

## ESPECIFICAÇÃO DE OBRIGATORIEDADE DE DISCIPLINAS DO PPGI

### Documento de Área 02: Ciência da Computação

Para cursos na modalidade acadêmica: Com o objetivo de garantir aos egressos uma base sólida de formação em Computação, os cursos acadêmicos devem ainda incluir um conjunto de disciplinas obrigatórias nos grupos de áreas: (i) Teoria da Computação, Análise de Algoritmos e Complexidade da Computação; (ii) Metodologia e Técnicas de Computação; e (iii) Sistemas de Computação. **O aluno deve cursar uma disciplina obrigatória do grupo (i), e escolher mais uma disciplina obrigatória em qualquer dos grupos (i), (ii) ou (iii).** A escolha das disciplinas obrigatórias deve estar alinhada com os objetivos do curso e com o perfil do egresso.

### Regimento Interno do PPGI

Art. 10º O Conteúdo Programático do Programa de Pós-Graduação em Informática compreenderá:

§2º **O discente deverá integralizar 24 (vinte e quatro) créditos**, assim distribuídos:

- I - No mínimo 08 (oito) créditos nas disciplinas básicas;
- II - No mínimo 04 (quatro) créditos nas disciplinas eletivas;
- III - No máximo 08 (oito) créditos nas disciplinas tópicos especiais;
- IV - No máximo 04 (quatro) créditos em estudo dirigido.

Considerando que uma disciplina equivale a 4 (quatro) créditos e um estudo dirigido equivale a 2 (dois) créditos, deve-se entender que o aluno do PPGI ainda deverá cursar 24 (vinte e quatro) créditos em disciplinas.

Contudo, os créditos deverão ser distribuídos conforme orientação do novo documento de área da CAPES, cursando *no mínimo* uma disciplina obrigatória do grupo (i), e escolhendo *no mínimo* mais uma disciplina obrigatória em qualquer dos grupos (i), (ii) ou (iii) ou pode-se ler: 1, 2, 3 conforme agrupamento abaixo.

Os 16 (dezesesseis) créditos restantes serão cursados sem nenhuma restrição específica de grupo. Os alunos poderão optar por disciplinas de qualquer grupo, incluindo as disciplinas do grupo IV e os estudos dirigidos propostos por seus orientadores.

Os termos “básicas”, “eletivas” e “tópicos especiais” considerados no regimento interno não são mais utilizados para fins de obrigatoriedade de integralização dos créditos.

## **GRUPO 1 (Teoria da Computação, Análise de Algoritmos e Complexidade da Computação)**

PPGI 001 - Teoria da Computação  
PPGI 002 - Projeto e Análise de Algoritmos  
PPGI 026 - Otimização Contínua e Combinatória  
PPGI 031 - Teoria dos Grafos

## **GRUPO 2 (Metodologia e Técnicas de Computação)**

PPGI 003 - Engenharia de Software  
PPGI 007 - Especificação e Verificação Formal de Sistemas  
PPGI 008 - Inteligência Artificial  
PPGI 009 - Computação Gráfica  
PPGI 010 - Processamento de Imagem  
PPGI 011 - Aprendizagem de Máquina

PPGI 016-07 - Tópicos Especiais em Computação Visual e Inteligente – Visão Computacional

PPGI 016-10 - Tópicos Especiais em Engenharia de Sistemas Computacionais – Testes de Software

PPGI 016-12 - Tópicos Especiais em Engenharia de Sistemas Computacionais -Técnicas de otimização bioinspiradas

PPGI 017-08 - Tópicos Especiais em Computação Visual e Inteligente: Exploração e Mineração de Dados

PPGI 017-10 - Tópicos Especiais em Computação Visual e Inteligente: Aprendizagem Profunda

PPGI 028 - Inteligência Artificial aplicada à Engenharia de Software  
PPGI 029 - Ciência de Dados  
PPGI 034 - Processamento de Linguagem Natural  
PPGI 035 - Qualidade de Software em Metodologias Ágeis  
PPGI 038 - Boas Práticas em Aprendizagem de Máquina  
PPGI 039 - Sistemas Suportados por Aprendizagem de Máquina  
PPGI 040 - Redes Neurais e Aprendizado Profundo

PPGI 041 - Verificação e Validação de Sistemas suportados por Aprendizagem de Máquina

PPGI 043 - Estatística Aplicada à Pesquisa em Computação

### **GRUPO 3 (Sistemas de Computação)**

PPGI 027 - Modelagem Computacional de Sistemas Biológicos

PPGI 030 - Projeto e Implementação de Redes de Sensores

PPGI 032 - Gamificação na Educação

PPGI 033 - Projeto de Simulação e Experimentos em Redes de Sensores sem fio

PPGI 036 - Engenharia de Feixes Acústicos

PPGI 037 - Tecnologias Digitais Emergentes

PPGI 042 - Gamificação Experimental

### **GRUPO 4 (Outros)**

PPGI 016-11 - Tópicos Especiais Em Engenharia De Sistemas Computacionais:  
Navegação De Robôs

PPGI 017-06 - Tópicos Especiais em Computação Visual e Inteligente: Bancos de  
Dados Não-relacionais (NoSQL)

PPGI 017-11- Metodologia Científica