



MEC - UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CONSELHO DE ENSINO E PESQUISA

RESOLUÇÃO N.º 244/2014

EMENTA: Estabelece o **Ajuste Curricular por Redução de Carga Horária para fins de Integralização Curricular**, do Curso de Graduação em Ciência da Computação, Grau Bacharelado, com base nos termos da **Resolução nº 562/2013 do CEP**.

O CONSELHO DE ENSINO E PESQUISA DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE, no uso de suas atribuições e considerando o que consta no Processo n.º 23069.0004001/2014-48,

RESOLVE:

Art.1º - O Currículo do **Curso de Graduação em Ciência da Computação, Grau: Bacharelado**, sediado no município de Niterói, compreende conteúdos de estudos, disciplinas obrigatórias, disciplinas optativas e atividades complementares.

Art. 2º - São disciplinas obrigatórias as abaixo relacionadas.

Disciplinas Obrigatórias

Conteúdos de Estudos	Disciplinas
1- Arquiteturas de Computadores	1.1- Arquitetura de Computadores 1.2- Fundamentos de Arquiteturas de Computadores
2- Banco de Dados	2.1- Banco de Dados I 2.1- Banco de Dados II
3- Circuitos Digitais	3.1- Circuitos Digitais 3.2- Laboratório de Circuitos Digitais

4.-Compiladores	4.1- Compiladores
5- Computação e Algoritmos	5.1- Algoritmos em Grafos 5.2- Análise e Projeto de Algoritmos 5.3- Linguagens de Programação 5.4- Linguagens Formais e Teoria da Computação 5.5- Pesquisa Operacional
6-Computação Gráfica e Processamento de Imagens	6.1- Computação Gráfica
7- Diplomação	7.1- ProjetoFinal I 7.2- Projeto Final II
8-Engenharia de Software	8.1-Engenharia de Software I 8.2-Engenharia de Software II 8.3- Projeto de Software
9-Física	9.1- Física Experimental I 9.2- Física Experimental II 9.3- Física I 9.4- Física II
10-Humanística	10.1- Computação e Sociedade
11-Inteligência Artificial	11.1- Inteligência Artificial
12-Introdução à Ciência da Computação	12.1- Introdução à Ciência da Computação
13- Matemática	13.1- Álgebra Linear 13.2- Cálculo I-A 13.3- Cálculo II-A 13.4- Cálculo II-B 13.6- Geometria Analítica e Cálculo Vetorial 13.7- Lógica para a Ciência da Computação 13.8- Matemática Discreta 13.9-Probabilidade e Estatística
14- Matemática da Computação	14.1- Métodos Numéricos 14.2- Programação Científica
15-Multimídia,Interface Homem/Máquina, Realidade	15.1-Interface Homem-Máquina
16-Programação	16.1-Estruturas de Dados I 16.2- Estrutura de Dados II 16.3- Laboratório de Programação de DispositivosMóveis 16.4- Laboratório de Programação de Jogos

16.5- Laboratório de Programação Paralela
 16.6- Laboratório de Programação Web
 16.7- Programação de Computadores I
 16.8-Programação de Computadores II

17- Sistemas Operacionais, Redes e Sistemas Distribuídos

17.1- Sistemas Operacionais
 16.2-Sistemas Distribuídos
 17.3-Redes de Computadores I
 17.4- Redes de Computadores II

Art. 3º - São Disciplinas optativas as abaixo relacionadas

Disciplinas Optativas

Conteúdo de Estudos	Disciplinas
1-Administração	1.1- Administração Aplicada à Engenharia 1.2- Administração e Organização I 1.3- Gerência de Tecnologia 1.4- Inteligência de Negócios 1.5- Modelos de Gestão
2-Arquiteturas de Computadores	2.1- Arquiteturas Avançadas 2.2- Tópicos em Arquiteturas de Computadores I 2.3- Tópicos em Arquiteturas de Computadores II 2.4- Tópicos em Arquiteturas de Computadores III
3- Automação e Controle de Sistemas	3.1- Introdução aos Microcontroladores
4- Banco de Dados	4.1-Laboratório de Banco de Dados 4.2-Mineração de Dados 4.3- Tópicos em Banco de Dados I 4.4- Tópicos em Banco de Dados II 4.5- Tópicos em Banco de Dados III
5- Computação	5.1- Tópicos em Automação I 5.2- Tópicos em Automação II 5.3- Tópicos em Automação III 5.4- Tópicos em Computação I 5.5- Tópicos em Computação II 5.6- Tópicos em Computação III 5.7- Tópicos em Compiladores I 5.8- Tópicos em Compiladores II 5.9- Tópicos em Compiladores III 5.10- Tópicos em Multimídia 5.11- Tópicos em Multimídia II 5.12- Tópicos em MultimídiaIII
6- Computação e Algoritmos	6.1-Teoria das Categorias

	6.2- Algoritmos Randômicos e Aproximativos 6.3- Biologia Computacional 6.4- Metaheurísticas 6.7- Computabilidade
7-Computação Gráfica e Processamento de Imagens	7.1- Visualização,, Simulação e Jogos Digitais 7.2- Processamento de Imagens
8. Computação e Sociedade	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-Economia e Direito	9.1-Engenharia Econômica
10- Engenharia de Software	10.1- Sistemas de Tempo Real 10.2- Tópicos em Engenharia de Software I 10.3- Tópicos em Engenharia de Software II 10.4- Tópicos em Engenharia de Software III
11. Humanística	11.1- Computação e Meio Ambiente
12- Inteligência Artificial	12.1- Tópicos em Inteligência Artificial I 12.2- Tópicos em Inteligência Artificial II 12.3- Tópicos em Inteligência Artificial III
13. Interface Homem-Máquina	13.1- Tópicos em Interface Homem/Máquina I 13.2- Tópicos em Interface Homem/Máquina II 13.3- Tópicos em Interface Homem/Máquina III
14- Libras	14.1- Libras
15- Linguagem de Programação	15.1- Tópicos em Linguagem de Programação I 15.2- Tópicos em Linguagem de Programação II 15.3- Tópicos em Linguagem de Programação III
16- Linguagens de Programação e Compiladores	16.1- Linguagens de Programação em Lógica
17-Matemática	17.1- Otimização Combinatória 17.2- Análise Combinatória e Teoria dos Números
18-Multimídia, Interface Homem/Máquina, Realidade Virtual	18.1- Introdução à Animação por Computador 18.2- Fundamentos de Sistemas Multimídia 18.3- Gerenciamento de Projetos I
19- Pesquisa	19.1- Metodologia da Pesquisa Científica
20-Programação	20.1-Programação para Internet I 20.2-Programação para Internet II

	20.3- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação I
	20.4- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação II
	20.5- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação III
21- Propriedade Intelectual	21.1- Propriedade Industrial
22- Psicologia e Formação	22.1- Comportamento Organizacional
23- Rede de Computadores	23.1- Tópicos em Redes de Computadores I
	23.2- Tópicos em Redes de Computadores II
	23.3- Tópicos em Redes de Computadores III
24-Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	24.1- Algoritmos Distribuídos
	24.2- Laboratório de Sistemas Distribuídos
	24.3- Economia Aplicada à Engenharia
	24.4- Direito e Informática
25- Sistema de Computação	25.1- Microprocessadores
26- Sistemas de Informação	26.1- Empreendedorismo
	26.2 – Administração de Sistemas de Informação
	26.3- Tópicos Especiais em Gestão do Conhecimento
	26.4- Tópicos Especiais em Segurança da Informação
27- Sistema Operacional	27.1- Introdução à Computação Móvel
28- Sociologia	28.1- Sociologia da Comunicação
	28.2- Sociologia da Pós-Modernidade
	28.3- Sociologia do Trabalho
29- Teoria dos Números	29.1- Introdução à Criptografia

Art. 4º -São Atividades Complementares as abaixo relacionadas:

Conteúdos de Estudos

1. Atividades Complementares

Disciplinas

1.1- Atividades Complementares

1.2- Atividade Complementar I

1.3- Atividade Complementar II

1.4- Atividade Complementar III

1.5- Atividade Complementar IV

Art.5º - O currículo de que trata esta Resolução será cumprido num tempo de total 2.732horas de disciplinas obrigatórias, 312 horas de disciplinas optativas, e 156 de Atividades Complementares, perfazendo um total de 3.200 horas.

Art.6º- A carga horária total de 3.200 horas terá a seguinte duração em períodos letivos:

- a) Prevista: 08 períodos
- b) Máxima: 12 períodos

Art. 7º - A presente Resolução entrará em vigor na data de sua publicação, e sua implantação se dará a partir do 1º semestre de 2014, revogadas as disposições em contrário.

** * * *

Sala de Reuniões, 11 de junho de 2014.

ROBERTO DE SOUZA SALLES
Presidente

De acordo.

ROBERTO DE SOUZA SALLES
Reitor