

A matriz curricular é composta por disciplina obrigatórias, optativas, atividades de conclusão de curso, atividades de extensão e atividades complementares. Todas as disciplinas estão descritas abaixo, seguidas pela quantidade de créditos teóricos e práticos (T e P), além da carga horária semestral de cada disciplina. Cada perfil corresponde a um semestre letivo, totalizando 9 (nove) semestres.

T – Quantidade de créditos de aulas teóricas

P – Quantidade de créditos de aulas práticas

H – Carga Horária semestral

Matriz Curricular

Perfil	Disciplina	T	P	H
1	Circuitos Digitais	4	0	60
1	Geometria Analítica e Álgebra Linear	4	0	60
1	Introdução à Programação	4	0	60
1	Laboratório de Circuitos Digitais	0	2	30
1	Laboratório de Programação	0	2	30
1	Lógica Matemática	4	0	60
	Total de créditos do perfil 1	16	4	300
2	Arquitetura e Organização de Computadores	4	0	60
2	Cálculo Diferencial e Integral 1	4	0	60
2	Estruturas de Dados	2	2	60
2	Física Geral 1	4	0	60
2	Matemática Discreta	4	0	60
2	Optativa (Grupo 1)*	2		30
2	Atividade de Extensão*	4		60
	Total de créditos do perfil 2	24	2	390
3	Cálculo Diferencial e Integral 2	4	0	60
3	Estruturas de Dados Avançadas	2	2	60
3	Introdução à Engenharia de Software	2	2	60
3	Programação Orientada a Objetos	2	2	60
3	Sistemas Operacionais	4	0	60
3	Optativa (Grupo 1)*	2		30
3	Atividade de Extensão*	4		60
	Total de créditos do perfil 3	20	6	390
4	Banco de Dados	3	1	60
4	Engenharia de Software	2	2	60
4	Informática, Ética e Sociedade	2	0	30
4	Organização e Recuperação da Informação	3	1	60
4	Probabilidade e Estatística	4	0	60
4	Redes de Computadores	4	0	60
4	Atividade de Extensão*	4		60
	Total de créditos do perfil 4	22	4	390

5	Inteligência Artificial	3	1	60
5	Processamento Gráfico	2	2	60
5	Teoria da Computação	4	0	60
5	Optativa (Grupo 1)	8		120
5	Optativa (Grupo 2)	2		30
5	Atividade de Extensão*	4		60
	Total de créditos do perfil 5	23	3	390
6	Linguagens de Programação	4	0	60
6	Projeto e Análise de Algoritmos	3	1	60
6	Optativa (Grupo 1)*	12		180
6	Optativa (Grupo 2)*	2		30
6	Atividade de Extensão*	4		60
	Total de créditos do perfil 6	25	1	390
7	Compiladores	3	1	60
7	Optativa (Grupo 1)*	16		240
7	Atividade de Extensão*	2		60
	Total de créditos do perfil 7	21	1	330
8	Pesquisa Acadêmica em Computação	2	0	30
8	Optativa (Grupo 1)*	12		180
8	Atividades Complementares*	6		
	Total de créditos do perfil 8	20	0	300
9	Atividades de Conclusão de Curso	24	0	360
9	Seminários de Computação	1	0	15
	Total de créditos do perfil 9	25	0	375
	Total	196	21	3255

* A natureza dos créditos Teóricos/Práticos das disciplinas optativas, Atividades de Extensão e Complementar foram colocadas na coluna T apenas para fins de contabilização dos créditos, pois possuem natureza flexível.

Disciplinas optativas

As disciplinas optativas foram classificadas em dois grupos: Grupo 1 - Formação Tecnológica e Grupo 2 - Formação Complementar. Para a integralização dos créditos o aluno deve cursar o total de 56 créditos em disciplinas optativas, sendo no mínimo 48 créditos em optativas do Grupo 1 e no mínimo 4 créditos em optativas do Grupo 2.

Disciplinas Optativas do Grupo 1

Núcleo	Disciplina	T	P	H
Ciências da Natureza	Física 1 Teórico Experimental	3	1	60
Ciências da Natureza	Física Geral 3	4	0	60
Contexto Social e Profissional	Empreendedorismo	2	2	60
Contexto Social e Profissional	E-science	4	0	60

Contexto Social e Profissional	Libras	2	2	60
Contexto Social e Profissional	Sustentabilidade em Computação	2	2	60
Contexto Social e Profissional	Fundamentos de Ensino do Pensamento Computacional	3	1	60
Fundamentos da Computação	Algoritmos em Grafos	2	2	60
Fundamentos da Computação	Laboratório de Arquitetura de Computadores	0	2	30
Fundamentos da Computação	Laboratório de Sistemas Operacionais	0	2	30
Fundamentos da Computação	Pesquisa Operacional I	2	1	45
Fundamentos da Computação	Pesquisa Operacional II	2	1	45
Fundamentos da Computação	Teoria dos Grafos	4	0	60
Matemática	Cálculo Numérico	4	0	60
Tec. Computação	Algoritmos Distribuídos	4	0	60
Tec. Computação	Análise de Agrupamento	2	2	60
Tec. Computação	Aprendizado de Máquina	3	1	60
Tec. Computação	Avaliação Experimental em Projetos de Software	2	2	60
Tec. Computação	Computação em GPU	2	2	60
Tec. Computação	Computação Gráfica	2	2	60
Tec. Computação	Computação Paralela	2	2	60
Tec. Computação	Desenvolvimento Web	2	2	60
Tec. Computação	Gestão de Projetos e Qualidade de Software	2	2	60
Tec. Computação	Interação Humano-Computador	2	2	60
Tec. Computação	Introdução a Criptografia	2	2	60
Tec. Computação	Laboratório de Redes de Computadores	0	4	60
Tec. Computação	Laboratório de Compiladores	0	4	60
Tec. Computação	Multimídia Computacional	2	2	60
Tec. Computação	Novas Tecnologias em Banco de Dados	2	2	60
Tec. Computação	Processamento de Imagens	2	2	60
Tec. Computação	Processamento de Linguagem Natural	3	1	60
Tec. Computação	Processamento Massivo de Dados	2	2	60
Tec. Computação	Projeto e Desenvolvimento de Sistemas	1	3	60
Tec. Computação	Robótica	2	2	60
Tec. Computação	Segurança de Redes	0	2	30
Tec. Computação	Segurança e Auditoria de Sistemas	4	0	60
Tec. Computação	Sistemas de Banco de Dados	1	3	60
Tec. Computação	Sistemas Distribuídos	2	2	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Arquitetura de Computadores	4	0	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Banco Dados	2	2	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Ciência da Computação	4	0	60

Tec. Computação	Tópicos Avançados em Engenharia de Software	3	1	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Linguagens de Programação	4	0	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos	4	0	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Sistemas Operacionais	4	0	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Teoria da Computação	4	0	60
Tec. Computação	Visão Computacional	2	2	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em IA	4	0	60
Tec. Computação	Tópicos Avançados em Processamento Gráfico	4	0	60

Disciplinas Optativas do Grupo 2

Núcleo	Disciplina	T	P	H
Contexto Social e Profissional	Análise de Decisão	1	1	30
Contexto Social e Profissional	Automação de Cadeias de Produção	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Comportamento do Consumidor e Pesquisa de Marketing	3	1	60
Contexto Social e Profissional	Comportamento Organizacional	4	0	60
Contexto Social e Profissional	Contabilidade Básica	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Desenho Técnico	1	3	60
Contexto Social e Profissional	Diversidade e Identidade Cultural na Sociedade Brasileira	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Energia e Instalações Elétricas	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Estratégia e Governança de TI	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Filosofia e Ética Empresarial	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Gerenciamento de Projetos	1	1	30
Contexto Social e Profissional	Gestão de Pequenas Empresas	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Gestão de Projetos	3	1	60
Contexto Social e Profissional	Gestão Por Processos	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Introdução à Economia	4	0	60
Contexto Social e Profissional	Introdução ao Marketing	4	0	60
Contexto Social	Marketing	3	0	45

e Profissional				
Contexto Social e Profissional	Matemática Financeira	4	0	60
Contexto Social e Profissional	Noções Básicas de Economia	2	0	30
Contexto Social e Profissional	Noções de Gestão Ambiental	2	0	30

Atividades Curriculares de Conclusão de Curso

No curso de Bacharelado em Ciência da Computação são consideradas atividades curriculares de conclusão de curso o Estágio Supervisionado e as Atividades de Pesquisa, associados à disciplina de Seminários de Computação.

Período	Disciplina	Créditos	Pré-requisito / Co-requisito
9	Estágio Supervisionado 1	12 P	130 créditos
9	Iniciação à Pesquisa (IP)	12 P	carta de aceitação do orientador
9	Estágio Supervisionado 2	12 P	130 créditos / Seminários de Computação
9	Projeto de Pesquisa (PP)	12 P	130 créditos + carta de aceitação do orientador / Seminários de Computação
9	Seminários de Computação	1 T	- / Estágio Supervisionado2 ou Projeto de Pesquisa