



**SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO**

RESOLUÇÃO Nº 16/2006

Aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação, do Centro de Ciências Exatas e da Natureza, Campus I, desta Universidade.

O CONSELHO SUPERIOR DE ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO, DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA, no uso de suas atribuições, tendo em vista o que deliberou em reunião realizada em 23 de maio de 2006 e o que consta do Processo nº 23074.014487/05-40, originário de Centro de Ciências Exatas e da Natureza,

CONSIDERANDO:

a necessidade de capacitação de profissionais de Computação para atuar nos campos de trabalho emergentes na área;

os critérios e os padrões de qualidade estabelecidos pela UFPB para formação de profissionais;

a importância de um Projeto Político-Pedagógico dinâmico e atual que estará em constante processo de avaliação;

as diretrizes fixadas pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, Lei 9.394/96, que orientam a elaboração curricular;

a Resolução CONSEPE/UFPB Nº 34/2004, que orienta a elaboração e reformulação dos Projetos Políticos Pedagógicos dos Cursos de Graduação da UFPB;

R E S O L V E:

Art. 1º Aprovar o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação, modalidade: Bacharelado.

§ 1º Compreende-se o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, como sendo o conjunto de ações sócio-políticas e técnico-pedagógicas relativas à formação profissional que se destinam a orientar a concretização curricular do referido Curso.

§ 2º As definições relativas aos objetivos do Curso, perfil profissional, competências, atitudes e habilidades, e campo de atuação dos formandos encontram-se relacionadas no Anexo I.

Art. 2º O Curso de Ciência da Computação tem como finalidade conferir o grau de bacharel aos alunos que cumprirem as determinações constantes da presente Resolução.

Art. 3º O Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, funcionará no turno diurno, com a duração mínima de 08 (oito) e máxima de 12 (doze) períodos letivos e o currículo será integralizado com 3.270 (três mil, duzentos e setenta) horas, equivalentes a 218 (duzentos e dezoito) créditos. (Redação dada pela Resolução nº 57/2008/CONSEPE)

Parágrafo único. Será permitida a matrícula em no máximo 35 (trinta e cinco) créditos e mínimo 19 (dezenove) créditos por período letivo. (Redação dada pela Resolução nº 57/2008/CONSEPE)

Art. 4º A estrutura curricular, integrante do Projeto Político-Pedagógico, resulta de conteúdos fixados de acordo com as especificações abaixo, sendo desdobrados conforme especificado no Anexo I. (Redação dada pela Resolução nº 57/2008/CONSEPE)

Composição Curricular

Conteúdos Curriculares	Número de Créditos (*)	Carga Horária	Percentual
1. Conteúdos Básicos Profissionais	164	2.460	76,10
1.1 Conteúdos de Formação Básica	98	1.470	
1.2 Conteúdos de Formação Tecnológica	44	660	
1.3 Conteúdos de Formação Humanística	02	30	
1.4 Estágio Supervisionado	20	300	
2. Conteúdos Complementares	54	810	23,90
2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios	26	390	
2.2 Conteúdos Complementares Optativos	16	240	
2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis	12	180	
Total	218	3.270	100,0

* Cada crédito equivale a 15 h/aula.

Art. 5º As modalidades de componentes curriculares serão as seguintes:

I – disciplinas;

II – atividades:

- a) atividades de iniciação à pesquisa e/ou extensão;
- b) seminários - discussões temáticas;
- c) atividades de monitoria;
- d) elaboração de trabalho de conclusão de curso;
- e) participação em eventos;
- f) oficinas e congêneres;

III – estágios;

IV – outras atividades relevantes para a formação do aluno, mediante aprovação do colegiado.

§ 1º O Estágio Supervisionado está incluído nos conteúdos básicos profissionais e terá duração de 300 (trezentas) horas/aula, equivalentes a 20 créditos.

§ 2º Nos conteúdos complementares obrigatórios serão incluídas as disciplinas Metodologia do Trabalho Científico e Pesquisa Aplicada à Computação que constituirão a base para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão do Curso – TCC.

§ 3º As modalidades de componentes previstas nos Incisos II, III e IV deste artigo serão regulamentadas pelo Colegiado do Curso para fins de integralização curricular.

Art. 6º O Curso adotará o regime de créditos.

Parágrafo Único. A estruturação curricular, resultante da lógica de organização do conhecimento, em períodos letivos, será feita conforme especificado no Anexo III.

Art. 7º O Projeto Político-Pedagógico de que trata a presente Resolução será acompanhado e avaliado pelo Colegiado do Curso.

Art. 8º Serão vedadas alterações, num prazo inferior a 08 (oito) períodos letivos, ressalvados os casos de adaptação às normas emanadas pelo CNE e pelo CONSEPE, considerando também as emergências sócio-político-educativas.

Parágrafo Único. Adaptações curriculares serão aprovadas pelo Colegiado do Curso e pelos Departamentos envolvidos e encaminhadas ao CONSEPE, ouvida a Pró-Reitoria de Graduação, para aprovação.

Art. 9º Esta Resolução entra em vigor na data de sua publicação.

Art. 10º Revogam-se as disposições em contrário.

Conselho Superior de Ensino, Pesquisa e Extensão da Universidade Federal da Paraíba, em João Pessoa, 26 de maio de 2006.

RÔMULO SOARES POLARI
Presidente

ANEXO I da Resolução nº 16/2006 do CONSEPE, que aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, do Centro de Ciências Exatas e da Natureza, do Campus I da UFPB.

DEFINIÇÕES DO CURSO

1. Objetivo do Curso

O objetivo do Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, do Campus I, da UFPB é formar profissionais de qualidade, que contribuam de forma relevante para o desenvolvimento tecnológico da computação e de suas aplicações no atendimento das necessidades da sociedade, preferencialmente no âmbito estadual e regional.

2. Perfil do Profissional

O Bacharel em Ciência da Computação procede à solução de problemas do mundo real, por meio da especificação de modelos computacionais e de sua implementação. Tem conhecimento e domínio do processo de projeto de software complexo para solucionar problemas com base científica; capacidade para aplicar seus conhecimentos de forma independente e inovadora, acompanhando a evolução de setor e contribuindo na busca de soluções nas diferentes áreas de aplicação da computação; e formação humanística, permitindo a compreensão do mundo e da sociedade.

Dentre os problemas que o egresso do Curso deverá ser capaz de solucionar, com o uso dos computadores, destacam-se:

- Armazenamento de grandes volumes de informações, dos mais variados tipos e formas, e sua recuperação em tempo aceitável;
- Computação de cálculos matemáticos complexos em tempo extremamente curto;
- Comunicação segura, rápida e confiável;
- Automação, monitoração e controle de sistemas complexos;
- Processamento de imagens de diferentes origens;
- Aplicações diversas nas áreas empresariais, de saúde, de telecomunicações, no setor público, etc.

O Bacharel em Computação entende-se como sendo um profissional na área da computação, com visão crítica da sua profissão e da sociedade, que atua de forma ética, com formação básica duradoura, capaz de permitir a sua contínua atualização tecnológica, visando encontrar soluções aos problemas apresentados pela sociedade com eficácia técnica e viabilidade econômica.

3. Competências, Atitudes e Habilidades

O Curso de Computação, Bacharelado, deverá formar profissionais capazes de solucionar problemas demandados pela sociedade através da especificação de modelos computacionais e de sua implementação. Estarão aptos a interagir com a sociedade a fim de identificar suas necessidades e propor soluções empregando tecnologias atuais e até mesmo inovadoras, tecnicamente eficazes e viáveis economicamente, mas sem esquecer de lidar com as dimensões humanas e éticas do conhecimento, da tecnologia e das relações sociais. Os formandos deverão ter uma visão crítica, contributiva e cada vez mais consciente de seus papéis sociais e de seu trabalho no avanço científico e tecnológico do estado e da região.

Os egressos desse curso devem estar situados no estado da arte da ciência e da tecnologia da computação, de tal forma que possam continuar suas atividades na pesquisa, promovendo o desenvolvimento científico, ou aplicando os conhecimentos científicos, promovendo o desenvolvimento tecnológico.

Estes profissionais devem ter o potencial e suporte intelectual que os tornem capazes de incorporar com um mínimo de esforço os novos avanços tecnológicos, de saber o porquê das coisas,

de ter visão em perspectiva da área de computação. É um profissional com uma boa e sólida formação básica, voltada à formação de profissionais bem preparados, em condições de se ajustarem eficazmente a equipes que utilizem metodologias nas diversas áreas, acompanhando com facilidade as inovações tecnológicas, propondo soluções inovadoras.

4. Campo de Atuação

Os profissionais formados pelo Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, do *Campus I* da UFPB poderão atuar nos seguintes campos de atuação:

- **Analistas de Sistemas em Empresas** – analistas do setor de computação e informática da região e em empresas de grande porte de outros setores, particularmente no setor de telecomunicações, onde podem atuar em funções de gerência tecnológica;
- **Empresários do Setor de Computação e Informática** - montando empresas de prestação de serviços e desenvolvimento de produtos na área de computação e informática;
- **Profissional Liberal** - também podem atuar como profissionais liberais, prestando serviços de consultoria em tecnologia da computação.

Os egressos deste Curso são também candidatos potenciais a seguirem a carreira acadêmica, através de estudos pós-graduados.

ANEXO II da Resolução nº 16/2006 do CONSEPE, que aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, do Centro de Ciências Exatas e da Natureza, do Campus I da UFPB.
(Redação dada pela Resolução nº 57/2008/CONSEPE)

Composição Curricular

1. Conteúdos Básicos Profissionais

1.1 Conteúdos de Formação Básica

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
P1	Introdução à Programação	60	4	-
P2	Linguagem de Programação I	60	4	Introdução à Programação
P3	Linguagem de Programação II	60	4	Linguagem de Programação I e Lógica Aplicada à Computação
P5	Estruturas de Dados	60	4	Linguagem de Programação I
P6	Ordenação e Recuperação de Dados	60	4	Estruturas de Dados
P7	Paradigmas de Linguagem de Programação	60	4	Teoria da Computação e Linguagem de Programação II
CA1	Teoria da Computação	60	4	Lógica Aplicada à Computação
CA2	Linguagens Formais e Autômatos	60	4	Teoria da Computação
CA3	Análise e Projeto de Algoritmos	60	4	Teoria da Computação e Ordenação e Recuperação de Dados
AC1	Introdução ao Computador	60	4	-
AC2	Circuitos Lógicos	90	6	Introdução ao Computador, Lógica Aplicada à Computação e Física Aplicada à Computação II
AC3	Arquitetura de Computadores I	60	4	Circuitos Lógicos e Introdução à Programação
AC4	Arquitetura de Computadores II	60	4	Arquitetura de Computadores I
M1	Cálculo Diferencial e Integral I	60	4	-
M2	Cálculo Diferencial e Integral II	60	4	Cálculo Diferencial e Integral I
M3	Cálculo Diferencial e Integral III	60	4	Cálculo Diferencial e Integral II, Cálculo Vetorial e Geometria Analítica
M4	Séries e Equações Diferenciais Ordinárias	60	4	Cálculo Diferencial e Integral III, Introdução à Álgebra Linear
M5	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica	60	4	-
M6	Introdução à Álgebra Linear	60	4	Cálculo Vetorial e Geometria Analítica
M7	Lógica Aplicada à Computação	60	4	
M8	Modelos Probabilísticos para a Computação	60	4	Cálculo Diferencial e Integral III e Introdução à Álgebra Linear
M9	Cálculo Numérico	60	4	Séries e Equações Diferenciais Ordinárias e Linguagem de Programação I
FE1	Física Aplicada à Computação I	60	4	-
FE2	Física Aplicada à Computação II	60	4	
	Total	1.470	98	

1.2 Conteúdos de Formação Tecnológica

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
T1	Sistemas Operacionais I	60	4	Arquitetura de Computadores I e Linguagem de Programação II
T5	Redes de Computadores I	60	4	Sistemas Operacionais I
T10	Construção de Compiladores I	60	4	Paradigmas de Linguagem de Programação
T12	Banco de Dados I	60	4	Ordenação e Recuperação de Dados
T16	Especificação de Requisitos de Software	60	4	Linguagem de Programação I
T17	Métodos de Projeto de Software	60	4	Especificação de Requisitos de Software
T18	Engenharia de Software	60	4	Métodos de Projeto de Software
T23	Interação Homem-Máquina	60	4	-
T29	Introdução à Inteligência Artificial	60	4	Linguagem de Programação I
T34	Introdução à Computação Gráfica	60	4	Cálculo Diferencial e Integral II, Cálculo Vetorial e Geometria Analítica e Linguagem de Programação I
T35	Introdução ao Processamento Digital de Imagens	60	4	Introdução à Computação Gráfica
	Total	660	44	

1.3 Conteúdos de Formação Humanística

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
H1	Computadores e Sociedade	30	2	-
	Total	30	2	

1.4 Estágio Curricular

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
ES	Estágio Supervisionado	300	20	Engenharia de Software, Banco de Dados I e Redes de Computadores I
	Total	300	20	

2. Conteúdos Complementares

2.1 Conteúdos Complementares Obrigatórios

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
C1	Língua Inglesa I	75	5	-
C4	Administração de Empresas	75	5	-
C5	Administração de Sistemas de Informação	60	4	Administração de Empresas
C6	Sistema de Informação e Decisão	60	4	Administração de Sistemas de Informação
H5	Metodologia do Trabalho Científico	45	3	-
H7	Pesquisa Aplicada à Computação	45	3	-
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso	30	2	-

	Total	390	26	
--	--------------	------------	-----------	--

2.2 Conteúdos Complementares Optativos (Mínimo de 240h/a ou 16 créditos)

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
P4	Linguagem de Programação III	60	4	Linguagem de Programação I e Lógica Aplicada à Computação
FE3	Física Aplicada à Computação III	60	4	Física Aplicada à Computação II
M10	Introdução à Teoria dos Grafos	60	4	Estruturas de Dados
M6	Álgebra Aplicada à Computação	60	4	Matemática Elementar
T11	Construção de Compiladores II	60	4	Construção de Compiladores I
T2	Sistemas Operacionais II	60	4	Sistemas Operacionais I
T3	Tópicos Especiais em Sistemas Operacionais	60	4	Sistemas Operacionais I
T4	Trabalhos Individuais em Sistemas Operacionais	60	4	Sistemas Operacionais I
T6	Redes de Computadores II	60	4	Redes de Computadores I
T7	Tópicos Especiais em Rede de Computadores	60	4	Redes de Computadores I
T9	Trabalho Individual em Rede de Computadores	60	4	Redes de Computadores I
T8	Avaliação de Desempenho de Redes e Sistemas	60	4	Linguagem de Programação I, Modelos Probabilísticos para a Computação e Redes de Computadores I
T13	Banco de Dados II	60	4	Banco de Dados I
T21	Administração de Projetos de Software	60	4	Engenharia de Software
T22	Métodos Formais para Desenvolvimento de Software	60	4	Teoria da Computação e Especificação de Requisitos de Software
T30	Sistemas Baseados em Conhecimento	60	4	Introdução à Inteligência Artificial
T31	Introdução às Redes Neurais	60	4	Introdução à Inteligência Artificial
AC5	Arquiteturas Avançadas de Computadores	60	4	Arquitetura de Computadores II
T38	Introdução à Microeletrônica	60	4	Circuitos Lógicos
T39	Concepção Estruturada de Circuitos Integrados I	60	4	Introdução à Microeletrônica
T40	Concepção Estruturada de Circuitos Integrados II	60	4	Concepção Estruturada de Circuitos Integrados I
T43	Introdução à Teoria da Informação	60	4	Modelos Probabilísticos para a Computação, Cálculo Diferencial e Integral III e Linguagem de Programação I
T46	Sistemas Cooperativos	60	4	Banco de Dados I e Engenharia de Software
T47	Introdução à Programação Linear	60	4	Linguagem de Programação I e Cálculo Vetorial e Geometria Analítica
T48	Informática Aplicada à Educação	60	4	-
T49	Introdução à Criptografia	60	4	Matemática Elementar e Linguagem de Programação I
T50	Introdução ao Processamento Digital de Sinais	60	4	Cálculo Diferencial e Integral III, Cálculo Vetorial e Geometria

				Analítica e Linguagem de Programação I
T24	Sistemas Multimídia	60	4	-
C2	Língua Inglesa II	75	5	Língua Inglesa I
C3	Português Instrumental	60	4	-
C7	Administração de Marketing I	60	4	Administração de Empresas
C8	Administração de Marketing II	60	4	Administração de Marketing I
C9	Introdução à Organização e Métodos	60	4	-
C10	Contabilidade Geral I	60	4	-
C11	Contabilidade de Custos I	60	4	Contabilidade Geral I
C12	Direito I	60	4	-
C13	Direito II	60	4	Direito I
C14	Educação Física	30	2	-
C15	Formação de Empreendedores de Informática	60	4	-
H2	Introdução à Psicologia	60	4	-
H3	Introdução à Sociologia	60	4	-
H4	Introdução à Filosofia	60	4	-
H6	Psicologia Aplicada à Administração	60	4	Introdução à Psicologia
H8	Relações Públicas e Humanas	60	4	-
M11	Matemática Elementar	60	4	-

2.3 Conteúdos Complementares Flexíveis (Mínimo de 180h/a ou 12 créditos)

Código	Disciplina	Carga Horária	Créditos	Pré-Requisito
CA4	Tópicos Especiais em Teoria da Computação	60	4	Teoria da Computação
CA5	Trabalho Individual em Teoria da Computação	60	4	Teoria da Computação
T14	Tópicos Especiais em Banco de Dados	60	4	Banco de Dados I
T15	Trabalho Individual em Banco de Dados	60	4	Banco de Dados I
T19	Tópicos Especiais em Engenharia de Software	60	4	Métodos de Projeto de Software
T20	Trabalho Individual em Engenharia de Software	60	4	Métodos de Projeto de Software
T32	Tópicos Especiais em Inteligência Artificial	60	4	Introdução à Inteligência Artificial
T33	Trabalho Individual em Inteligência Artificial	60	4	Introdução à Inteligência Artificial
T25	Tópicos Especiais em Interação Homem-Máquina	60	4	Interação Homem-Máquina
T26	Trabalho Individual em Interação Homem-Máquina	60	4	Interação Homem-Máquina
T27	Tópicos Especiais em Sistemas Multimídia	60	4	Sistemas Multimídia
T28	Trabalho Individual em Sistemas Multimídia	60	4	Sistemas Multimídia
T36	Tópicos Especiais em Processamento Digital de Imagens	60	4	Introdução ao Processamento Digital de Imagens

T37	Trabalho Individual em Processamento Digital de Imagens	60	4	Introdução ao Processamento Digital de Imagens
AC6	Tópicos Especiais em Arquiteturas de Computadores	60	4	Arquitetura de Computadores I
AC7	Trabalho Individual em Arquiteturas de Computadores	60	4	Arquitetura de Computadores I
T41	Tópicos Especiais em Microeletrônica	60	4	Introdução à Microeletrônica
T42	Trabalho Individual em Microeletrônica	60	4	Introdução à Microeletrônica
T44	Tópicos Especiais em Teoria da Informação	60	4	Introdução à Teoria da Informação
T45	Trabalho Individual em Teoria da Informação	60	4	Introdução à Teoria da Informação
T51	Tópicos Especiais em Processamento Digital de Sinais	60	4	Introdução ao Processamento Digital de Sinais
T52	Trabalho Individual em Processamento Digital de Sinais	60	4	Introdução ao Processamento Digital de Sinais
T53	Tópicos Especiais em Computação	60	4	variável

ANEXO III da Resolução nº 16/2006 do CONSEPE, que aprova o Projeto Político-Pedagógico do Curso de Ciência da Computação, Bacharelado, do Centro de Ciências Exatas e da Natureza, do Campus I da UFPB.
(Redação dada pela Resolução nº 57/2008/CONSEPE)

P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8
Física Aplicada à Computação I 01 04	Física Aplicada à Computação II 08 01 04	Computadores e Sociedade 15 02	Arquitetura de Computadores I 22 06,16 04	Arquitetura de Computadores II 29 22 04	Complementar Optativa 1 36 04	Complementar Optativa 3 43 04	
Introdução ao Computador 02 04	Pesquisa Aplicada à Computação 09 03	Circuitos Lógicos 16 08,02,03 06	Modelos Probabilísticos p/ Computação 23 12,18 04	Sistemas Operacionais I 30 20,22 04	Redes de Computadores I 37 30 04	Complementar Flexiva I 44 04	
Lógica Aplicada à Computação 03 04	Teoria da Computação 10 03 04	Linguagens Formais e Autômatos 17 10 04	Paradigmas de Linguagens de Programação 24 10,20 04	Construção de Compiladores I 31 24 04	Complementar Optativa 2 38 04	Complementar Flexiva 2 45 04	
Cálculo Diferencial e Integral I 04 04	Cálculo Diferencial Integral II 11 04 04	Cálculo Diferencial e Integral III 18 05,11 04	Séries e Eq Diferenciais Ordinárias 25 18 04	Cálculo Numérico 32 13,25 04	Administração de Sistemas de Informação 39 28 04	Sistema de Informação e Decisão 46 39 04	
Cálculo Vetorial e Geometria Analítica 05 04	Introdução à Álgebra Linear 12 05 04	Estruturas de Dados 19 13 04	Ordenação e Recuperação de Dados 26 19 04	Análise e Projeto de Algoritmos 33 10,26 04	Introdução à Inteligência Artificial 40 20 04	Complementar Flexiva 3 47 04	
Introdução à Programação 06 04	Linguagem de Programação I 13 06 04	Linguagem de Programação II 20 03,13 04	Introd. ao Proc Digital de Imagens 27 21 04	Banco de Dados I 34 26 04	Interação Homem-Máquina 41 04	Complementar Optativa 4 48 04	Estágio Supervisionado 50 32,35,46 20
Língua Inglesa I 07 5	Metodologia do Trabalho Científico 14 03	Introdução à Computação Gráfica 21 11,12,13 04	Administração de Empresas 28 05	Especificação de Requisitos de Software 35 13 04	Métodos de Projeto de Software 42 35 04	Engenharia de Software 49 40 04	TCC 51 02
29	26	28	29	28	28	28	22

Total de créditos do curso: 218