

## Currículo 4: Entrada em Outubro

### Engenharia de Computação

Período	T	Disciplinas	CH	Prática Presencial
1°	1	MODELAGEM DE NOVOS NEGÓCIOS	66	
	1	CÁLCULO DE UMA VARIÁVEL	44	
	1	BASES DE PROGRAMAÇÃO	44	
	2	PROJETO DE EXTENSÃO 1	70	
	2	ALGORITMOS E LABORATÓRIO DE PROGRAMAÇÃO	88	Sim
	2	CÁLCULO DE VÁRIAS VARIÁVEIS	44	
	2	FENÔMENOS MECÂNICOS	88	

2°	1	MÉTODOS MATEMÁTICOS	44	
	1	ELETRICIDADE, PROPAGAÇÕES ONDULATÓRIAS E MAGNÉTICAS	88	
	1	ESTRUTURAS DE DADOS	88	Sim
	2	FENÔMENOS DOS TRANSPORTES	88	
	2	MODELAGEM E SIMULAÇÃO MATEMÁTICA	44	
	2	ANÁLISE ORIENTADA A OBJETOS	44	Sim

3°	1	PROGRAMAÇÃO ORIENTADA A OBJETOS	88	Sim
	1	ARQUITETURA, ORGANIZAÇÃO E FUNCIONAMENTO DE COMPUTADORES E SISTEMAS OPERACIONAIS	88	
	1	PROJETO DE EXTENSÃO 2	70	
	2	GRAFOS APLICADOS À COMPUTAÇÃO	44	
	2	SISTEMAS DIGITAIS	66	
	2	REDES E LABORATÓRIO DE REDES DE COMPUTADORES	88	Sim

4°	1	MODELAGEM E IMPLEMENTAÇÃO DE BANCO DE DADOS COM SQL	88	Sim
	1	LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE	88	Sim
	1	PROGRAMAÇÃO ESTRUTURADA	88	Sim
	2	SISTEMAS ELÉTRICOS PARA COMPUTAÇÃO	66	
	2	ENGENHARIA DE SOFTWARE	44	
	2	PRÁTICAS EMPREENDEDORAS	66	

5°	1	SISTEMAS EMBARCADOS	44	
	1	COMPILADORES	44	
	1	PROJETO DE EXTENSÃO 3	90	
	2	SEGURANÇA DE SISTEMAS E CRIPTOGRAFIA	44	
	2	MICROPROCESSADORES E MICROCONTROLADORES	44	

6°	1	PROGRAMAÇÃO E PLATAFORMAS DE ALTO DESEMPENHO	44	Sim
	1	SISTEMAS ELETRÔNICOS ANALÓGICOS E ELETROELETRÔNICA	44	Sim
	1	TÓPICOS	44	
	2	SOCIEDADE, CULTURA E CONTEMPORANEIDADE	66	
	2	ELETIVA I	44	
	2	ESTÁGIO SUPERVISIONADO EM ENGENHARIA DA COMPUTAÇÃO	182	

7°	1	CIÊNCIA DE DADOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL	66	
	1	CRIATIVIDADE, INOVAÇÃO E EXPERIÊNCIA	44	
	1	MODELAGEM E REPRESENTAÇÃO DO ESPAÇO	66	
	2	ERGONOMIA E ENGENHARIA DO TRABALHO	66	
	2	PROJETO DE EXTENSÃO 4	80	
	2	ELETIVA II	44	

8°

1	LEITURA E PRODUÇÃO ACADÊMICA	66	
1	PROJETO INTEGRADOR EM AVALIAÇÃO DE PROBLEMAS DE ENGENHARIA	44	
1	INTERFACES DE SISTEMAS COMPUTACIONAIS	44	
2	CONSTRUÇÃO DE PENSAMENTO	66	
2	ANÁLISE ESPACIAL	44	
2	ENGENHARIA: DA IDÉIA À CONCEPÇÃO	66	