# CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

**AUTORIZAÇÃO**: Resolução nº 007/96 CONSUNI

**RECONHECIMENTO**: Decreto Estadual nº 5281/2002 renovado pelo Decreto Estadual nº 795/2016

**PERÍODO DE CONCLUSÃO**: Mínimo: 4 anos e 1/2 / Máximo: 8 anos

**NÚMERO DE VAGAS**: 40 vagas para ingresso no primeiro semestre e 40 vagas para ingresso no segundo semestre

**TURNO**: integral

**NÚMERO DE FASES**: 9

**CARGA HORÁRIA TOTAL**: 3.852 h/a

**ÚLTIMA ALTERAÇÃO CURRICULAR**: Resolução nº 14/2019 CONSUNI e Resolução nº 28/2019 CONSUNI

**LOCAL DE FUNCIONAMENTO**: Joinville

**MATRIZ CURRICULAR E EMENTÁRIOS DAS DISCIPLINAS**:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| DISCIPLINA | CRED | CH | PRÉ - REQUISITOS |
| 1ª FASE | | | |
| **Algoritmos**  Noções de arquitetura e programação de computadores. Algoritmo, fluxograma e pseudo-codificação. Entrada e saída de dados. Constantes e variáreis. Operadores e expressões. Desvios e laços. Vetores e matrizes. Programação estruturada. Experimentação em linguagem de alto nível. | 4 | 72 | - |
| **Geometria Analítica**  Vetores no R3. Produto escalar. Produto vetorial. Duplo produto vetorial e misto. Retas e planos no R3. Transformação de coordenadas no R2. Coordenadas polares cilíndricas e esféricas no R2 e no R3. Curvas e Superfícies. | 4 | 72 | - |
| **Introdução ao Cálculo Diferencial e Integral**  Conjuntos Numéricos; Conceito de Função; Função Afim; Função Quadrática; Função Modular; Função Exponencial; Logaritmo; Função Logarítmica; Funções Trigonométricas; Funções Hiperbólicas. | 4 | 72 | - |
| **Lógica Matemática**  História da lógica. Cálculo proposicional. Fórmulas tautológicas, contra-válidas e consistentes. Transformação entre conectivos lógicos. Equivalencias. Argumentos válidos. Teorema lógico. Axiomatização. Métodos de prova. Lógica de 1a. Ordem (LPO). Quantificadores. Fórmulas. Argumentos. Axiomatização. Noções sobre teorias lógicas (completude e corretude). Notação clausal. Introdução à Provas de LPO. Uso de uma linguagem baseada em lógica, como instância da LPO. | 4 | 72 | - |
| **Programação Funcional**  Cálculo lambda, avaliação de expressões/redução (lazy, eager), recursão, polimorfismo, imutabilidade, funções de ordem superior, aplicação parcial de funções, tipos de dados algébricos. | 4 | 72 | - |
| **Teoria Geral de Sistemas**  Introdução à Epistemologia. Visão Geral da Filosofia da Ciência. Histórico da TGS. Conceitos fundamentais da TGS. Características dos Sistemas. Classificações dos Sistemas. Cibernética. Desdobramentos atuais sobre TGS. | 4 | 72 | - |
| TOTAL | 24 | 432 |  |
| 2ª FASE | | | |
| **Álgebra Linear**  Matrizes. Sistemas de equações lineares. Espaço vetorial. Transformações lineares. Operadores lineares. Autovalores e autovetores. Produto interno. | 4 | 72 | Geometria Analítica |
| **Cálculo Diferencial e Integral I**  Números, variáveis e funções de uma variável real. Limite e continuidade da função. Derivada e diferencial. Teoremas sobre as funções deriváveis. Análise da variação das funções. Integral indefinida. | 6 | 108 | Introdução ao Cálculo Diferencial e Integral |
| **Linguagem de Programação**  Algoritmos em linguagem de alto nível. Sintaxe de operadores, expressões e instruções de controle. Tipos simples e estruturas compostas. Manipulação de dados em memória. Arquivos. Funções. Teste e documentação de programas. | 4 | 72 | Algoritmos |
| **Matemática Discreta**  Técnicas de demonstração. Indução matemática: primeiro e segundo princípios, definição indutiva. Álgebra de conjuntos. Relações: relação de ordem, relação de equivalência. Funções: funções parciais e totais, funções injetoras, funções sobrejetoras, funções bijetoras. Contagem: princípio da multiplicação e adição, princípio de inclusão e exclusão, princípio das casas de pombo. Estruturas algébricas: semigrupos, monóides, grupos, reticulados, homomorfismos. | 4 | 72 | Lógica Matemática |
| **Eletrônica para Ciência da Computação**  Eletricidade e magnetismo. Carga Elétrica, Campo Elétrico. Corrente Contínua e Corrente Alternada. Circuitos Elétricos. Capacitância, Indutância e Impedância. Semicondutores. Diodos e Transístores. Circuitos com Transístores. Sensores e transdutores. | 4 | 72 | - |
| TOTAL | 22 | 396 |  |
| 3ª FASE | | | |
| **Cálculo Diferencial e Integral II**  Integral definida. Estudo de Funções de várias variáveis. Integrais múltiplas. Séries Numéricas. Séries de Funções. | 4 | 72 | Cálculo Diferencial e Integral I, Geometria Analítica |
| **Sistemas Digitais**  Sistemas de Numeração e Códigos; Álgebra Booleana; Portas Lógicas; Circuitos Combinacionais; Projeto de sistemas combinacionais; Circuitos Sequenciais; Flip-Flops; Contadores e Registradores, máquinas de estado finitos; Projeto de Sistemas Sequenciais; Aritmética Digital: circuitos e Operações aritméticas; Circuitos Famílias Lógicas e Circuitos Integrados. | 4 | 72 | Eletrônica para Ciência da Computação |
| **Estrutura de Dados I**  Representação e manipulação de tipos abstratos de dados. Estruturas lineares. Introdução a estruturas hierárquicas. Métodos de classificação. Análise de eficiência. Aplicações. | 4 | 72 | Linguagem de Programação |
| **Probabilidade e Estatística**  Análise Exploratória de Dados. Probabilidade. Distribuições. Medidas de dispersão. Amostragem e Estimação. Intervalos de confiança. Teste de hipóteses. Regressão e correlação. Planejamento de experimentos. | 4 | 72 | Cálculo Diferencial e Integral I |
| **Análise e Modelagem de Sistemas**  Ciclo de vida do software. Engenharia de Requisitos: requisitos funcionais, não-funcionais, elicitação, análise e gerenciamento de requisitos. Modelagem de sistemas: modelos de contexto, modelos de interação, modelos estruturais, modelos comportamentais. Projeto da arquitetura do software: padrões de projeto e arquitetura de aplicações. Introdução à análise e projeto orientado a serviços: Arquitetura SOA e web services. Linguagem UML. | 4 | 72 | Linguagem de Programação |
| **Programação Orientada a Objetos**  Conceitos de orientação a objetos. Decomposição de programas. Generalização e especialização. Agregação e composição. Herança e polimorfismo. Projeto orientado a objetos. Estudo de uma linguagem. | 4 | 72 | Algoritmos |
| TOTAL | 24 | 432 |  |
| 4ªFASE | | | |
| **Metodologia da Pesquisa**  Conhecimento, Ciência e Tecnologia; Diretrizes para a Leitura, Análise e Interpretação de Textos; Comunicação Científica; Normatização do Documento Científico (Resumo, Citações e Referências); Plágio; Método Científico. Pesquisa: Classificações e Fases de Projeto. Noções de Revisão de Literatura. | 4 | 72 | Teoria Geral de Sistemas |
| **Arquitetura e Organização de Computadores**  Noções de arquitetura e organização de computadores. Estrutura e funcionamento da CPU. Registradores. Hierarquia de memórias. Conjunto, formato e armazenamento de instruções. Noções de linguagem Assembly. Dispositivos de entrada e saída. Pipeline de instruções. Arquiteturas RISC e CISC. Noções de processamento paralelo. Noções de Microcontroladores. | 4 | 72 | Sistemas Digitais |
| **Linguagens Formais e Autômatos**  Alfabetos e Linguagens. Linguagens, gramáticas e expressões regulares, autômatos finitos. Linguagens e gramáticas livres de contexto e autômatos de pilha. Linguagens sensíveis ao contexto. Implementação dos conceitos para a solução de problemas básicos. | 4 | 72 | Matemática Discreta, Linguagem de Programação |
| **Estruturas de Dados II**  Conceitos de arquivos. Interfaces com o sistema operacional, acesso sequencial e direto. Ordenação externa. Pesquisa em memória secundária, indexação árvore B. Compressão de dados. | 4 | 72 | Estruturas de Dados I |
| **Análise Numérica**  Análise numérica: características e importância. Máquinas digitais: precisão, exatidão e erros. Aritmética de ponto flutuante. Sistemas de numeração. Resolução computacional de sistemas de equações lineares. Resolução de equações algébricas e transcendentes. Resolução de sistemas de equações não lineares. Aproximação de funções: interpolação polinomial, interpolação spline, ajustamento de curvas, aproximação racional e por polinômios de Chebyschev. Integração numérica: Newton-Cotes e quadratura Gaussiana. | 4 | 72 | Cálculo Diferencial e Integral II, Linguagem de Programação |
| **Teoria dos Grafos**  Conceitos e definições de grafos. Representação computacional. Conexividade, Isomorfismo, Planaridade e Coloração. Ordenação topológica. Grafos Hamiltonianos, Eulerianos e Árvores. Buscas em Grafos. Caminho Mínimo. Árvore geradora. Fluxos em Redes. Introdução ao estudo de estruturas combinatórias. | 4 | 72 | Estruturas de Dados I |
| TOTAL | 24 | 432 |  |
| 5ª FASE | | | |
| **Sistemas Operacionais**  Conceitos básicos e organização de sistemas operacionais. Gerenciamento de processador: processos, threads, escalonamento. Comunicação entre processos. Gerenciamento de memória: alocação contígua, memória virtual, paginação, segmentação. Sistemas de arquivos. Gerenciamento de dispositivos de entrada e saída. Deadlocks. | 4 | 72 | Arquitetura e Organização de Computadores, Estruturas de Dados I |
| **Compiladores**  Análises léxica, sintática e semântica. Ferramentas para construção de compiladores. Geração e otimização de código intermediário. Ambientes em tempo de execução. | 4 | 72 | Linguagens Formais e Autômatos, Estruturas de Dados I |
| **Computação Gráfica**  Conceitos Básico; Dispositivos Gráficos; Sistemas de Cores; Transformações geométricas; Projeções; Primitivas gráficas; Visibilidade; Rendering (modelos de iluminação, shading, textura, sombras); Iluminação Global. | 4 | 72 | Álgebra Linear, Estruturas de Dados I, Análise Numérica |
| **Banco de Dados I**  Banco de dados: objetivo e conceitos Básicos. Sistemas de Gerenciamento de Banco de Dados: funcionalidades e principais módulos. Modelo relacional: álgebra relacional e cálculo relacional. Linguagem SQL: DDL e DML. Projeto de banco de dados: etapas, modelo entidade-relacionamento e mapeamento relacional. Engenharia reversa: formas normais e dependências funcionais. Tendências e aplicações de novas tecnologias de bancos de dados. | 4 | 72 | Matemática Discreta, Linguagem de Programação |
| **Complexidade de Algoritmos**  Crescimento assintótico de funções. Somatórios. Análise de complexidade de algoritmos. Algoritmos iterativos e recursivos. Divisão e conquista. Algoritmos gulosos. Programação Dinâmica. Problemas tratáveis e intratáveis. Classes de problemas: P, NP, NP-Completo e NP-Difícil. Aproximações e Heurísticas. | 4 | 72 | Teoria dos Grafos |
| **Engenharia de Software**  Modelos de Processo de Software: modelos prescritivos e ágeis. Gerenciamento de Projetos: definição de escopo, estrutura analítica de projeto, estimativas de esforços. Qualidade de Software: métricas de qualidade, Goal/Question/Metric, modelos de qualidade. Gerenciamento de Configuração e Mudança de Software. Verificação e Validação: tipos e técnicas de teste. Ferramentas de apoio ao processo de software. | 4 | 72 | Análise e Modelagem de Sistemas, Programação Orientada a Objetos |
| TOTAL | 24 | 432 |  |
| 6ª FASE | | | |
| **Banco de Dados II**  SQL: visões, funções e gatilhos. Transações: propriedades ACID, tipos de inconsistências e ciclo de vida da transação. Recuperação de falhas: tipos de falhas, técnicas de recuperação e gerenciamento de buffer. Controle de concorrência: seriabilidade, deadlock, escalonadores otimistas e pessimistas. Indexação: tipos de índices, estruturas de indexação, índices em SQL. Processamento de consultas: otimização algébrica, otimização estatística e plano de consulta. Tendências e aplicações de novas tecnologias de bancos de dados. | 4 | 72 | Banco de Dados I |
| **Redes de Computadores**  Introdução às redes de comunicações; Modelo de referência OSI; Camada Física; Camada de enlace de dados; Camada de Rede; Camada de transporte; Modelo TCP/IP; Camada de Aplicação; Redes locais e metropolitanas; Projeto de redes. | 2 | 36 | Arquitetura e Organização de Computadores, Estruturas de Dados I |
| **Teoria da Computação**  Histórico e contextualização da Computação. Máquinas de Turing. Relações entre modelos de computabilidade e suas equivalências. Problema da Parada. A Tese de Church-Turing. Indecidibilidade. Redutibilidade de linguagens e de problemas. Complexidade de Tempo: análise de algoritmos, as classes de problemas P, NP e NP-Completo, Teorema de Cook-Levin. | 4 | 72 | Linguagens Formais e Autômatos |
| **Processamento de Imagens**  Operações globais e de vizinhança. Transformadas digitais clássicas. Teorema da convolução. Técnicas de Reconstrução de Imagens. Técnicas de Segmentação e Representação. Classificação e elementos de Análise de Imagens. Aplicações. | 4 | 72 | Álgebra Linear, Estruturas de Dados I, Análise Numérica |
| **Interação Humano Computador**  Introdução à Interação Humano-Computador. Qualidade de Uso. Aspectos Éticos em IHC. Fundamentos teóricos. Design em IHC. Avaliação em IHC. Tópicos de Inovação e Tendências. | 4 | 72 | Estruturas de Dados I, Análise e Modelagem de Sistemas |
| **Pesquisa Operacional**  Introdução à Pesquisa Operacional. Modelagem de problemas. Programação linear; solução gráfica e por SIMPLEX. Programação inteira. Métodos de Transporte e designação. Outros métodos de PO. Uso do computador para solução de problemas de pesquisa operacional. | 4 | 72 | Teoria dos Grafos |
| TOTAL | 24 | 432 |  |
| 7ª FASE | | | |
| **Sistemas Distribuídos**  Conceitos básicos de sistemas distribuídos; Arquiteturas em sistemas distribuídos; Sincronização em sistemas distribuídos; Paradigmas de linguagens de programação distribuída; e Conceitos de Middleware em sistemas distribuídos. | 4 | 72 | Redes de Computadores |
| **Métodos Formais**  Estudo de técnicas formais. Classificação de modelos formais. Concepção de sistemas: especificação, verificação e validação. Apresentação e aplicação de métodos e linguagens de especificação formal. | 4 | 72 | Linguagens Formais e Autômatos |
| **Automação e Controle**  Sistemas de Manufatura. Introdução à Automação da Manufatura. Equipamentos Industriais. Sistemas de Software. Integração e Controle. | 4 | 72 | Arquitetura e Organização de Computadores, Computação Gráfica |
| **Empreendedorismo em Informática**  Negócios de base tecnológica e seu impacto na sociedade; O Empreendedorismo e o empreendedor; Inovação e o ecossistema de startups; O processo de empreender e o modelo startup enxuta; Identificação, validação de oportunidades e desenvolvimento do cliente; Plano de Negócio e Modelagem de Negócio; Políticas, legislação e sistema de apoio ao empreendedorismo. Educação Ambiental. Negócios de base tecnológica como fomentadores da sustentabilidade socioambiental. | 4 | 72 | - |
| **Inteligência Artificial**  Histórico. Conceitos e motivações. Jogos e problemas de IA. Métodos informados e não-informados de busca. Heurísticas e meta-heurísticas. Tipos de raciocínio. Representação do conhecimento. Uso da lógica em processos de raciocínio. Aplicações. Noções de paradigmas bio-inspirados. | 4 | 72 | Teoria da Computação, Complexidade de Algoritmos |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| TOTAL | 24 | 432 |  |
| 8ª FASE | | | |
| **Trabalho de Conclusão de Curso I**  Planejamento da pesquisa do trabalho de conclusão de curso em Ciência da Computação: definição de tema, escopo, objetivos, metodologia e levantamento bibliográfico. | 2 | 36 | Metodologia da Pesquisa, 120 Créd. |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| TOTAL | 18 | 324 |  |
| 9ª FASE | | | |
| **Ética em Informática**  Fundamentos da ética. O profissional de computação. A abrangência da ética em computação. A importância do raciocínio na tomada de decisões éticas. Códigos de ética profissionais. Ética e regulamentação da profissão. Educação em direitos humanos. Educação das relações étnico-raciais e Ensino de história e cultura afro-brasileira. | 2 | 36 | **-** |
| **Trabalho de Conclusão de Curso II**  Desenvolvimento do projeto em Ciência da Computação: execução da pesquisa, elaboração da solução, desenvolvimento da implementação/modelagem, teste e análise de resultados. | 2 | 36 | Trabalho de Conclusão de Curso I |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| **Disciplina Optativa** | 4 | 72 | - |
| TOTAL | 12 | 216 |  |
| DISCIPLINAS OPTATIVAS | | | |
| **Tópicos Especiais em Linguagens de Programação**  Abordar em abrangência ou profundidade temas atuais relacionados a técnicas de programação; análise ou otimização de código; projeto e implementação de linguagens de programação. | 4 | 72 | Compiladores, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Fundamentos da Computação**  Abordar em abrangência ou profundidade temas envolvendo computabilidade; complexidade de algoritmos; sistemas formais; verificação de programas. | 4 | 72 | Teoria da Computação, Complexidade de Algoritmos, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Inteligência Artificial**  Introdução as arquiteturas computacionais inteligentes: comparação entre os paradigmas, histórico e métodos de busca e otimização. Fundamentos teóricos e tópicos avançados de IA. Estudo de aplicações: domínio discreto, contínuo, multiobjetivos, com e sem restrições. | 4 | 72 | Teoria da Computação, Complexidade de Algoritmos, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Inteligência Computacional**  Introdução à Inteligência Computacional (IC): comparação de paradigmas, histórico e métodos de otimização. Estudo de algoritmos Inteligência Computacional. Fundamentos teóricos e tópicos avançados. Estudo de aplicações: domínio discreto, contínuo, multiobjetivos, com e sem restrições. | 4 | 72 | Teoria da Computação, Complexidade de Algoritmos, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Computação Gráfica**  Abordar em abrangência e profundidade o estado da arte na área de Computação Gráfica e/ou Modelagem Geométrica e/ou áreas afins. | 4 | 72 | Computação Gráfica, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Aplicações Gráficas**  Abordar as principais inovações tecnológicas decorrentes de pesquisas recentes na área de Aplicações do Processamento Gráfico, como Animação Computadorizada, Realidade Virtual/Mista/Aumentada, Jogos Digitais, Sistemas Multimídia, entre outras. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Análise de Imagens**  Abordar em abrangência e profundidade o estado da arte em Análise de Imagens e discutir os avanços recentes em áreas como Visão Computacional, Reconhecimento de Padrões, Processamento de Imagens e demais subáreas. | 4 | 72 | Processamento de Imagens, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Educação a Distância**  Fundamentos da Educação a Distância (EAD). Tecnologias Educacionais. Aprendizagem Eletrônica (e-learning). Avaliação de Software Educacional. Cooperação e Colaboração. | 4 | 72 | Banco de Dados I, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Informática na Educação**  Tendências e aplicações de novas tecnologias aplicadas em Informática na Educação. | 4 | 72 | Banco de Dados I, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Programação Paralela**  Modelos de computação paralela. Expressão e extração do paralelismo. Sincronização e comunicação: métodos e primitivas. Programação concorrente e distribuída: linguagens e algoritmos. Problemas clássicos de programação paralela. Princípios de implementação. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Segurança em Redes de Computadores**  Estudo dos desafios referentes à segurança em ambientes computacionais. Estudo de soluções para segurança em software, sistema operacional e rede de computadores, assim como estudos dos mecanismos de proteção, políticas e cultura de segurança, ações necessárias frente aos ataques. Auditoria de Sistemas. Aspectos especiais: vírus, fraudes, criptografia, acesso não autorizado. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Gerência e Mobilidade em Redes**  Necessidades de Gerenciamento e Mobilidade em redes de computadores; Estruturas de Gerenciamento OSI e INTERNET; Serviços de gerenciamento OSI e Protocolos; Gerenciamento de Dados Decorrentes da Mobilidade de Usuários e Protocolos de Redes sem fio. Aspectos de Produtos de Gerenciamento. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Desenvolvimento de Aplicações na Web**  Histórico e conceitos relacionados à Internet e Web. Estudo, utilização de tecnologias e programação para Web. Metodologia de Projeto para Web, Aspectos de Acessibilidade, Usabilidade, Design Web. Segurança na Web. Desenvolvimento de aplicações orientado às necessidades do usuário. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos I**  Temas atuais das áreas de Redes de Computadores e/ou Sistemas Distribuídos (projeto, desenvolvimento e utilização). | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos II**  Temas atuais das áreas de Redes de Computadores e/ou Sistemas Distribuídos (projeto, desenvolvimento e utilização). | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Banco de Dados I**  Tendências e aplicações de novas tecnologias em armazenamento de dados. | 4 | 72 | Banco de Dados I, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Banco de Dados II**  Tendências e novas tecnologias em aplicações de bancos de dados. | 4 | 72 | Banco de Dados I, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Engenharia de Software**  Tendências e aplicações de novas tecnologias para engenharia de software. | 4 | 72 | Engenharia de Software, mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Ciência da Computação I**  Tendências, tecnologias, tópicos e aplicações relacionados a ciência da computação. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **Tópicos Especiais em Ciência da Computação II**  Tendências, tecnologias, tópicos e aplicações relacionados a ciência da computação. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |
| **LIBRAS**  Aspectos da língua de Sinais e sua importância: cultura e história. Identidade surda. Introdução aos aspectos linguísticos na Língua Brasileira de Sinais: fonologia, morfologia, sintaxe. Noções básicas de escrita de sinais. Processo de aquisição da Língua de Sinais observando as diferenças e similaridades existentes entre esta e a Língua Portuguesa. | 4 | 72 | mínimo 1ª, 2ª e 3ª fases completas |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Distribuição da Matriz** | **Créditos** | **Carga Horária (h/a)** |
| Total em Disciplinas Obrigatórias | 164 | 2.952 |
| Total em Disciplinas Optativas | 28 | 504 |
| Total em Trabalho de Conclusão do Curso | 4 | 72 |
| Total em Atividades Complementares | 18 | 324 |
| **Total Geral** | **214** | **3.852** |