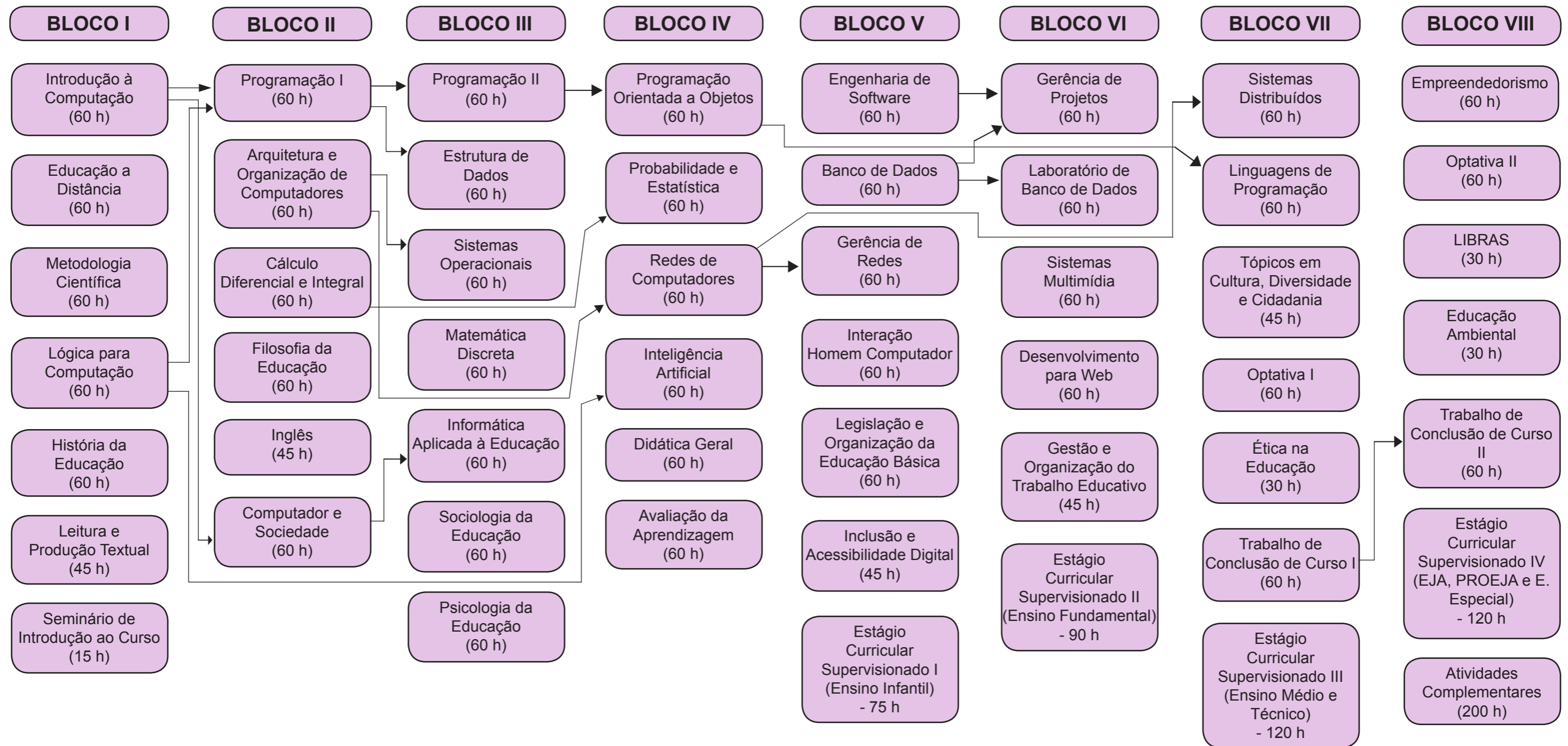


# FLUXOGRAMA



## Disciplinas Optativas

- Algoritmos em Grafos
- Álgebra Linear e Geometria Analítica
- Avaliação de Sistemas
- Circuitos Digitais
- Comércio Eletrônico
- Computação Científica
- Computação Gráfica
- Construção de Compiladores
- Educação de Jovens e Adultos
- Epistemologia das Ciências da Educação
- Laboratório de Programação
- Processamento de Imagens
- Projeto e Análise de Algoritmos
- Segurança em Sistemas Computacionais
- Teoria da Computação
- Tópicos Especiais com Ênfase em Computador e Sociedade
- Tópicos Especiais com Ênfase em Diversidade Cultural e Indígena
- Tópicos Especiais em Realidade Virtual e Aumentada na Educação
- Tópicos Especiais em Modelagem de Sistemas Gráficos em 3D
- Tópicos Especiais em Desenvolvimento de Sistemas para Educação a Distância
- Tópicos em Banco de Dados
- Tópicos em Computação
- Tópicos em Engenharia de Software
- Tópicos em Programação
- Tópicos em Redes de Computadores
- Trabalho Cooperativo Apoiado por Computador

Disciplinas	2.670h	Obrigatórias	2.550 = 560, 435, 2 x 420, 390, 375, 2 x 360
		Optativas	120h
Atividades Complementares	200h		
Estágios Curriculares	405h		
<b>TOTAL</b>	<b>3.275h</b>		