

RESOLUÇÃO CONSEPE 58/2000

ALTERA O CURRÍCULO DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO, REGIME SERIADO SEMESTRAL, TURNOS MATUTINO E NOTURNO, DO CENTRO DE CIÊNCIAS EXATAS E TECNOLÓGICAS, DO CÂMPUS DE ITATIBA.

O Presidente do Conselho de Ensino, Pesquisa e Extensão - CONSEPE, no uso de suas atribuições que lhe confere o artigo 15, XIV do Estatuto, e em cumprimento à deliberação do Colegiado em 14 de setembro de 2000, constante do Parecer CONSEPE/CG 46/2000 - Processo 75/2000, baixa a seguinte

RESOLUÇÃO

Artigo 1º - Fica alterado o Currículo do Curso de Ciência da Computação – Licenciatura e Bacharelado, regime seriado semestral, turnos matutino e noturno, do Centro de Ciências Exatas e Tecnológicas, do câmpus de Itatiba, que, juntamente com o Perfil Profissiográfico, consta anexo.

§ 1º - O currículo, ora alterado, será implantado no 1º semestre letivo de 2002, para os matriculados no 1º semestre.

§ 2º - Os alunos não previstos no § 1º seguem os currículos identificados na Resolução CONSEPE 37/99.

§ 3º - O oferecimento da Licenciatura ou do Bacharelado fica condicionado à prévia averiguação de demanda, o que não gera, portanto, a obrigatoriedade de serem oferecidos.

Artigo 2º - O plano de implantação, Conteúdo Programático e demais características do referido Curso constam do respectivo Processo.

Artigo 3º - Esta Resolução entra em vigor nesta data, revogadas as disposições contrárias.

Bragança Paulista, 14 de setembro de 2000.

Frei Fábio Panini, OFM
Presidente

Anexo da Resolução CONSEPE 58/2000

PERFIL PROFISSIONGRÁFICO DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

Licenciado em Ciência da Computação

1 - Objetivo Geral

Formar um profissional com visão humanista e com sólidos conhecimentos fundamentais, capaz de se adaptar ao trabalho em equipes multidisciplinares, utilizando metodologias nas diversas áreas da computação e também atuando com competência no magistério das disciplinas de informática em instituições de ensino fundamental e médio.

2 - Objetivos Específicos

Formar um profissional capaz de:

- a) analisar problemas reais e desenvolver algoritmos adequados para resolvê-los;
- b) atuar como analista de software;
- c) utilizar linguagens de programação sob a ótica dos paradigmas: estruturado/funcional, orientado a objetos, orientado a eventos;
- d) atuar com competência no ensino das disciplinas de informática;
- e) utilizar metodologias inovadoras e eficazes para o ensino da informática.

3 - Perfil do Profissional a ser formado

Este profissional deve possuir uma abrangente visão científica e tecnológica, de forma a exercer sua missão comprometida com a solução dos problemas da sociedade.

Enquanto educador, deve estar constantemente atento para a formação de gerações mais preparadas científica e tecnicamente, mais solidárias, críticas e capazes, com profundo respeito ao ser humano.

Sua formação deve propiciar-lhe a aquisição ou o desenvolvimento das seguintes características:

- a) possuir raciocínio lógico e dedutivo;
- b) habilidade para o uso de linguagens de programação e ferramentas computacionais;
- c) possuir conhecimentos e técnicas necessárias ao bom desempenho das atividades docentes;
- d) capacidade para efetuar a modelagem de dados, sistemas e estruturas;
- e) capacidade de desenvolver e implementar aplicativos e sistemas de informação.

4 - Campo de Atuação do Profissional

O Licenciado em Ciência da Computação tem sua atuação voltada para instituições de ensino, públicas ou privadas, podendo exercer atividades docentes no ensino fundamental e médio. Pode também trabalhar nas áreas de desenvolvimento de software, consultoria e prestação de serviços, em empresas de informática, em birôs de processamento de dado e em consultorias, exercendo funções de analista de sistemas, analista de softwares, educador em instituições públicas e privadas na área de informática, educação, comércio, indústria, transporte, automação, financeira, etc.

Continuação do anexo da Resolução CONSEPE 58/2000

Bacharel em Ciência da Computação

1 - Objetivo Geral

Formar um profissional com visão humanista e com sólidos conhecimentos fundamentais, capaz de se adaptar ao trabalho em equipes multidisciplinares, utilizar metodologias nas diversas áreas da computação, acompanhando as evoluções tecnológicas e podendo atuar com competência nas mais diferentes organizações e instituições públicas ou privadas.

2 - Objetivos Específicos

Formar um profissional capaz de:

- a) analisar problemas reais e desenvolver algoritmos adequados para resolvê-los;
- b) desenvolver softwares básicos;
- c) atuar como analista de software;
- d) utilizar linguagens de programação sob a ótica dos paradigmas: estruturado/funcional, orientado a objetos, orientado a eventos;
- e) trabalhar em projetos de desenvolvimento científico e tecnológico.

3 - Perfil do Profissional a ser formado

Este profissional deve possuir uma abrangente visão científica e tecnológica, de forma a exercer sua missão comprometida com a solução dos problemas da sociedade.

Sua formação deve propiciar-lhe a aquisição ou o desenvolvimento das seguintes características:

- a) possuir raciocínio lógico e dedutivo;
- b) habilidade para o uso de linguagens de programação e ferramentas computacionais;
- c) possuir conhecimentos e técnicas necessárias ao bom desempenho das atividades docentes;
- d) capacidade para efetuar a modelagem de dados, sistemas e estruturas;
- e) capacidade de desenvolver e implementar softwares básicos, aplicativos e sistemas de informação.

4 - Campo de Atuação do Profissional

O Bacharel em Ciência da Computação atuará destacadamente nas áreas de desenvolvimento de software de qualquer espécie, na consultoria e prestação de serviços, em empresas de informática, em birôs de processamento de dado e em consultorias, exercendo funções de analista de sistemas, analista de softwares, pesquisador em instituições públicas e privadas na área de informática, comércio, indústria, transporte, automação, financeira, etc.

Continuação do anexo da Resolução CONSEPE 58/2000

CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO – turnos matutino e noturno

- Licenciatura – C.H. 3.218 h/a – Duração: 8 semestres
- Bacharelado – C.H. 3.356 h/a – Duração: 8 semestres

SEMESTRE	DISCIPLINAS	C.H. SEMANAL	C.H. TOTAL
1º	Algoritmos e Programação	02	102*
	Calculo I	04	68
	Física Aplicada à Computação	04	68
	Fundamentos Científicos e Comunicação	02	34
	Introdução à Computação	02	34
	Lógica Aplicada	02	34
	TOTAL	16	340
2º	Calculo II	04	68
	Circuitos Digitais	02	68*
	Estatística	04	68
	Introdução à Filosofia	02	34
	Programação de Computadores	02	102*
	TOTAL	14	340
3º	Álgebra Linear	04	68
	Arquitetura e Organização de Computadores	04	68
	Engenharia de Software	04	68
	Estrutura de Dados e Algoritmos	02	34
	Estudo do Homem Contemporâneo	02	34
	Linguagem de Programação Orientada a Objetos	04	68
	TOTAL	20	340
4º	Computação Gráfica	04	68
	Laboratório de Engenharia de Software	04	68
	Matemática Discreta	04	68
	Técnicas de Programação Orientada a Objetos	04	68
	Teologia e Sociedade	02	34
	Tópicos em Estrutura de Dados e Algoritmos	02	34
	TOTAL	20	340

Continuação do anexo da Resolução CONSEPE 58/2000

LICENCIATURA EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SEMESTRE	DISCIPLINAS	C.H. SEMANAL	C.H. TOTAL
5º	Banco de Dados	04	68
	Didática	04	68
	Informática Aplicada à Educação	04	68
	Introdução à Análise de Algoritmos	04	68
	Prática de Ensino em Informática e Estágio Supervisionado I	02	75*
	Programação Visual	04	68
	TOTAL	22	415
6º	Análise de Algoritmos	04	68
	Linguagens Formais e Autômatos	04	68
	Prática de Ensino em Informática e Estágio Supervisionado II	02	75*
	Psicologia Educacional	04	68
	Sistemas Operacionais	04	68
	Tópicos em Banco de Dados	04	68
	TOTAL	22	415
7º	Compiladores	04	68
	Estrutura e Funcionamento do Ensino Fundamental e Médio	02	34
	Prática de Ensino em Informática e Estágio Supervisionado III	02	75*
	Programação Multiplataforma	04	68
	Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso	02	150*
	Redes de Computadores	04	68
	Tópicos em Engenharia de Software	04	68
	TOTAL	22	531
8º	Disciplina Eletiva I	04	68
	Disciplina Eletiva II	04	68
	Inteligência Artificial	04	68
	Prática de Ensino em Informática e Estágio Supervisionado IV	02	75*
	Tecnologias Educacionais	04	68
	Trabalho de Conclusão de Curso	02	150*
	TOTAL	20	497

* 34 h/a de teoria (horas-docentes) e o restante de horas práticas a serem cumpridas pelo aluno.

Continuação do anexo da Resolução CONSEPE 58/2000

BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

SEMESTRE	DISCIPLINAS	C.H. SEMANAL	C.H. TOTAL
5°	Banco de Dados	04	68
	Cálculo Numérico	04	68
	Introdução à Análise de Algoritmos	04	68
	Programação Visual	04	68
	Sistemas Operacionais	04	68
	Tópicos em Arquitetura de Computadores	04	68
	TOTAL	24	408
6°	Administração em Informática	04	68
	Análise de Algoritmos	04	68
	Linguagens Formais e Autômatos	04	68
	Programação Multiplataforma	04	68
	Redes de Computadores	04	68
	Tópicos em Banco de Dados	04	68
	TOTAL	24	408
7°	Compiladores	04	68
	Estágio Supervisionado em Computação I	02	100*
	Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso	02	150*
	Sistemas Distribuídos	04	68
	Tópicos em Engenharia de Software	04	68
	Tópicos em Redes de Computadores	04	68
	Tópicos Especiais em Informática	04	68
TOTAL	24	590	
8°	Estágio Supervisionado em Computação II	02	100*
	Inteligência Artificial	04	68
	Laboratório de Compiladores	04	68
	Pesquisa Operacional	04	68
	Sistemas Multimídia	04	68
	Teoria de Grafos	04	68
	Trabalho de Conclusão de Curso	02	150*
TOTAL	24	590	

* 34 h/a de teoria (horas-docentes) e o restante de horas práticas a serem cumpridas pelo aluno.