

# Ciência da Computação

Código: 35

Modalidade: Bacharelado

Período de Integralização: 8 semestres

Turno: Noturno

Vagas: 42\* (2º semestre)

\*Vagas as quais incidem os percentuais determinados pela Resolução nº14/2003 do Conselho Superior

## O CURSO

Começou a funcionar em turno diurno, em 1987, como modalidade Informática dentro do Bacharelado de Matemática, numa relação candidato/vaga de 9 (nove) em média nos primeiros anos. Em 1997, tornou-se curso autônomo como Bacharelado em Informática, experimentando uma relação crescente que atingiu o patamar de 14 (quatorze) candidatos por vaga. O curso recebeu, em 2000, a visita da Comissão de Especialistas de Ensino de Computação e Informática (CEEInf) do MEC/SESu que, pautando sua análise nos Indicadores e Padrões de Qualidade para Cursos de Graduação da Área de Computação, RECOMENDOU O RECONHECIMENTO DO CURSO (Portaria 625 do MEC, publicada no Diário Oficial da União em 16/03/2001). Atendendo a uma recomendação dessa Comissão, em 2001, a denominação do curso passou a ser Ciência da Computação, mais adequado à sua atividade-fim, que é a Computação. A área de Computação e Informática, como ciência e como geradora de conhecimento, não é modismo; estudos realizados mostram que a área goza de certo prestígio em termos de demanda social. Isto motivou a UFJF a criar também o turno noturno, atendendo aos anseios de nossa Comunidade.

O currículo do curso passou por uma profunda reforma em meados de 2003, cobrindo todas as áreas de formação recomendadas pelas Diretrizes Curriculares do MEC, acrescido da Flexibilização Curricular preconizada pela UFJF. A **formação básica** (três primeiros semestres) compreende os princípios básicos da área de Computação, assim como a matemática necessária para defini-los formalmente e a física necessária para permitir o entendimento e o projeto de computadores. Após essa fase, as disciplinas de **fundamentos da computação** trazem ao aluno a parte científica e as técnicas fundamentais à formação sólida em computação. Já as disciplinas de **tecnologia da computação** dão ao aluno a oportunidade de visualizar aplicações dos conhecimentos básicos adquiridos no desenvolvimento tecnológico da Computação. O bacharelado deve **eleger um perfil**, após ter concluído sua formação básica (normalmente a partir do 6º período) segundo o seu interesse: (1) Computação Científica; (2) Redes e Processamento Distribuído; (3) Desenvolvimento de Software e (4) Ciência, Tecnologia e Sociedade. Esses perfis visam capacitar o aluno para a elaboração de solução de problemas em diversos domínios de aplicação, criando instrumentos de interesse da sociedade. Em paralelo, acontece a **complementação de sua formação**, de caráter obrigatório, com o estudo da língua inglesa instrumental, fundamental ao profissional da área, e com a iniciação científica em computação, que desenvolve a habilidade para aplicação do método científico. O aluno cumpre também ao menos uma **disciplina eletiva** (dentro um conjunto previamente estabelecido pelo currículo) e uma **disciplina opcional** (de livre escolha do aluno, dentro da oferta da UFJF), além de ao menos uma entre as várias **atividades curriculares eletivas** previstas na flexibilização curricular, viabilizando uma dimensão mais social e humana e permitindo sua interação com outras profissões (economia, direito, administração etc.), o que certamente o atingirá mais tarde como profissional. As várias atividades são normalmente apoiadas pelos Laboratórios de Ensino do Departamento de Ciência da Computação, nos quais são ministradas as disciplinas eminentemente laboratoriais (p.ex., os laboratórios de programação). A biblioteca setorial do ICE, assim como a Biblioteca Central da UFJF, contam com livros e periódicos especializados na área de Computação e Informática.

O curso oferece ao aluno, desde o 2º período, uma estrutura flexível que permite não só o aprendizado pleno, mas também o integrado: (a) a **iniciação à pesquisa** se dá através da participação do aluno nos projetos de pesquisa dos professores; (b) a **iniciação à docência** se dá principalmente através dos projetos de monitoria nas disciplinas de maior demanda; (c) o **treinamento profissional**, a partir de projetos específicos de interesse da comunidade universitária; (d) a **iniciação à extensão**, também via projetos, aproxima o aluno da realidade da sociedade que nos cerca; (e) o **estágio supervisionado**, que

pode ser desenvolvido numa universidade, empresa ou em outra instituição pública ou privada, ou junto a profissionais liberais, no Brasil ou no exterior, caracteriza-se pelo exercício pré-profissional, quando o estudante aplica os conhecimentos teóricos adquiridos no curso mediante o cumprimento de plano previamente aprovado por uma Comissão; e (f) **grupos de estudo**, criados de acordo com o interesse particular de algum grupo de alunos, sob orientação de um professor, contribuem para a flexibilização do currículo. As **atividades curriculares à distância**, toda e qualquer **participação em eventos** da área e a **vivência profissional** que porventura o aluno venha a experimentar complementam este quadro.

Ao final do curso, o aluno desenvolve um **Trabalho de Conclusão de Bacharelado**. Este trabalho visa também complementar a formação do futuro bacharel, estendendo e/ou aprofundando conhecimentos adquiridos; pode ter caráter teórico e/ou prático sobre assunto das diferentes áreas da Ciência da Computação, podendo estar baseado em atividades de iniciação à pesquisa e/ou de estágio supervisionado e sendo realizado sempre sob a tutela de um professor orientador.

## **O PROFISSIONAL**

Em função das competências técnicas exigidas e das habilidades atribuídas ao egresso, ele deverá estar apto a resolver as seguintes classes de problemas: (1) análise, especificação, projeto, desenvolvimento, implementação, validação, manutenção e gerenciamento de qualquer projeto de software, envolvendo tecnologia conhecida ou a ser criada; (2) pesquisa e viabilização de soluções de software para diversas áreas de conhecimento e aplicação; e (3) operação, instalação, configuração e integração eficiente de equipamentos computacionais e sistemas de software.

O perfil profissional do egresso o capacita a desenvolver as seguintes funções no mercado de trabalho: (1) **Empreendedor** – descobrimento e empreendimento de novas oportunidades para aplicações, usando sistemas computacionais e avaliando a conveniência de se investir no desenvolvimento da aplicação; (2) **Consultor** - consultoria e assessoria a empresas de diversas áreas no que tange ao uso adequado de sistemas computacionais; (3) **Coordenador de Equipe** – coordenação de equipes envolvidas em projetos na área de Computação e Informática; (4) **Membro de Equipe** – participação, de forma colaborativa e integrada, em equipes que desenvolvem projetos na área de Computação e Informática; e (5) **Pesquisador** – participação em projetos de pesquisa científica e tecnológica.

A possibilidade de participação no **Agente Softex Genesis Juiz de Fora** (Geração de Novos Empreendimentos em Software, Informação e Serviços), coordenado pelo Departamento de Ciência da Computação, reforça a função **empreendedor**. A possibilidade de atuação na **Base Três Consultoria em Informática** (Empresa Júnior do Curso de Ciência da Computação) em cargos de direção, gerência, e coordenação de projetos reforça as funções de **consultor**, **coordenador de equipe** e **membro de equipe**. A continuidade da formação profissional e científica, através do ingresso em cursos de pós-graduação, é fortemente incentivada pelo embasamento teórico e pela possibilidade de participar de projetos de iniciação científica e iniciação à docência, capacitando o egresso desse curso também para iniciar-se na vida acadêmica.

(website do Curso: <http://www.ccc.ufjf.br>)