

3- Quadro

Migração de Matriz Curricular- Componentes Equivalentes

Componente Curricular Anterior			Componente Curricular Atual		
Denominação do Componente	Objetivo	Ementa	Denominação do Componente	Objetivo	Ementa
Fundamentos da Computação	Compreender os conceitos básicos da área de computação como um todo, bem como de todas as suas subáreas do conhecimento, de modo a formar uma base sólida para os conceitos que serão aprofundados ao longo do curso.	O componente curricular apresenta a área da computação e informática e a sua relação com o mundo do trabalho, de forma que o acadêmico compreenda os conceitos e o funcionamento do <i>software</i> , do <i>hardware</i> e da comunicação, desde a história e a evolução dos computadores, passando por noções de lógica digital, até as formas de interligações em redes e os sistemas de informação.	ADS11 – Fundamentos da Computação	Compreender os conceitos relacionados ao software e suas classificações funcionais, ao hardware e a capacidade dos dispositivos, e os principais tópicos sobre a computação e suas atribuições na dinâmica operacional da máquina, além da relação do acadêmico com o mundo profissional, possibilitando construir conhecimentos essenciais para melhor entendimento nos demais componentes curriculares do curso.	Introdução e fundamentos da informática e da computação. História da computação e marcos da arquitetura dos computadores. Tecnologias e aplicações de computadores. Representação e processamento da informação: Sistemas de numeração e Lógica digital. Arquitetura de computadores: Tipos de computadores, Hardware e software, Unidade Central de Processamento, Memória, Sistemas de entrada e saída. Sistemas Operacionais. Redes de computadores e conectividade. Engenharia de software. Desenvolvimento do pensamento computacional.
Algoritmos e Programação I e Paradigmas de Linguagens de Programação	Compreender a lógica de programação a partir do paradigma de programação estruturada e o desenvolvimento de estruturas de dados simples. Apresentar o	O componente curricular proporciona ao acadêmico o estudo de algoritmos visando a solução de situações problema, envolvendo conceitos fundamentais:	ADS12 – Algoritmos e Programação I	Compreender a lógica de programação a partir do paradigma de programação estruturada.	Tipos de dados, variáveis, constantes, operadores aritméticos, relacionais e lógicos, expressões, atribuição, representações gráfica e textual de algoritmos, estruturas de controle (sequência, seleção e repetição). Variáveis

	funcionamento das principais linguagens de programação através da análise de questões de projeto, características, mecanismos principais, pontos fracos e pontos fortes das mesmas.	tipos de dados, variáveis, constantes, operadores aritméticos, relacionais e lógicos, expressões, atribuição, representações gráfica e textual de algoritmos, estruturas de controle (sequência, seleção e repetição). Variáveis compostas homogêneas: vetores e matrizes. Manipulação com cadeias de caracteres (<i>strings</i>). A disciplina proporciona o estudo das características das linguagens de programação com ênfase na orientação a objetos: conceitos, tipos de dados, escopo de declarações, facilidades e problemas em aplicações. O acadêmico obtém essa compreensão através da demonstração dos diferentes paradigmas abordados.			compostas homogêneas: vetores e matrizes. Manipulação com cadeias de caracteres (<i>strings</i>).
Lógica	Desenvolver e exercitar o raciocínio lógico, trabalhando a representação e	O componente curricular aborda o estudo da lógica formal de primeira ordem,	ADS13 – Lógica	Apresentar, de forma introdutória, os fundamentos e métodos da lógica matemática para a computação.	Conceitos da Lógica Matemática e de sua aplicação para Computação. Relação entre lógica e

	argumentação coerente através do uso dos mecanismos lógicos, capacitando o acadêmico no desenvolvimento de algoritmos para a solução de problemas.	trabalhando a representação e argumentação coerente através do uso dos mecanismos de prova de teoremas, capacitando o acadêmico à descrição de sistemas computacionais.		Conhecer aplicação de métodos lógicos rigorosos para a resolução de problemas.	computação. Fundamentos da lógica proposicional. Sistemas dedutivos. Lógica de predicados de primeira ordem. Raciocínio automático na computação.
Matemática Básica	Retomar e aprofundar os principais conceitos de matemática fundamental, fornecendo ao estudante conhecimentos e técnicas que lhe sejam úteis posteriormente em sua profissão.	Este componente curricular aprofunda os conhecimentos de matemática, bem como desenvolve e aperfeiçoa o raciocínio lógico-matemático, pontos de extrema importância no exercício de atividades profissionais distintas, fornecendo a linguagem necessária para comunicação e argumentação matemática. O componente curricular promove o estudo de metodologias para a solução de problemas usando o raciocínio lógico e matemático, despertando a curiosidade do acadêmico.	ADS14 – Matemática Matricial	Desenvolver habilidades com operações com matrizes e solução de sistemas lineares utilizando matrizes.	Matrizes e determinantes. Sistemas lineares. Resolução de sistemas lineares utilizando matrizes. Escalonamento/ eliminação Gaussiana.
Estratégias de Comunicação Oral e Escrita	Ler, compreender e produzir diversos gêneros textuais do cotidiano, acadêmicos e do mercado de trabalho.	Estratégias para compreensão e interpretação de textos argumentativos. Emprego da norma culta na produção escrita. Elaboração dos	ADS68 – Estratégias de Comunicação Oral e Escrita	Compreender e produzir textos de diferentes gêneros, especialmente técnicos e conhecer alguns aspectos gramaticais necessários à leitura e à produção	Estratégias para compreensão e interpretação de textos. Emprego da norma culta na produção escrita. Estudo dos gêneros textuais resumo,

		gêneros textuais resumo, resenha, relatório e parecer. Técnicas e estratégias de comunicação oral. Planejamento e elaboração de seminários. A comunicação nos trabalhos de grupo. Soluções de problemas de comunicação empresarial/institucional.		escrita de textos técnicos.	resenha, relatório e estrutura do artigo científico. Técnicas e estratégias de comunicação oral. Planejamento e elaboração de seminários. A comunicação nos trabalhos de grupo. Soluções de problemas de comunicação empresarial/institucional .
Inglês Técnico I	Compreender textos técnicos a partir de técnicas de leitura e tradução e do desenvolvimento de vocabulário da área.	Estudo de textos específicos da área de computação visando compreensão. Trabalha os aspectos gramaticais e morfológicos pertinentes à compreensão. Desenvolvimento e ampliação das estratégias de leitura.	ADS16 – Inglês Técnico	Compreender textos técnicos a partir de técnicas de leitura e tradução e do desenvolvimento de vocabulário da área.	Estudo de textos específicos da área de computação visando compreensão. Trabalha os aspectos gramaticais e morfológicos pertinentes à compreensão. Desenvolvimento e ampliação das estratégias de leitura.
Arquitetura e Organização de Computadores	Compreender a organização de arquiteturas de computadores, partindo dos fundamentos da álgebra booleana e projeto de circuitos digitais, chegando até a compreensão da organização e funcionamento de um microprocessador completo.	O componente curricular apresenta uma introdução à arquitetura e organização de computadores convencionais. Aplicação da álgebra booleana no projeto de componentes combinacionais e sequenciais. Uso de técnicas de análise e de síntese de circuitos lógicos. Estudo do funcionamento básico da unidade central de processamento,	ADS21 – Arquitetura e Organização de Computadores	Compreender a organização de arquiteturas de computadores, partindo dos fundamentos da álgebra booleana e projeto de circuitos digitais, chegando até a compreensão da organização e funcionamento de um computador completo.	Introdução à arquitetura e organização de computadores convencionais. Álgebra booleana. Circuitos combinacionais e sequenciais. Técnicas de análise e de síntese de circuitos lógicos. Unidade central de processamento (unidade de controle e unidade lógica e aritmética), dispositivos de armazenamento (hierarquia de memória e dispositivos de armazenamento de massa) e periféricos de entrada e saída.

		bem como das suas interligações com dispositivos de armazenamento e com periféricos de entrada e saída. Programação em linguagem de baixo nível.			Programação em linguagem de baixo nível.
Algoritmos e Programação II e Qualidade e Teste de Software	Aprofundar os conhecimentos de programação estruturada a partir da modularização de programas e a partir da implementação de estruturas de dados simples e de suas operações. Compreender conceitos relacionados à gestão da qualidade e auditoria de sistemas, proporcionando ao acadêmico o entendimento e aplicação de normas e padrões para a melhoria de processos e produtos relacionados a tecnologias de informação.	Modularização de programas por meio de funções. Funções recursivas. Algoritmos de pesquisa e de ordenação de dados. Estruturas de dados simples: listas, filas e pilhas. O componente curricular apresenta conceitos relacionados à gestão da qualidade e auditoria de sistemas, métricas da qualidade de software, qualidade de processo de software, estudo de casos e estado da arte em qualidade de software.	ADS22 – Algoritmos e Programação II	Aprofundar os conhecimentos de programação estruturada a partir da modularização de programas e a partir da implementação de estruturas de dados simples e de suas operações.	Modularização de programas por meio de funções. Funções recursivas. Manipulação de arquivos. Noções básicas de complexidade de algoritmos. Algoritmos de pesquisa e de ordenação de dados. Utilização de bibliotecas da linguagem para o desenvolvimento de programas avançados.
Banco de Dados I	Apresentar as características básicas para o projeto e implementação de bancos de dados relacionais.	O componente curricular Banco de Dados I faz uma introdução aos conceitos fundamentais necessários para projetar, usar e implementar sistemas de banco de dados e aplicações de banco de dados. Para isto, são	ADS24 – Banco de Dados I	Introduzir os conceitos básicos sobre banco de dados e modelar, interpretar e desenvolver modelos de banco de dados relacionais. Manipular bancos de dados relacionais.	Conceitos básicos de banco de dados e SGBDs. Modelagem conceitual. Formas normais e restrições de integridade. Implementação de bancos de dados: modelo lógico e físico, e mapeamento do modelo conceitual para o de implementação.

		ênfatisados os fundamentos da modelagem e os modelos fornecidos pelos sistemas de gerenciamento de banco de dados (SGBD) e as técnicas de implementação de um sistema de banco de dados.			Linguagem para definição, manipulação e consulta de dados.
Matemática Discreta	Apresentar conceitos básicos da Matemática Discreta que são relevantes para o aprendizado da Ciência da Computação e desenvolver capacidade de raciocínio formal rigoroso e habilidades analíticas.	Esse componente curricular aborda conhecimentos específicos em técnicas de demonstração, indução matemática, recursão, teoria dos conjuntos, relações, funções, grafos e árvores, que servem como fundamentos para a construção de sistemas computacionais.	ADS25 – Matemática Matricial	Apresentar conceitos básicos da Matemática Discreta que são relevantes para o aprendizado da Ciência da Computação e desenvolver capacidade de raciocínio formal rigoroso e habilidades analíticas.	Teoria dos conjuntos, relações, funções. Introdução aos grafos. Técnicas de demonstração: indução matemática. Sequências recursivas.
Desenvolvimento de Sistemas I	Reforçar conceitos de Orientação a Objetos e entender a arquitetura e características de sistemas para desktop. Analisar, projetar, desenvolver e testar uma aplicação para desktop com interface gráfica, persistência de dados, paralelismo, utilizando ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software.	A disciplina proporciona aos acadêmicos o desenvolvimento de sistemas de informação (softwares) através da aplicação de técnicas e metodologias necessárias para o cumprimento das etapas do ciclo de vida de desenvolvimento de um software. Para isto, utiliza-se um banco de dados recente para armazenar os dados do sistema (<i>back-end</i>) e deve-se construir uma interface gráfica	ADS31 – Programação Orientada a Objetos	Compreender o paradigma orientado a objetos através do uso de linguagem de programação de alto nível.	O componente curricular proporciona ao acadêmico o estudo de algoritmos visando a solução de situações problema através do paradigma orientado a objetos, envolvendo conceitos fundamentais: herança, polimorfismo, composição e abstração. Tratamento de exceções e de erros, tipos básicos de estruturas de dados: (vetores, matrizes, listas). Desenvolvimento de interface gráfica.

		com uma linguagem recente para permitir a interação com os usuários (<i>front-end</i>).			
Banco de Dados II	Estudar tópicos avançados de Bancos de Dados, capacitando o aluno a modelar dados em XML e UML, reconhecer e implementar processamento de transações e concorrência, e otimizar banco de dados usando a teoria de normalização.	A disciplina Bancos de Dados II proporciona um estudo mais aprofundado no que diz respeito a vários tópicos relacionados à modelagem conceitual de banco de dados e o projeto de banco de dados, incluindo a notação para os diagramas de classe da UML. Na sequência, são abordados os modelos de dados orientados a objeto, objeto-relacional e XML. Além disso, é apresentada a teoria da normalização de dados. Por fim, apresenta-se o processamento de transações, controle de concorrência e técnicas de recuperação de dados.	ADS32 – Banco de Dados II	Realizar estudo aplicado de recursos de bancos de dados utilizando SQL através de UML, compreendendo o processamento de transações, controle de concorrência e conhecendo os principais recursos comuns aos SGBD's atuais. Explorar sistemas de bancos de dados NOSQL, Objeto-Relacional, Distribuídos e BigData.	Aplicação e ampliação de conhecimentos sobre bancos de dados criando, alterando e gerenciando estruturas de armazenamento de dados, através da linguagem SQL ou de recursos NOSQL, aprofundando técnicas de recuperação e análise de dados utilizando recursos avançados de persistência e consulta de dados.
Engenharia de Software I	Fornecer uma visão geral dos processos, métodos e ferramentas que auxiliam o analista de sistemas no desenvolvimento de software.	O componente curricular capacita o aluno para a análise e o projeto de <i>software</i> através do método orientado a objetos, abordando princípios e processos, ciclos	ADS33 – Engenharia de Software I	Compreender os conceitos básicos de engenharia de software. Entender as características de processos de software e dos métodos ágeis. Compreender o processo de engenharia de requisitos. Conhecer e elaborar modelos de	Introdução à Engenharia de Software. Modelos de processos de software. Métodos ágeis. Engenharia de requisitos. Modelos de software e UML. Modelos de arquitetura. Verificação e validação de software.

		de desenvolvimento, análise de requisitos, modelagem e teste de <i>software</i> , com o uso de ferramentas CASE (<i>Computer-Aided Software Engineering</i>)		software. Conhecer conceitos de teste de software. Compreender conceitos relacionados a gestão de configuração e evolução de software. Conhecer e caracterizar modelos de arquitetura de software.	Gerenciamento de configuração. Evolução do software.
Legislação Profissional	Proporcionar uma visão geral da legislação.	Introdução ao Direito: Estrutura da Legislação Nacional. Introdução ao Direito Constitucional. Noções de Direito Civil Geral: Pessoas Naturais e Jurídica, Empresa e Contratos. Noções de Responsabilidade Civil e Penal. Base geral do Direito do Consumidor. Noções de legislação trabalhista e tributária. Noções de Propriedade intelectual e Propriedade industrial. Legislação	ADS 34 – Legislação Profissional	Proporcionar uma visão geral da legislação.	Introdução ao Direito: Estrutura da Legislação Nacional. Introdução ao Direito Constitucional. Noções de Direito Civil Geral: Pessoas Naturais e Jurídica, Empresa e Contratos. Noções de Responsabilidade Civil e Penal. Base geral do Direito do Consumidor. Noções de legislação trabalhista e tributária. Noções de Propriedade intelectual e Propriedade industrial. Legislação específica.

		específica.			
Sistemas Operacionais	Estudar os vários mecanismos de gerenciamento de recursos presentes em um sistema operacional, tais como gerência de CPU, gerência de memória, gerência de dispositivos de entrada, e a sua importância no mundo da Informática.	O componente curricular apresenta os principais conceitos, políticas e mecanismos usados na implementação dos diversos componentes de sistemas operacionais modernos, proporcionando ao acadêmico uma visão geral do uso e do funcionamento desses sistemas.	ADS35 – Sistemas Operacionais	Apresentar os conceitos de sistemas operacionais, proporcionando aos discentes um conhecimento abrangente sobre o seu papel no gerenciamento de processos e dispositivos presentes nos computadores. Ao final da disciplina, o discente estará apto a reconhecer as principais características existentes em sistemas operacionais, bem como conhecer os sistemas operacionais livres e proprietários.	Conceitos básicos de sistemas operacionais: processos, organizações de sistemas operacionais, chamadas de sistema. Gerenciamento de Processos: estados de processo, escalonamento, comunicação de processos, exclusão mútua, threads. Gerência de memória: paginação, segmentação, memória virtual. Entrada e saída: dispositivos e controladores, software de E/S, interrupções. Sistemas de arquivos: FAT, NTFS e EXT. Estudo de caso: Linux e Windows.
Redes de Computadores	Compreender os conceitos fundamentais relacionados às redes de computadores, em particular à Internet, e as tecnologias e ferramentas que serão necessárias para a solução de problemas relacionados com redes de computadores.	O componente curricular apresenta as tecnologias que compõem as redes de computadores, explicando as diferentes arquiteturas de redes, conceitos de serviços, topologias, aspectos de distribuição da informação, caracterização e análise dos tipos e das tecnologias de interconexão de redes de computadores. A visão prática do componente curricular consiste na manipulação de	ADS41 – Redes de Computadores	Compreender os conceitos fundamentais relacionados às redes de computadores, em particular à Internet, protocolos e tecnologias utilizados para a implantação e configuração de redes de computadores.	Introdução às redes de computadores e à Internet. Modelos de referência OSI e TCP/IP abordando os principais protocolos referente comunicação de dados (padrões IEEE e redes sem fio), comutação de pacotes, interligação de redes com TCP/IP e protocolos da camada de aplicação.

		ferramentas para a análise de dados na rede, gerenciamento e configuração, capacitando o acadêmico para a utilização desses conceitos no ambiente profissional.			
Engenharia de Software II	Fornecer uma visão geral dos processos, métodos e ferramentas que auxiliam o analista de sistemas no desenvolvimento de softwares.	O componente curricular é uma continuidade de Engenharia de Software I que procura capacitar o aluno para a análise e ênfase no projeto de software através do método orientado a objetos, abordando princípios e processos, ciclos de desenvolvimento, análise de requisitos, modelagem e teste de software, com o uso de ferramentas CASE (<i>Computer-Aided Software Engineering</i>).	ADS42 – Engenharia de Software II	Projetar e implementar sistemas considerando os princípios e padrões de projeto. Utilizar técnicas e ferramentas de teste de software. Conhecer e aplicar os princípios da qualidade no processo de desenvolvimento de software.	Princípios de projeto de software. Padrões de projeto de software. Refatoração. Teste de Software. Qualidade de Software. Melhoria do Processo de Software.
Estruturas de Dados	Compreender a modelagem e implementação estruturas de dados avançadas, bem como os algoritmos para gerenciá-las na resolução de problemas computacionais específicos, avaliando suas vantagens e desvantagens.	Análise algorítmica. Pilhas e Filas. Filas de prioridades. Árvores: árvores binárias de busca, árvores de balanceamento estático e dinâmico. Tabelas de dispersão: conceitos básicos,	ADS43 – Estruturas de Dados	Compreender a modelagem e implementação estruturas de dados avançadas, bem como os algoritmos para gerenciá-las na resolução de problemas computacionais específicos, avaliando suas vantagens e desvantagens.	Análise algorítmica. Pilhas e Filas. Filas de prioridades. Árvores: árvores binárias de busca, árvores de balanceamento estático e dinâmico. Tabelas de dispersão: conceitos básicos, implementações e análise de eficiência. Conjuntos e mapeamentos: formato de dados JSON. Grafos: conceitos básicos, representações e

		implementações e análise de eficiência. Conjuntos e mapeamentos: formato de dados JSON. Grafos: conceitos básicos, representações e implementação de algoritmos. Aplicação das estruturas de dados na resolução de problemas computacionais.			implementação de algoritmos. Aplicação das estruturas de dados na resolução de problemas computacionais.
Desenvolvimento de Sistemas II	Entender a arquitetura e características de sistemas Web. Projetar, implementar, testar e publicar sistemas para a Web, bem como compreender e aplicar boas práticas de programação Web.	Este componente curricular trata do desenvolvimento de sistemas para Web <i>server-side</i> ou <i>back-end</i> . Linguagens de programação para geração dinâmica de páginas web; Arquitetura <i>Model View Controller</i> ; Integração com banco de dados; Frameworks; Web Services; Atividades práticas de análise, projeto, implementação e teste de sistemas web.	ADS44 – Desenvolvimento de Sistemas Web	Compreender conceitos de sistemas web, no servidor. Entender a comunicação entre cliente e servidor. Desenvolver aplicações web de média complexidade.	Comunicação entre cliente e servidor. Linguagem de programação back-end. Noções de segurança em sistemas web. Integração com banco de dados. Desenvolvimento de aplicação web. Integração com serviços web.
Probabilidade e Estatística	Capacitar o aluno a utilizar as noções básicas de estatística e probabilidade na sua área de conhecimento, coletando, organizando, resumindo, interpretando e	Tabulação de dados estatísticos, séries e gráficos estatísticos, distribuições de frequência, medidas de tendência central e de dispersão, probabilidade,	ADS45 – Probabilidade e Estatística	Capacitar o aluno a utilizar as noções básicas de estatística e probabilidade na sua área de conhecimento, coletando, organizando, resumindo, interpretando e obtendo conclusões a partir de	Tabulação de dados estatísticos, séries e gráficos estatísticos, distribuições de frequência, medidas de tendência central e de dispersão, probabilidade, distribuições discretas e

	obtendo conclusões a partir de um conjunto de dados.	distribuições discretas e contínuas, amostragem, inferência estatística, correlação e regressão.		um conjunto de dados.	contínuas, correlação e regressão. Técnicas de amostragem.
Desenvolvimento de Sistemas III	Entender a arquitetura e características de sistemas para dispositivos móveis. Analisar, projetar, desenvolver e testar uma aplicação para dispositivos móveis.	Este componente curricular trata do desenvolvimento de sistemas para dispositivos móveis. Linguagens de programação para criação de sistemas voltados para dispositivos móveis; Ferramentas de apoio ao desenvolvimento de software para dispositivos móveis; Atividades práticas de projeto, implementação e teste de sistemas para dispositivos móveis.	ADS51 – Desenvolvimento de Sistemas Mobile	Caracterizar e compreender sistemas para dispositivos móveis. Analisar as diferentes abordagens para desenvolvimento de aplicações mobile. Desenvolver aplicativos para dispositivos móveis. Desenvolver APIs.	Conceitos básicos de aplicações mobile. Sistemas operacionais. Abordagens nativa e multiplataforma. Recursos de hardware. Desenvolvimento de aplicação mobile. Integração com serviços externos. Desenvolvimento de API.
Gerência de Projetos	Propiciar aos alunos conhecimento das técnicas de gerência de projetos na área de desenvolvimento de sistemas computacionais.	Estudos sobre o contexto da Gerência de Projetos, discutindo metodologias e práticas de gerência de projetos com foco em gestão de processo de desenvolvimento de software.	ADS52 – Gerência de Projetos	Propiciar aos alunos conhecimento das técnicas de gerência de projetos na área de desenvolvimento de sistemas computacionais.	Estudos sobre o contexto da Gerência de Projetos, discutindo metodologias e práticas de gerência de projetos com foco em gestão de processo de desenvolvimento de software.
Empreendedorismo	Desenvolver capacidades empreendedoras, geração de ideias, identificação de oportunidades e viabilização prática de propostas de	Empreendedorismo. Perfil empreendedor: habilidades e qualidades. Plano de negócios: estrutura e elementos do	ADS54 – Empreendedorismo	Desenvolver capacidades empreendedoras, identificando oportunidades e viabilização prática do	Empreendedorismo e Perfil empreendedor. Plano de negócios: estrutura e elementos do plano. Análise de mercado. Plano de

	negócio, fundamentadas por ferramentas apresentadas em sala de aula.	plano. Análise do mercado regional. Estudo das tendências. Escolha de atividades produtivas, idéias e oportunidades. Comercialização. Plano de marketing. Calendário de operações. Plano operacional: equipamentos, pessoas, insumos; Registro e análise de resultados. Plano financeiro; Decisão de investir: orçamento e fontes de “investimento” (financiamento).		empreendedorismo, fundamentadas por ferramentas do plano de negócios.	Marketing. Plano Organizacional. Plano Financeiro. Análise da viabilidade do negócio.
Tópicos Avançados	Compreender tecnologias modernas envolvidas no projeto, análise e desenvolvimento de sistemas.	Conteúdo variável refletindo as tendências em projeto, análise e desenvolvimento de sistemas e em tecnologias da informação e comunicação. O colegiado do curso decidirá quais serão os tópicos abordados nesta disciplina.	ADS55 – Inteligência Artificial I	Compreender as diversas técnicas de Inteligência Computacional, aplicadas à solução de problemas de difícil solução utilizando técnicas clássicas.	Histórico, Teoria de Problemas, Paradigma Simbólico da IA, Modelagem de Agentes Inteligentes, Métodos de Busca, Representação de Conhecimento, Métodos de Inferência, Tratamento de Incertezas, Sistemas Especialistas, Lógica Nebulosa, Paradigma Conexionista da IA, Redes Neurais e Algoritmos de Aprendizado, Paradigma Evolucionário da IA, Algoritmos Genéticos.
Metodologia da Pesquisa e Projeto Integrador de Conclusão de Curso	Desenvolver competências especiais que permitam desvendar o papel da ciência, do conhecimento, da redação científica, do método e das técnicas de	Metodologia da pesquisa: conceitos introdutórios. Teoria do conhecimento e filosofia da ciência. Prática de pesquisa: da escolha e	ADS56 – Projeto Integrador	Desenvolver competências especiais que permitam desvendar o papel da ciência, do conhecimento, da redação científica, do método e das técnicas de pesquisa aplicáveis à	Metodologia da pesquisa: conceitos introdutórios. Etapas da metodologia da pesquisa: escolha e delimitação do tema e da problemática; elaboração de hipóteses;

	pesquisa aplicáveis à informática, habilitando o acadêmico à introdução ao trabalho de investigação sistemática de problemas computacionais, por intermédio de proposição, planejamento e execução de propostas de pesquisa – exequíveis, consistentes e qualificadas. Proporcionar aos alunos um espaço para a escolha de temas e orientadores para efetuar o trabalho de conclusão de curso, bem como delimitar o escopo a ser desenvolvido durante o TCC.	delimitação do tema à definição dos objetivos. A pesquisa de fontes e a constituição do referencial teórico. Prática de pesquisa: da coleta de dados às conclusões. Comunicação e divulgação da pesquisa. O componente curricular procura orientar os estudantes a definir o seu trabalho de conclusão de curso, em subsídios necessários à escolha e fundamentação de um tema proposto e a definição da orientação individual para o Trabalho de Conclusão de Curso.		informática, aplicando-as na elaboração de um projeto de pesquisa e desenvolvimento prático.	definição dos objetivos; pesquisa de fontes e a constituição do referencial teórico; definição da metodologia a ser executada. Elaboração e redação de projeto de pesquisa em temática relacionado à área da computação a ser desenvolvido como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC).
Relações Humanas nas Organizações	Refletir sobre os problemas fundamentais da moral, apresentando e discutindo os conceitos e as questões centrais da ética geral, bem como suas implicações para o exercício profissional da gestão.	Aproximações conceituais em filosofia moral e teorias éticas. Ética e direitos humanos. Ética nas organizações: possibilidades, limites e impasses. A ética e as relações da empresa com seus <i>stakeholders</i> e com o meio ambiente. Ética, liderança e tomada de decisão. O desenvolvimento sustentável e a responsabilidade social. Estudo de casos e dilemas morais aplicados	ADS61 – Gestão de Pessoas	Proporcionar conhecimentos da área de Gestão de pessoas a fim de desenvolver habilidades e competências relacionados à políticas e processos organizacionais.	Planejamento estratégico, organização e desenvolvimento de pessoas. Processos de gestão de pessoas: recrutamento e seleção de pessoas, treinamento e desenvolvimento, avaliação de desempenho, recompensa e movimentação de pessoas.

		às situações organizacionais			
Optativa I			ADS62 – Optativa I		
Segurança e Auditoria de Sistemas	Compreender conceitos básicos de segurança da informação, além de seus aspectos técnicos e gerenciais.	Aspectos técnicos como ferramentas e técnicas utilizadas em segurança da informação, criptografia, firewalls e sistemas de detecção de intrusão, aspectos gerenciais como políticas e normas de segurança da informação, conceitos e fundamentos da auditoria em sistemas de informação. Auditoria em sistemas de informação, Política de Segurança.	ADS64 – Segurança de Sistemas	Compreender conceitos básicos de segurança da informação, além de seus aspectos técnicos e gerenciais.	Aspectos técnicos como ferramentas e técnicas utilizadas em segurança da informação, criptografia, firewalls e sistemas de detecção de intrusão, aspectos gerenciais como políticas e normas de segurança da informação, conceitos e fundamentos da auditoria em sistemas de informação. Auditoria em sistemas de informação, Política de Segurança.
Optativa II			ADS65 – Optativa II		
Trabalho de Conclusão de Curso	Desenvolver a capacidade de aplicação dos conceitos e teorias adquiridos durante o curso de forma integrada por meio da elaboração e apresentação do TCC em formato de um artigo técnico-científico.	O Trabalho de Conclusão de Curso é um artigo técnico-científico a ser elaborado e apresentado pelo aluno, orientado por um professor, em que o aluno abordará um tema de relevância na área de formação do curso, utilizando os conhecimentos que adquiriu durante o curso.	ADS66 – Trabalho de Conclusão de Curso	Desenvolver a capacidade de aplicação dos conceitos e teorias adquiridos durante o curso de forma integrada por meio da elaboração e apresentação do TCC em formato de um artigo técnico-científico.	O Trabalho de Conclusão de Curso é um artigo técnico-científico a ser elaborado e apresentado pelo aluno, orientado por um professor, em que o aluno abordará um tema de relevância na área de formação do curso, utilizando os conhecimentos que adquiriu durante o curso.

Lista de Disciplinas sem Equivalência:

- Sistemas distribuídos
 - Inglês técnico II
 - Inglês técnico III
 - Ética nas Organizações
 - Interação Humano-Computador
-
- Extensão I
 - Extensão II
 - Extensão III