- Projeto de Aplicação I 13.2- Projeto de Aplicação II

DISCIPLINAS OBRIGATÓRIAS DE ESCOLHA

GRUPO DE PSICOLOGIA

1. Psicologia, Trabalho e Saúde	1.1- Ambiente, Saúde e Trabalho 1.2- Processos de Produção e Saúde 1.3- Ergonomia e Psicologia do Trabalho
2. Psicologia e Trabalho	2.1- Comportamento Organizacional 2.2- Psicologia e Gestão de Pessoas 2.3- Psicologia e Tecnologia 2.4- Psicologia Organizacional
3. Psicologia Geral e Experimental	3.1- Estudos Avançados em Cognitivismo 3.2- Percepção I 3.3- Tópicos Especiais em Cognitivismo I
4. Temas Atuais em Psicologia	4.1- Temas Atuais em Psicologia do Trabalho

GRUPO DE SOCIOLOGIA

- | | |
|---------------|--|
| 1. Sociologia | 1.1- Sociologia da Arte
1.2- Sociologia da Comunicação
1.3- Sociologia da Pós-Modernidade
1.4- Sociologia do Trabalho |
|---------------|--|

GRUPO DE DIREITO

- | | |
|------------|---|
| 1. Direito | 1.1- A Juridicidade do Comércio Eletrônico
1.2- Propriedade Imaterial e Informática
1.3- Tutela dos Direitos Fundamentais e Novas Tecnologias de Informação |
|------------|---|

GRUPO DE SISTEMAS DE INFORMAÇÃO

- | | |
|---------------------------|---|
| 1. Sistemas de Informação | 1.1- Tópicos Especiais em Gestão do Conhecimento
1.2- Tópicos Especiais em Segurança da Informação
1.3- Tópicos Especiais em Gerência de Redes
1.4- Tópicos Especiais em Projeto e Implementação de Sistemas I
1.5- Tópicos Especiais em Projeto e Implementação de Sistemas II |
|---------------------------|---|

GRUPO DE COMPUTAÇÃO

- | | |
|--|---|
| 1. Programação | 1.1- Programação Científica
1.2- Técnicas de Programação Avançada |
| 2. Sistemas Operacionais | 2.1- Sistemas Distribuídos |
| 3. Banco de Dados | 3.1- Projeto de Banco de Dados |
| 4. Computação Numérica | 4.1- Métodos Numéricos |
| 5. Computação e Algoritmos | 5.1- Linguagens Formais e Teoria da Computação
5.2- Algoritmos em Grafos |
| 6. Linguagens de Programação e Compiladores | 6.1- Linguagens de Programação
6.2- Compiladores |
| 7. Computação Gráfica e Processamento de Imagens | 7.1- Computação Gráfica |
| 8. Inteligência Artificial | 8.1- Inteligência Artificial |

DISCIPLINAS/ATIVIDADES OPTATIVAS

Art. 3º - São disciplinas optativas as abaixo relacionadas:

CONTEÚDOS DE ESTUDOS	DISCIPLINAS
1. Arquiteturas de Computadores	1.1- Tópicos em Arquiteturas de Computadores I 1.2- Tópicos em Arquiteturas de Computadores II 1.3- Tópicos em Arquiteturas de Computadores III
2. Computação e Algoritmos	2.1-Tópicos em Automação I 2.2-Tópicos em Automação II 2.3-Tópicos em Automação III 2.4- Tópicos em Ciência da Computação 2.5- Tópicos em Computação I 2.6- Tópicos em Computação II 2.7- Tópicos em Computação III
3. Banco de Dados	3.1- Tópicos em Banco de Dados I 3.2- Tópicos em Banco de Dados II 3.3- Tópicos em Banco de Dados III
4. Linguagens de Programação e Compiladores	4.1- Tópicos em Compiladores I 4.2- Tópicos em Compiladores II 4.3- Tópicos em Compiladores III 4.4- Tópicos em Linguagens de Programação I 4.5- Tópicos em Linguagens de Programação II 4.6- Tópicos em Linguagens de Programação III
5. Engenharia de Software	5.1- Tópicos em Engenharia de Software I 5.2- Tópicos em Engenharia de Software II 5.3- Tópicos em Engenharia de Software III
6. Programação	6.1- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação I 6.2- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação II 6.3- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação III 6.4- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação IV 6.5- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação V 6.6- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação VI
7. Inteligência Artificial	7.1- Tópicos em Inteligência Artificial I 7.2- Tópicos em Inteligência Artificial II 7.3- Tópicos em Inteligência Artificial III
8. Sistemas de Informação	8.1- Tópicos em Informática na Educação I 8.2- Tópicos em Informática na Educação II 8.3- Tópicos em Informática na Educação III
9. Multimídia, Interface Homem/Máquina, Realidade Virtual	9.1- Tópicos em Interface Homem/Máquina I 9.2- Tópicos em Interface Homem/Máquina II 9.3- Tópicos em Interface Homem/Máquina III 9.4- Tópicos em Multimídia I 9.5- Tópicos em Multimídia II 9.6- Tópicos em Multimídia III

10. Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	10.1- Tópicos em Redes de Computadores I 10.2- Tópicos em Redes de Computadores II 10.3- Tópicos em Redes de Computadores III
11. Ciência de Informação	11.1- Tópicos Especiais de Informação IV 11.2- Tópicos Especiais de Informação V
12. Libras	12.1- Libras II

Art. 4º - Atividades Complementares:

CONTEÚDOS DE ESTUDOS

DISCIPLINAS

1. Atividades Complementares

1.1- Atividades Complementares

Art. 5º - O currículo de que trata esta Resolução será cumprido num tempo **total de 3.064 horas** distribuídas em 2.672 horas de disciplinas obrigatórias, 120 horas para disciplinas optativas e 272 horas para Atividades Complementares.

Parágrafo Primeiro: - Das 2.672 horas de Disciplinas Obrigatórias 604 horas serão de Disciplinas Obrigatórias de Escolha assim distribuídas: 68 horas do Grupo de Direito, 68 horas do Grupo de Psicologia, 60 horas do Grupo de Sociologia, 204 horas do Grupo de Sistemas de Informação, 204 horas do Grupo de Computação e, 136 horas serão destinadas, para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), componente obrigatório neste currículo.

Art. 6º - A carga horária total de 3.064 horas para integralização curricular deverá ter a seguinte duração em períodos letivos:

- a) Tempo mínimo previsto: 08 períodos letivos
- b) Tempo máximo previsto: 12 períodos letivos

Art. 7º - A presente Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, revogadas as disposições em contrário.

* * * * *

Sala das Reuniões, 28 de abril de 2010.

HEITOR LUIZ SOARES DE MOURA
Decano em exercício da Presidência

De acordo.

ROBERTO DE SOUZA SALLES
Reitor