

## CATÁLOGO DO CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

### ATOS LEGAIS DO CURSO:

**Nome do Curso:** Ciência da Computação

**Nome da Mantida:** Centro Universitário de Rio Preto

**Endereço de Funcionamento do Curso:** Avenida Jornalista Roberto Marinho, s/n - Jardim Primavera

**Ato Legal de Criação:** Decreto Federal de 26 de junho de 1992, publicado no D.O.U de 29 de junho de 1992.

**Ato Legal de Reconhecimento:** Portaria nº. 1.260, de 23 de agosto de 1994

**Ato Legal de Renovação de Reconhecimento:** Portaria nº.914, de 28 de dezembro de 2018

**Número de Vagas Ofertadas:** 150 (cento e cinquenta)  
Matutino – 40 vagas  
Noturno - 110 vagas

**Tempo de Integralização:**

**Mínimo:** 8 semestres

**Máximo:** 14 semestres

**Modalidade:** Presencial, com carga horária a distância, conforme Portaria nº. 2.117, de 06/2/2019 – DOU 11/12/2019.

**Periodicidade:** Semestral

**Turno de Funcionamento:** Matutino e Noturno

### PERFIL DO EGRESSO E DO CURSO:

O campo da Ciência da Computação não se restringe aos computadores. Inclui também o desenvolvimento de trabalhos práticos no setor. Por isso, cabe ao bacharel em Ciência da Computação dedicar-se aos aspectos científicos, trabalhando no desenvolvimento e adaptação de sistemas da informação, no processamento de dados científicos e técnicos, bem como na criação de novas linguagens de programação e novas arquiteturas de hardware. As características necessárias para atuar na área são raciocínio lógico, exatidão, concentração, organização e iniciativa. Para atender às solicitações de profissionais dessa área, o currículo pleno do curso inclui disciplinas que abrangem os aspectos mais avançados da computação, possibilitando ao egresso cumprir o seu papel com dinamismo, objetividade e eficiência.

A estrutura curricular do Curso de Ciência da Computação da UNIRP foi norteado pelas orientações das Diretrizes Curriculares para os Cursos de Bacharelado em Licenciatura em Computação, que, de acordo com estas DCN's deve-se levar em consideração a flexibilidade necessária para atender domínios diversificados de aplicação e as vocações institucionais. Portanto, espera-se que os egressos dos cursos de bacharelado em Ciência da Computação:

- possuam sólida formação em Ciência da Computação e Matemática que os capacitem a construir aplicativos de propósito geral, ferramentas e infraestrutura de *software* de sistemas de computação e de sistemas embarcados, gerar conhecimento científico e inovação e que os incentivem a estender suas competências à medida que a área se desenvolva;
- possuam visão global e interdisciplinar de sistemas e entendam que esta visão transcende os detalhes de implementação dos vários componentes e os conhecimentos dos domínios de aplicação;

- conheçam a estrutura dos sistemas de computação e os processos envolvidos na sua construção e análise;
- conheçam os fundamentos teóricos da área de Computação e como eles influenciam a prática profissional;
- sejam capazes de agir de forma reflexiva na construção de sistemas de computação por entender que eles atingem direta ou indiretamente as pessoas e a sociedade;
- sejam capazes de criar soluções, individualmente ou em equipe, para problemas complexos caracterizados por relações entre domínios de conhecimento e de aplicação;
- reconheçam que é fundamental a inovação e a criatividade e entendam as perspectivas de negócios e oportunidades relevantes.

O Curso promove uma formação que capacita o profissional para a solução de problemas do mundo real, por meio da construção de modelos computacionais e de sua implementação. Neste contexto, o curso de Ciência da Computação do Centro Universitário de Rio Preto - UNIRP forma profissionais aptos a:

- identificar problemas que tenham solução algorítmica;
- conhecer os limites da computação;
- resolver problemas usando ambientes de programação;
- tomar decisões e inovar, com base no conhecimento do funcionamento e das características técnicas de *hardware* e da infraestrutura de *software* dos sistemas de computação consciente dos aspectos éticos, legais e dos impactos ambientais decorrentes;
- compreender e explicar as dimensões quantitativas de um problema;
- gerir a sua própria aprendizagem e desenvolvimento, incluindo a gestão de tempo e competências organizacionais;
- preparar e apresentar seus trabalhos e problemas técnicos e suas soluções para audiências diversas, em formatos apropriados (oral e escrito);
- avaliar criticamente projetos de sistemas de computação;
- adequar-se rapidamente às mudanças tecnológicas e aos novos ambientes de trabalho;
- ler textos técnicos na língua inglesa;
- empreender e exercer liderança, coordenação e supervisão na sua área de atuação profissional;
- ser capaz de realizar trabalho cooperativo e entender a força que dele pode ser derivada.

Diante do exposto, o Curso de Ciência da Computação do Centro Universitário de Rio Preto – UNIRP tem por objetivo formar profissionais voltados tanto para o mercado de trabalho como às atividades acadêmicas. Esse profissional está preparado para:

- gerar e desenvolver produtos computacionais;
- avaliar a importância de tais produtos para a sociedade;
- atuar na gestão de instituições;
- prosseguir carreira acadêmica, com a continuidade de seus estudos em cursos de mestrado e de doutorado;
- trabalhar em equipes de desenvolvimento como projetista de *software* e consultor de tecnologia;
- criar seu próprio empreendimento, abrindo novas empresas e desenvolvendo novos produtos.

Este é um papel importante de nossos profissionais, no contexto da geração de riqueza, de emprego e de tecnologia.

### **DIFERENCIAIS DO CURSO:**

- Conteúdos profissionais bem definidos, atualizados e voltados para formação de seus estudantes com qualidade.
- Corpo docente com experiência profissional acadêmica e de mercado de trabalho, permitindo aliar a teoria e a prática em sala de aula com *cases* reais da atividade profissional.
- Conteúdos básicos indispensáveis a formação profissional e alocados de forma a permitir a efetiva integralização do processo de ensino-aprendizagem.
- Desenvolvimento teórico-prático em todas as disciplinas específicas da área de Computação e Tecnologia da Informação.
- Curso oferece atividades para desenvolver a capacidade empreendedora dos seus alunos, visando a abertura de novas empresas e novos negócios na área de TI.
- Alto índice de empregabilidade, pois a maioria dos alunos consegue emprego mesmo antes de formado.
- Curso bem avaliado pelo ENADE/MEC.
- Curso participante de atividades sociais junto às entidades filantrópicas.

### **RESPONSABILIDADE SOCIAL DO CURSO (Justificativa da necessidade do Curso):**

O município de São José do Rio Preto é reconhecidamente um grande pólo de desenvolvimento regional em todos os sentidos, entre eles: econômico, social, cultural e político. O Curso vem suprir essas necessidades com a formação de profissionais capacitados na orientação e condução dessas atividades, uma vez que:

- Há grande demanda por profissionais da área de Tecnologia da Informação, pois São José do Rio Preto possui mais de 130 empresas na área de TI, cuja atividade fim consiste em desenvolver software para todos os setores da economia, projetar e implantar redes de computadores locais, intranet e internet, controle de segurança, entre outros; também existem empresas que necessitam da Tecnologia da Informação para seus negócios.
- Com a queda das fronteiras pela globalização, nada, absolutamente nada, ficará livre de competição e o empresário necessita de informações para a tomada de decisão. Neste caso o administrador de banco de dados pode fornecer dados formais e científicos, que permitem atender essas necessidades.
- Com o crescimento do uso de dispositivos móveis, como celulares e *tablets*, ocorreu também o surgimento de novos negócios, o que permitiu o aparecimento de mais vagas para o setor de TI. O que permite, cada vez mais, que alunos consigam se colocar no mercado de trabalho e atingir novos patamares sociais.
- O bacharel em Ciência da Computação poderá optar por um dos vários segmentos oferecidos pela profissão, mas sabemos também que a dinâmica do mercado de trabalho demonstra que as pessoas nem sempre encontram ocupações típicas aos cursos que escolheram para a formação profissional. É comum encontrarmos trabalhadores, com formação superior, em áreas

totalmente díspares de sua atuação profissional e a formação do bacharel em Ciência da Computação com visão sistêmica das atividades que poderá desenvolver permite a sua inserção no mercado de trabalho em condições privilegiadas como também em qualquer cargo ou atividade de gestão de negócios, pois o raciocínio lógico desenvolvido durante o curso coloca esse profissional em destaque em diversas áreas de negócios da empresa, pois é uma habilidade que o diferencia dos demais profissionais.

Portanto, consideramos de extrema importância o Curso de Ciência da Computação da UNIRP, empenhado em atuar como facilitador do processo de capacitação profissional e de autoaprendizagem de seus alunos, focado no profissional exigido pelo mercado de trabalho regional, estadual e nacional.

### **CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO:**

O Regimento Geral do UNIRP privilegia a avaliação continuada da aprendizagem como parte integrante do processo de formação, uma vez que possibilita diagnosticar lacunas a serem superadas, aferir os resultados alcançados em atividades de classe e extraclasse, mediante a verificação de competência e de aprendizagem teórica e prática de conhecimentos, e identificar mudanças de percurso eventualmente necessárias.

O sistema de avaliação do processo de ensino-aprendizagem no Curso de Ciência da Computação configura-se de acordo com o Regimento Geral do UNIRP (artigos 46 a 56).

Na perspectiva de garantir competências e habilidades características do Curso, a avaliação destina-se, portanto, à análise da aprendizagem dos alunos para favorecer seu percurso, regular as ações de sua integralização e, ainda, certificar sua formação profissional.

Para tanto, a avaliação é realizada mediante critérios explícitos e compartilhados com os alunos, uma vez que o que é objeto da avaliação representa uma referência importante para quem é avaliado, tanto para a orientação dos estudos como para a identificação dos aspectos considerados mais relevantes para a formação em cada momento do Curso.

De acordo com normas regimentais, a avaliação do rendimento escolar é feita por disciplina, abrangendo os aspectos de frequência e aproveitamento.

Em relação ao aproveitamento, visando à avaliação progressiva da aprendizagem do acadêmico, o professor ao longo do semestre letivo deve aplicar diferentes instrumentos compatíveis com o processo de ensino-aprendizagem, tais como: provas escritas, trabalhos individuais ou em grupo ou outras formas de avaliação continuada, previstas no plano de ensino da disciplina. Em relação às provas escritas (mínimo duas por período), uma delas, denominada prova escrita semestral, tem data especificada no Calendário Escolar – abrangendo todo o conteúdo programático da disciplina – e as demais com datas e horários estabelecidos pelos próprios docentes. Cabe aos docentes, após a realização de cada avaliação, apresentar o resultado ao acadêmico e com ele discutir seus avanços e dificuldades buscando-se, assim, aperfeiçoar o processo de ensino-aprendizagem.

## MERCADO DE TRABALHO:

A estrutura curricular do Curso de Ciência da Computação permite aos alunos a aquisição de conhecimentos teóricos e práticos necessários para atuarem nos mais diversos campos da área de Tecnologia da Informação. Com uma formação abrangente, as diversas disciplinas que compõem a estrutura curricular do Curso, contemplam as diversas atividades relacionadas com a área, principalmente as de conhecimentos específicos, como também os aspectos técnicos, econômicos, sociais, culturais, políticos, tecnológicos, legais, etc. Os alunos do curso de Ciência da Computação do UNIRP poderão atuar:

- em Empresas da área de informática;
- em Setores de Informática em Empresas de Comércio, Indústria e Prestação de Serviços;
- como Empreendedores na área de informática;
- em Empresas do setor de tecnologia e outros segmentos relacionados à Tecnologia da Informação
- em Empresas de desenvolvimento de software e hardware;
- na Gerência e na área banco de dados;
- em Empresas de comércio eletrônico e de consultoria tecnológica com o desenvolvimento de software e sistemas;
- na Prestação de serviços no projeto, configuração, instalação e manutenção de equipamentos eletrônicos computacionais, sistemas de automação e de computadores;
- em Empresas que necessitam instalação, operação e manutenção de redes de computadores e sistemas de automação comercial ou industrial;
- em Atividades acadêmicas;
- em Atividades de pesquisa em centros tecnológicos.

Para que o Bacharel em Ciência da Computação seja capaz de atuar nas áreas descritas acima se faz necessário desenvolver as seguintes competências e habilidades:

- compreender os fatos essenciais, os conceitos, os princípios e as teorias relacionadas à Ciência da Computação para o desenvolvimento de *software* e *hardware* e suas aplicações;
- reconhecer a importância do pensamento computacional no cotidiano e sua aplicação em circunstâncias apropriadas e em domínios diversos;
- identificar e gerenciar os riscos que podem estar envolvidos na operação de equipamentos de computação (incluindo os aspectos de dependabilidade e segurança);
- identificar e analisar requisitos e especificações para problemas específicos e planejar estratégias para suas soluções;
- especificar, projetar, implementar, manter e avaliar sistemas de computação, empregando teorias, práticas e ferramentas adequadas;
- conceber soluções computacionais a partir de decisões visando o equilíbrio de todos os fatores envolvidos;
- empregar metodologias que visem garantir critérios de qualidade ao longo de todas as etapas de desenvolvimento de uma solução computacional;
- analisar quanto um sistema baseado em computadores atende os critérios definidos para seu uso corrente e futuro (adequabilidade);
- gerenciar projetos de desenvolvimento de sistemas computacionais;
- aplicar temas e princípios recorrentes, como abstração, complexidade, princípio de localidade de referência (*caching*), compartilhamento de

recursos, segurança, concorrência, evolução de sistemas, entre outros, e reconhecer que esses temas e princípios são fundamentais à área de Ciência da Computação;

- escolher e aplicar boas práticas e técnicas que conduzam ao raciocínio rigoroso no planejamento, na execução e no acompanhamento, na medição e gerenciamento geral da qualidade de sistemas computacionais;
- aplicar os princípios de gerência, organização e recuperação da informação de vários tipos, incluindo texto imagem som e vídeo;
- aplicar os princípios de interação humano-computador para avaliar e construir uma grande variedade de produtos incluindo interface do usuário, páginas WEB, sistemas multimídia e sistemas móveis.

## COORDENAÇÃO DO CURSO

A Coordenadoria do **Curso de Ciência da Computação da UNIRP** é exercida pela Prof<sup>a</sup>. M<sup>a</sup>. Valéria Maria Volpe.

### Minicurriculo da Coordenadora:

Mestre em Ciências Matemáticas com ênfase em Matemática Aplicada e Computacional pela UNESP de São José do Rio Preto; possui duas especializações, sendo Especialista em Computação pelo ICMSC – USP São Carlos, Especialista em MBA em Desenvolvimento de Sistemas pela UNIRP. Currículo Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7598285600081867>.

### Horário e Locais de Atendimento da Coordenação:

De segunda à sexta-feira, nos horários assinalados:

Horários	Segunda-feira	Terça-feira	Quarta-feira	Quinta-feira	Sexta-feira
Tarde das 15h às 19h				Na UU III	
Noite das 19h às 22h30	Na UU III				

### MATRIZ CURRICULAR DO CURSO:

Considerando o objetivo traçado para o curso e as Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Ciência da Computação instituídas pela Resolução CNE/CES 5/2016, aprovado em 16 de novembro de 2016, o currículo pleno do curso de Ciência da Computação do Centro Universitário de Rio Preto – UNIRP estrutura-se da seguinte forma:

Resumo	Carga Horária
Disciplinas Presenciais 2.320 h/a	1.933 horas
Disciplinas Optativas Carga Horária Presencial 40 h/a	33 horas
Disciplinas EaD	600 horas
Trabalho Conclusão Curso	80 horas
Estágio Supervisionado	120 horas
Disc. Extensionistas	320 horas
Atividades Complementares	114 horas
Duração Total do Curso	3.200 horas

## INTEGRALIZAÇÃO DAS ATIVIDADES DE EXTENSÃO NA MATRIZ CURRICULAR

A atual matriz curricular do curso de Pedagogia conta, em conformidade com a resolução nº 7, de 18 de dezembro de 2018, estabelecida pelo MEC, com 10% da carga horária total do curso na forma de atividades de extensão, e regulamentado pela Resolução CONSEPE-UNIRP 11/2022. As mesmas são representadas na matriz curricular por disciplinas denominadas de Projeto Integrador Extensionista (I, II, III, IV ...). Nestas disciplinas os alunos, com o auxílio e orientação dos docentes responsáveis, realizam atividades diretamente ligadas ao perfil do egresso estabelecido no PPC e que sejam voltadas à Comunidade.

A cada oferta das disciplinas de extensão, será desenvolvido um projeto único, que deverá envolver todos os alunos matriculados na turma. Os projetos deverão ser protocolados na Coordenadoria de Extensão e Cultura da Pró-Reitoria Acadêmica, de acordo com Edital a ser publicado semestralmente e, uma vez concluídos, deverá ser apresentado relatório descrevendo as ações desenvolvidas, seus êxitos e contribuições como ações de extensão. O projeto deverá garantir que as ações desenvolvidas contribuam efetivamente para a formação do aluno, e que seja explicitado a forma como a comunidade será atendida. Deverá também deixar claro a forma como a carga horária será integralizada, considerando tempo destinado para preparação, discussões teóricas sobre os temas abordados no projeto, execução do mesmo e avaliação.

Estas ações, por sua vez, são disponibilizadas em canais específicos da instituição (site, blogs, redes sociais etc.) e abertas a toda comunidade, como forma de disseminar o conhecimento produzido pelos alunos e colocá-lo a serviço da comunidade.

Anterior ao protocolo, o projeto deverá ser aprovado pelo colegiado de curso e pela coordenação, sempre com pelo menos um semestre de antecedência. Os projetos poderão ser desenvolvidos como:

- I. Programas de Extensão: conjunto articulado de ações extensionista, que pode envolver diversos cursos ou áreas, e atividades como projetos, cursos e eventos;
- II. Projetos de Extensão: que atenda a necessidade da comunidade, e que garanta a mobilização dos conhecimentos e habilidades adquiridos pelos alunos no decorrer do curso, e de acordo com o momento em que os mesmos estão inseridos no curso, considerando a matriz curricular;



- III. Cursos, Oficinas e Eventos: voltado para a comunidade, e com efetiva participação dos alunos na sua elaboração, oferta e avaliação;
- IV. Prestação de Serviços: atendimento a necessidades da comunidade ou empresas, podendo ou não envolver remuneração para a instituição. Pode estar articulado com outras áreas ou setores da instituição, como laboratórios de práticas, clínicas e hospitais, entre outros.

É possível ainda projetos que envolvam diversas turmas do curso, assim como projetos intercurso, favorecendo a interdisciplinaridade, ações conjuntas entre alunos em diferentes etapas de formação, ou com contribuições de cursos, ou campos de conhecimento distintos.

Pensando em um desenvolvimento de competências mais dinâmico engajando mais o aluno em seu estudo, buscando inovação neste processo de ensino, foi feita parceria com o DreamShaper, para utilização da ferramenta DreamShaper, solução educacional baseada em metodologias ativas para o desenvolvimento de projetos.

As etapas de desenvolvimento da Ferramenta DreamShaper têm uma solução inovadora baseada em metodologias ativas de aprendizagem baseada em projetos, com uma trilha interativa, que impulsiona o aluno a desenvolver seus projetos de forma autônoma e orientada. Os professores têm liberdade de auxiliar no processo de desenvolvimento, estipulando métricas, bem como abastecendo a ferramenta com conteúdo na forma de materiais de apoio, que permanecem a disposição do aluno em todo o processo, criando uma trilha de aprendizagem contextualizada ao perfil dos alunos.

As principais características são:

- Acessibilidade;
- Baseado em metodologias ativas de aprendizagem;
- Conteúdos adaptáveis para modalidades EAD ou presenciais;
- Métricas de desenvolvimento de competências gerais, com base nas DCNs.

A Curricularização da Extensão não corresponde aos Projetos de Extensão apresentados de forma independente, por parte do corpo docente da instituição, e não poderão ser utilizadas como Atividades Complementares - AC.



## Matriz Curricular 2024

Sociedade de Educação e Cultura de São José do Rio Preto LTDA		Página 0001 de 0003			
UNIRP		07/03/2024			
Unidade Universitária I - Sede		19:14:35			
Graduação					
Matriz Curricular	Ciência da Computação	Noturno			
	Bacharelado				
		C. H.	C. H.	C. H.	
		Presencial	Não Presencial	Práticas	Total
2024-1º Semestre					
1º Período					
7810-046-20 - Algoritmo e Programação de Computadores I		80	-	-	080
8545-046-20 - Educação Ambiental e Cidadania		0	80	-	080
FIS 0726-026-20 - Física		40	-	-	040
5357-046-20 - Fundamentos Matemáticos		80	-	-	080
LET 0590-046-20 - Inglês Instrumental I		80	-	-	080
5267-026-20 - Inteligência Emocional		0	40	-	040
8627-026-20 - Laboratório de Algoritmo e Programação de Computadores I		40	-	-	040
		320	120	0	440
2º Período					
7813-046-20 - Algoritmo e Programação de Computadores II		80	-	-	080
MAT 0124-046-20 - Cálculo Diferencial e Integral I		80	-	-	080
8708-026-20 - Eletrônica Embarcada		40	-	-	040
MAT 2035-046-20 - Geometria Analítica e Álgebra Linear		80	-	-	080
LET 0596-026-20 - Inglês Instrumental II		40	-	-	040
0098-046-20 - Língua Portuguesa		0	80	-	080
MAT 3257-026-20 - Matemática Discreta		40	-	-	040
		360	80	0	440
3º Período					
MAT 0128-046-20 - Cálculo Diferencial e Integral II		80	-	-	080
ENE 2258-046-20 - Circuitos Digitais		80	-	-	080
INF 1391-026-20 - Estrutura de Dados I		40	-	-	040
MAT 0146-026-20 - Probabilidade e Estatística		40	-	-	040
4143-046-20 - Programação Orientada a Objetos		80	-	-	080
8723-026-20 - Sistema de Informação Gerencial		0	40	-	040
		320	40	0	360
Disc. Extensionistas					
4408-046-20 - Projeto Integrador Extensionista I					080
					80
4º Período					
INF 2394-026-20 - Análise e Projeto de Sistemas		40	-	-	040
7814-046-20 - Arquitetura e Organização de Computadores		80	-	-	080
8540-026-20 - Educação das Relações Étnico-Raciais		0	40	-	040
INF 1396-046-20 - Estrutura de Dados II		80	-	-	080
INF 0346-046-20 - Linguagem de Programação I		80	-	-	080
6485-026-20 - Redação e Documentação Técnica		40	-	-	040
		320	40	0	360

Sociedade de Educação e Cultura de São José do Rio Preto LTDA		Página 0002 de 0003			
<b>UNIRP</b> Unidade Universitária I - Sede		07/03/2024			
Graduação		19:14:35			
Matriz Curricular	Ciência da Computação Bacharelado	Noturno			
2024-1º Semestre		C. H. Presencial	C. H. Não Presencial	C. H. Práticas	Total
	<b>4º Período</b>				
Disco. Extensionistas					
3146-04S-20 - Projeto Integrador Extensionista II					080
					80
	<b>5º Período</b>				
ADM 0102-02S-20 - Administração		0	40	-	040
INF 1400-04S-20 - Banco de Dados I		80	-	-	080
ENC 0137-04S-20 - Engenharia de Software		80	-	-	080
8541-02S-20 - Ética e Responsabilidade Profissional		0	40	-	040
INF 0347-04S-20 - Linguagem de Programação II		80	-	-	080
7815-04S-20 - Teoria da Computação e Linguagens Formais e Automatos		80	-	-	080
		320	80	0	400
Disco. Extensionistas					
4273-04S-20 - Projeto Integrador Extensionista III					080
					80
	<b>6º Período</b>				
INF 1407-02S-20 - Banco de Dados II		40	-	-	040
INF 2401-02S-20 - Compiladores		40	-	-	040
5268-02S-20 - Desenvolvimento de Carreira e Empregabilidade		0	40	-	040
7816-02S-20 - Interação Humano-Computador		0	40	-	040
ENC 2263-02S-20 - Linguagens e Técnicas de Programação		40	-	-	040
7221-04S-20 - Programação para Dispositivos Móveis		80	-	-	080
INF 2400-04S-20 - Sistemas Operacionais		80	-	-	080
		280	80	0	360
Estágio Supervisionado					
0199-06S-20 - Estágio Supervisionado					120
					120
Disco. Extensionistas					
4924-04S-20 - Projeto Integrador Extensionista IV					080
					80
	<b>7º Período</b>				
8706-02S-20 - Ciência de Dados		40	-	-	040
8543-02S-20 - Direitos Humanos		0	40	-	040
INF 2655-04S-20 - Inteligência Artificial		80	-	-	080
EDF 1091-02S-20 - Machine Learning		40	-	-	040
8550-02S-20 - Metodologia da Pesquisa e do Trabalho Científico		0	40	-	040
INF 0809-04S-20 - Redes de Computadores		80	-	-	080
		240	80	0	320

Sociedade de Educação e Cultura de São José do Rio Preto LTDA

UNIRP

Unidade Universitária I - Sede

Graduação

Página 0003 de 0003

07/03/2024

19:14:35

Matriz Curricular	Ciência da Computação Bacharelado	Noturno			
2024-1º Semestre		C. H. Presencial	C. H. Não Presencial	C. H. Práticas	Total
	7º Período				
Trabalho Conclusão Curso					040
CCO 5037-026-20 - Trabalho de Conclusão de Curso I					40
	8º Período				
ADM 2119-026-20 - Empreendedorismo		0	40	-	040
4434-026-20 - Gestão Ágil		40	-	-	040
8703-026-20 - Governança de Tecnologia da Informação		40	-	-	040
8707-026-20 - Internet das Coisas (IoT)		40	-	-	040
5695-026-20 - Planejamento e Gestão de Projetos		0	40	-	040
5873-026-20 - Segurança da Informação		40	-	-	040
		160	80	0	240
Disciplina Optativa		40	-	-	40
Trabalho Conclusão Curso					040
CCO 5038-026-20 - Trabalho de Conclusão de Curso II					40
		2.360	600	000	3.480

Resumo	Carga Horária
Disciplinas Presenciais	2.320 h/a
Disciplinas Optativas	Carga Horária Presencial 40 h/a
Disciplinas EaD	600 horas
Trabalho Conclusão Curso	80 horas
Estágio Supervisionado	120 horas
Disc. Extensionistas	320 horas
Atividades Complementares	114 horas
Duração Total do Curso	3.200 horas

Sociedade de Educação e Cultura de São José do Rio Preto LTDA		Anexo	
UNIRP Unidade Universitária I - Sede		07/03/2024 19:14:36	
Matriz Curricular	Ciência da Computação	Noturno	
Bacharelado			
2024-1º Semestre		C. H. Presencial	C. H. Não Presencial Total
Optativas			
8º Período			
ADM 4145-02S - Administração de Banco de Dados		40	- 040
COS 0412-02S - Computação Gráfica		40	- 040
7817-02S - Infraestrutura de Tecnologia da Informação		40	- 040
6079-02S - Língua Brasileira de Sinais		40	- 040
7646-02S - Marketing Digital		40	- 040

## **INFRAESTRUTURA:**

A Unidade Universitária III do Centro Universitário de Rio Preto - UNIRP, onde o curso de Ciência da Computação está implantado, atende as necessidades do curso.

- Salas de aulas com ar-condicionado e recursos multimídia;
- Laboratórios de informática (software);
- Laboratório de Hardware;
- Laboratório de Redes e Redes sem Fio;
- Laboratório de Circuitos Digitais;
- Laboratório de Robótica;
- Laboratório de Física;
- Biblioteca;
- Salas de estudos individuais e em grupo.

## **PROGRAMAS DE EXTENSÃO DO CURSO:**

Atividades desenvolvidas:

- Semana acadêmica do curso;
- Projeto de Empreendedorismo Solidário;
- Projeto de inclusão Digital em Entidades Filantrópicas;
- Ciclo mensal de palestras;
- Visitas técnicas em Empresas da área de Computação e Tecnologia (IBM, Google, Cervejaria Petrópolis, Fábrica da Hyundai, etc.).

## **Programação dos eventos do curso:**

A Semana Acadêmica do Curso de Ciência da Computação e Encontro de Egressos, sempre são realizados na terceira semana do mês de maio.

## **ESTÁGIO:**

O Estágio Supervisionado do Curso de Ciência da Computação tem por objetivo oportunizar ao aluno conhecer a realidade do exercício da profissão e do mercado de trabalho. É também um momento para verificar e comprovar a realização das competências exigidas na prática profissional e exigível dos formandos, especialmente quanto ao trabalho em equipe e seguindo regras e metodologias praticadas no mercado. Mas é também um momento para se acompanhar o aprendizado acadêmico, que muitas vezes parece abstrato, e perceber sua aplicação profissional, tais como: a elaboração do projeto de Tecnologia da Informação; organização de atividades de análise e desenvolvimento de projetos em TI; programação e implantação de sistemas; suporte técnico, e suporte ao cliente.

O Estágio pode ser realizado em empresas com a finalidade de estudar a sua informatização ou a informatização de algum parceiro contratado. Também se pode desenvolver o Estágio Supervisionado em entidades sem fins lucrativos, como por exemplo, ONG's, para que o aluno possa vivenciar a experiência de ser ele mesmo o dono do negócio, o prestador de serviços, o gerente do projeto, enfim o líder e autor de todas as atividades envolvidas na prática do negócio em TI. Além de

procurar desenvolver nesse aluno a solidariedade, o respeito ao próximo e a cidadania.

#### **LINKS INTERESSANTES RELACIONADOS AO CURSO:**

Associação Brasileira de Computação: <http://www.sbc.org.br>  
Programas de Tecnologia da Informação: <http://olhardigital.uol.com.br>  
Site de Raciocínio Lógico: <https://rachacuca.com.br>  
Comunidade Brasileira de desenvolvimento e programação de jogos:  
<http://www.gamedev.com.br>  
Sociedade de Usuários Java: <https://soujava.org.br/>  
Comunidade Java Noroeste Paulista:  
<http://javanoroeste.com.br/javanoroeste/index.html>  
PMI Project Management Institute: <https://brasil.pmi.org>  
Tecnologia da Informação Brasileira: <http://www.softex.br>  
Metodologia do Processo de Software Brasileira: <http://www.softex.br/mpsbr>  
Manifesto para o desenvolvimento ágil de software:  
<http://www.manifestoagil.com.br>  
Bolsa de Valores de São Paulo: [https://www.b3.com.br/pt\\_br/](https://www.b3.com.br/pt_br/)  
Instituto Brasileiro de Governança Corporativa: <http://www.ibgc.org.br>