

### 4.1.1 Representação Gráfica do Processo Formativo

Matriz Curricular curso de Bacharelado em Ciência da Computação - 3.500 horas							
1 Semestre	2 Semestre	3 Semestre	4 Semestre	5 Semestre	6 Semestre	7 Semestre	8 Semestre
Introdução a Matemática 11 4 2/2 B 80	Estruturas de Dados 21 4 2/2 P 80	Cálculo aplicado a Computação 31 3 3/0 B 60	Programação de Aplicações Web 41 4 1/3 P 80	Computação em Nuvem 51 3 1/2 PE 60	Visão Computacional 61 2 0/2 PE 80	Computação Gráfica 71 4 2/2 P 80	Práticas de Extensão V 81 5 0/5 CE 100
Matemática Discreta 12 4 2/2 B 80	Introdução a Sistemas Embarcados 22 3 1/3 B 60	Redes de Computadores 32 4 2/2 B 80	Práticas de Extensão I 42 2 0/2 CE 40	Desenvolvimento IoT 52 3 1/3 PE 60	Otimização 62 4 2/2 PE 80	Projeto de Curso I 72 4 0/5 P 80	Projeto de Curso II 82 9 4/4 P 80
Introdução a Programação 13 5 1/3 B 100	Engenharia de Software I 23 3 3/0 P 60	Teoria dos Grafos 33 3 1/2 P 60	Projetos de Sistemas Distribuídos 43 3 1/2 PE 60	Segurança da Informação 53 2 1/1 PE 40	Inteligência Artificial e Aprendizagem de Máquina II 63 3 1/2 54 P 60	Práticas de Extensão IV 73 4 0/4 CE 80	Optativa VIII 83 4 4/4 PE 80
Leitura e Escrita Acadêmica 14 4 2/2 IC 80	Geometria Analítica e Álgebra Linear 24 4 2/2 B 80	Banco de Dados II 34 3 1/2 26 P 60	Processamento de Imagens 44 3 1/2 B 60	Inteligência Artificial e Aprendizagem de Máquina I 54 3 1/2 P 60	Big Data 64 3 1/2 PE 60	Optativa VI 74 4 2/2 PE 80	
Introdução a Eletricidade e Eletrônica Digital 15 3 3/3 B 60	Arquitetura e S.O. 25 4 2/2 B 80	Engenharia de Software II 35 3 1/3 23 P 60	Projetos de Redes de Computadores 45 2 0/2 PE 40	Inovação e Empreendedorismo 55 2 1/1 IC 40	Direito Digital 65 2 1/1 IC 40		
Sistemas de Software Livre 16 3 1/2 B 40	Banco de Dados I 26 3 2/1 P 60	Metodologia Científica 36 2 1/1 IC 40	Probabilidade e Estatística 46 4 2/2 B 80	Programação de Aplicativos para Dispositivos Móveis 56 3 0/3 P 60	Práticas de Extensão III 66 3 0/3 CE 60		
Computação e Sociedade 17 2 2/0 IC 40	Programação Orientada a Objetos 27 3 1/3 P 60	Introdução à Robótica 37 3 1/2 B 60	Optativa I 47 4 2/2 PE 80	Optativa II 57 4 2/2 PE 80	Optativas III 67 2 1/1 IC 40		
		Análise Numérica 38 4 2/2 B 80	Interação Humano Computador 48 3 1/2 B 60	Práticas de Extensão II 58 2 0/2 CE 40			

Atividades Complementares - 100 horas

Figura 6 - Matriz curricular do curso de Ciência da Computação