



MEC - UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE
CONSELHO DE ENSINO E PESQUISA

RESOLUÇÃO N.º 383/2014

EMENTA: Estabelece o Ajuste Curricular do Curso de Graduação em Sistemas de Informação, Grau: Bacharelado, aprovado pela Resolução n.º 159/2010 e alterada pela 472/2012 do CEP.

O CONSELHO DE ENSINO E PESQUISA DA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE, no uso de suas atribuições e considerando o que consta do Processo n.º 23069.0006483/2014-71,

RESOLVE:

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. Administração	1.1- Modelos de Gestão 1.2- Inteligência de Negócios 1.3- Administração Estratégica
2. Arquiteturas de Computadores	2.1- Fundamentos de Arquiteturas de Computadores
3. Banco de Dados	3.1- Banco de Dados
4. Ciência da Informação	4.1- Representação da Informação 4.2- Laboratório de Tratamento e Recuperação da Informação

5. Computação e Algoritmos	5.1- Análise e Projeto de Algoritmos
6. Engenharia de Software	6.1- Engenharia de Software 6.2- Desenvolvimento WEB 6.3- Governança em Tecnologia de Informação 6.4- Qualidade e Teste
7. Humanística	7.1- Computação e Meio Ambiente
8. Matemática	8.1- Cálculo I – A 8.2- Matemática Discreta 8.3- Lógica para Ciência da Computação I 8.4- Probabilidade e Estatística
9. Multimídia, Interface Homem/Máquina, Realidade Virtual	9.1- Interface Homem/Máquina
10. Programação	10.1- Programação de Computadores I 10.2- Programação de Computadores II para Sistemas de Informação 10.3- Estruturas de Dados I 10.4- Estruturas de Dados II
11. Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	11.1- Redes de Computadores I para Sistemas de Informação 11.2- Redes de Computadores II para Sistemas de Informação
12. Sistemas de Informação	12.1- Introdução a Sistemas de Informação 12.2- Administração de Sistemas de Informação 12.3- Recursos Humanos em Sistemas de Informação 12.4- Computação e Sociedade para Sistemas de Informação 12.5- Empreendedorismo 12.6- Metodologia da Pesquisa Científica 12.7- Gerência de Projetos de Software
13. Sistemas Operacionais	13.1- Sistemas Operacionais para Sistemas de Informação
14. Sistemas de Informação	14.1- Técnicas de Projeto e Implementação de Sistemas I 14.2- Técnicas de Projeto e Implementação de Sistemas II
15. Trabalho de Conclusão de Curso	15.1- Projeto de Aplicação I 15.2- Projeto de Aplicação II

Disciplinas Obrigatórias de Escolha

Grupo de Computação

1. Banco de Dados	1.1- Projeto de Banco de Dados
2. Computação e Algoritmos	2.1- Linguagens Formais e Teoria da Computação 2.2- Algoritmos em Grafos
3. Computação Gráfica e Processamento de Imagens	3.1- Computação Gráfica
4. Computação Numérica	4.1- Métodos Numéricos
5. Inteligência Artificial	5.1- Inteligência Artificial
6. Linguagens de Programação e Compiladores	6.1- Linguagens de Programação 6.2- Compiladores
7. Programação	7.1- Programação Científica 7.2- Técnicas de Programação Avançada
8. Sistemas Operacionais	8.1- Sistemas Distribuídos

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 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

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. Banco de Dados	2.1- Tópicos em Banco de Dados I 2.2- Tópicos em Banco de Dados II 2.3- Tópicos em Banco de Dados III
3. Ciência de Informação	3.1- Tópicos Especiais de Informação IV 3.2- Tópicos Especiais de Informação V
4. Computação e Algoritmos	4.1-Tópicos em Automação I 4.2-Tópicos em Automação II 4.3-Tópicos em Automação III 4.4- Tópicos em Ciência da Computação 4.5- Tópicos em Computação I 4.6- Tópicos em Computação II 4.7- Tópicos em Computação 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. Inteligência Artificial	6.1- Tópicos em Inteligência Artificial I 6.2- Tópicos em Inteligência Artificial II 6.3- Tópicos em Inteligência Artificial III
7. Libras	7.1- Libras I
8. Linguagens de Programação e Compiladores	8.1- Tópicos em Compiladores I 8.2- Tópicos em Compiladores II 8.3- Tópicos em Compiladores III 8.4- Tópicos em Linguagens de Programação I 8.5- Tópicos em Linguagens de Programação II 8.6- Tópicos em Linguagens de Programação 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. Programação	10.1- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação I 10.2- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação II 10.3- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação III 10.4- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação IV 10.5- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação V 10.6- Tópicos Especiais em Sistemas de Programação VI
11. Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	11.1- Tópicos em Redes de Computadores I 11.2- Tópicos em Redes de Computadores II 11.3- Tópicos em Redes de Computadores III
12. Sistemas de Informação	12.1- Tópicos em Informática na Educação I 12.2- Tópicos em Informática na Educação II 12.3- Tópicos em Informática na Educação III 12.1- Tópicos Especiais em Gestão do Conhecimento 12.2- Tópicos Especiais em Segurança da Informação 12.3- Tópicos Especiais em Gerência de Redes
13- Sociologia	13.1- Sociologia da Arte 13.2- Sociologia da Comunicação 13.3- Sociologia da Pós-Modernidade 13.4- Sociologia do Trabalho

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 único - Das 2.672 horas de Disciplinas Obrigatórias, 136 horas serão destinadas ao Trabalho de Conclusão de Curso e 272 horas de Disciplinas Obrigatórias de Escolha assim distribuídas:

- 136 horas do Grupo de Computação
- 68 horas do Grupo de Direito,
- 68 horas do Grupo de Psicologia.

Art. 6º - A carga horária total de 3.064 horas para integralização curricular deverá ter 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, revogadas as disposições em contrário.

* * * * *

Sala das Reuniões, 03 de setembro de 2014.

SIDNEY LUIZ DE MATOS MELLO
Presidente no Exercício

De acordo.

ROBERTO DE SOUZA SALLES
Reitor