

Graduação | Ciência da Computação

# Manual do Aluno

2024

**Área responsável:** Secretaria Acadêmica de Graduação

**Data de publicação:** Janeiro/2024

## Boas-vindas

Nas próximas páginas, você encontrará informações que lhe ajudarão a tirar o máximo proveito de seus anos de estudo no Inspere. Apresentamos a proposta educacional, o currículo, as atividades extracurriculares, os recursos de apoio ao aprendizado e as principais regras acadêmicas. Tudo isso compõe a experiência Inspere de aprendizagem, que busca concretizar a missão da Escola (\*) e garantir um ambiente propício ao excelente desempenho acadêmico e a uma formação sólida e abrangente.

Queremos que seu tempo no Inspere seja uma experiência definitiva e inspiradora, ao lado de pessoas como você, interessantes e interessadas, que valorizam dedicação, excelência acadêmica, crescimento contínuo e a construção de uma comunidade que fará diferença em nosso país.

Conte com nosso apoio nessa jornada!

Priscila Borin de Oliveira Claro  
Diretora Acadêmica da Graduação

Fábio Miranda  
Coordenador Acadêmico de Ciência da  
Computação de Computação

Glauce Fernandes Shimoda  
Secretaria Acadêmica de Graduação

Renice Aparecida Pombani Ton  
Apoio à Aprendizagem (MultiInspere)

(\*) Para conhecer a missão do Inspere, acesse:  
[www.insper.edu.br/institucional/o-insper](http://www.insper.edu.br/institucional/o-insper)

## Sumário

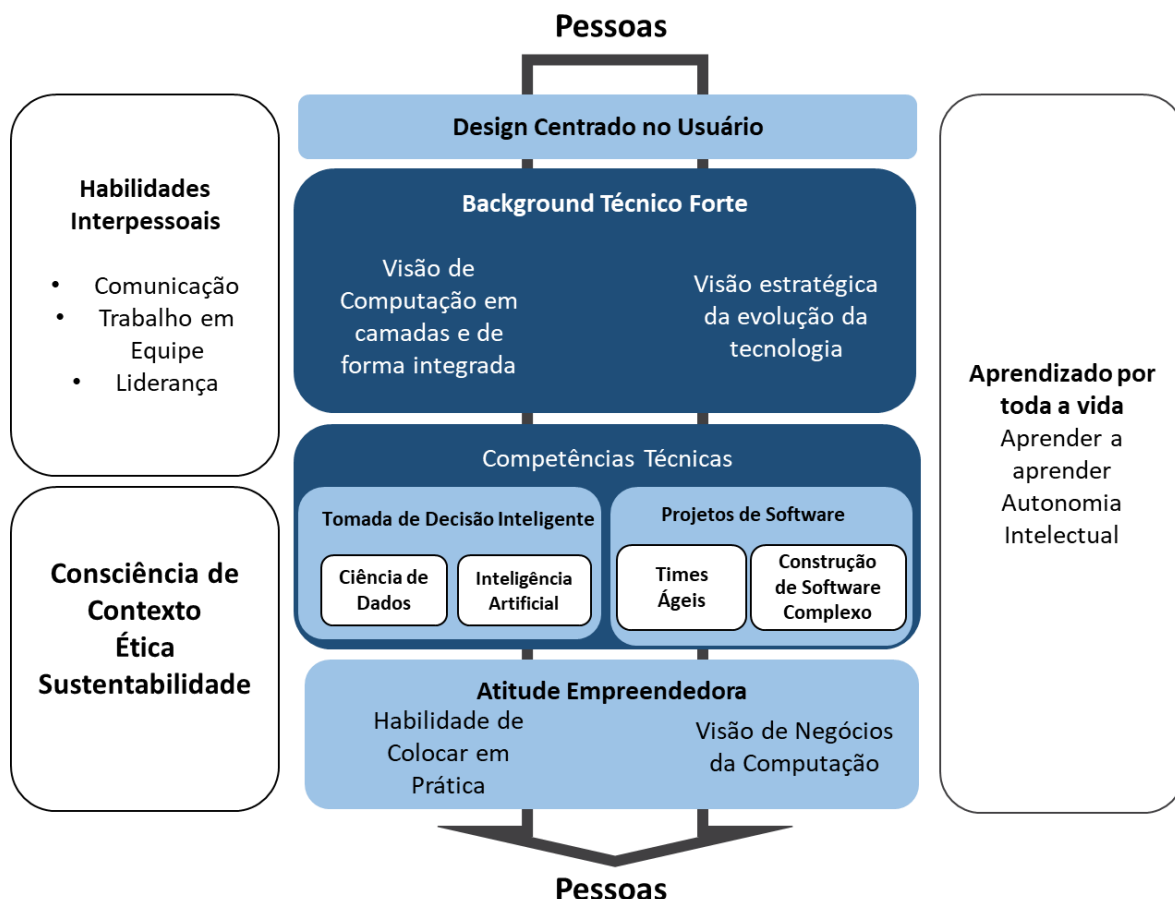
<b>BOAS-VINDAS .....</b>	<b>2</b>
<b>SUMÁRIO.....</b>	<b>3</b>
<b>CAPÍTULO 1 – A VISÃO DO INSPER PARA A CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.....</b>	<b>5</b>
<b>PERFIL DO PROFISSIONAL DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO DO INSPER .....</b>	<b>5</b>
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM.....</b>	<b>9</b>
<b>CAPÍTULO 2 – O QUE SE ESPERA DO ALUNO.....</b>	<b>10</b>
<b>PONTUALIDADE.....</b>	<b>10</b>
<b>USO DAS SALAS DE AULA E DEMAIS DEPENDÊNCIAS DO INSPER.....</b>	<b>10</b>
<b>USO DOS LABORATÓRIOS.....</b>	<b>11</b>
<b>USO DA BIBLIOTECA E ESPAÇOS DE ESTUDO .....</b>	<b>11</b>
<b>GUARDA DE MATERIAL .....</b>	<b>11</b>
<b>UTILIZAÇÃO DE EQUIPAMENTOS E RECURSOS TECNOLÓGICOS .....</b>	<b>12</b>
<b>DIVULGAÇÃO DE MATERIAIS DE AULAS E AVALIAÇÕES.....</b>	<b>14</b>
<b>CÓDIGO DE ÉTICA E DE CONDUTA .....</b>	<b>15</b>
<b>OBSERVÂNCIA AO CÓDIGO DE ÉTICA E DE CONDUTA .....</b>	<b>15</b>
<b>REGIME DISCIPLINAR .....</b>	<b>17</b>
<b>AVALIAÇÃO DE PROFESSORES.....</b>	<b>17</b>
<b>INCENTIVO À APRENDIZAGEM (MULTIINSPER) .....</b>	<b>18</b>
<b>CAPÍTULO 3 - O CURSO DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.....</b>	<b>18</b>
<b>FERRAMENTAS VIRTUAIS DE APOIO À EXPERIÊNCIA INSPER .....</b>	<b>20</b>
<b>PERÍODO INTEGRAL E GRADE HORÁRIA.....</b>	<b>21</b>
<b>MODELO SERIADO .....</b>	<b>21</b>
<b>MATRIZ CURRICULAR DOS CURSOS.....</b>	<b>21</b>
<b>SESSÃO SPRINT.....</b>	<b>21</b>
<b>HORÁRIOS DE ATENDIMENTO (OFFICE HOURS) .....</b>	<b>22</b>
<b>ESTÁGIO SUPERVISIONADO.....</b>	<b>22</b>
<b>PROJETO FINAL DE CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO .....</b>	<b>23</b>
<b>ELETIVAS.....</b>	<b>23</b>
<b>CERTIFICADO DE COMPLEMENTAÇÃO PROFISSIONAL.....</b>	<b>24</b>
<b>ATIVIDADES COMPLEMENTARES .....</b>	<b>25</b>
<b>EXPO CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO.....</b>	<b>25</b>
<b>INTERCÂMBIO .....</b>	<b>26</b>
<b>DEMAIS INFORMAÇÕES SOBRE PROCEDIMENTOS ACADÊMICOS .....</b>	<b>26</b>
<b>CAPÍTULO 4 – AVALIAÇÃO DO APRENDIZADO.....</b>	<b>26</b>
<b>OBJETIVOS DE APRENDIZADO.....</b>	<b>27</b>
<b>RUBRICS.....</b>	<b>27</b>
<b>AVALIAÇÃO FINAL DA DISCIPLINA .....</b>	<b>28</b>
<b>FREQÜÊNCIA E JUSTIFICATIVA DE AUSÊNCIA.....</b>	<b>28</b>

<b>ABONO DE FALTAS.....</b>	<b>29</b>
<b>CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO.....</b>	<b>30</b>
<b>SEMANAS DE AVALIAÇÕES .....</b>	<b>30</b>
<b>AVALIAÇÕES SUBSTITUTIVAS .....</b>	<b>30</b>
<b>DIVULGAÇÃO DE NOTAS E ENTREGA E REVISÃO DE PROVAS.....</b>	<b>31</b>
<b>REVISÃO DE PROVAS.....</b>	<b>31</b>
<b>REVISÃO DE PROVAS INTERMEDIÁRIAS .....</b>	<b>31</b>
<b>REVISÃO DE PROVAS FINAIS E SUBSTITUTIVAS .....</b>	<b>31</b>
<b>DEPENDÊNCIAS .....</b>	<b>31</b>
<b>MENÇÃO HONROSA DE MÉRITO ACADÊMICO .....</b>	<b>32</b>
<b>EXAME NACIONAL DE DESEMPENHO DO ESTUDANTE (ENADE) .....</b>	<b>32</b>

## Capítulo 1 – A visão do Inspere para a Ciência da Computação

### Perfil do Profissional de Ciência da Computação do Inspere

O perfil do egresso do Programa Inspere de Ciência da Computação é traçado em torno de seis competências principais, ilustradas pela estrutura a seguir. Semelhante à estrutura que representa a visão do Inspere para a engenharia, a Ciência da Computação também é vista como um processo que começa com pessoas e termina com pessoas.



É um processo que começa com as pessoas - suas necessidades, sua cultura e seus valores. Identificam-se oportunidades de geração de valor para elas, passando pela concepção de uma solução alavancando a tecnologia da informação e desenvolve-se uma solução técnica para o problema/opportunidade, garantindo sua viabilidade econômica para levá-la ao mercado, atendendo efetivamente aos desejos das pessoas. De pessoas para pessoas.

## Forte conhecimento técnico

Uma sólida formação técnica é a primeira pedra angular do perfil do egresso, que diferencia o Inspere de muitas iniciativas recentes e inovadoras que surgiram nos últimos anos, incluindo École 42, Make School, Launch School e Holberton. Não obstante pareça haver uma grande demanda por egressos destas instituições, as competências do egresso do Inspere serão construídas com base em uma sólida formação técnica.

Para alavancar fortes habilidades técnicas para resolver problemas, o egresso irá muito além de conhecer a técnica, integrando-a e aplicando-a para gerar e implementar soluções.

O conteúdo associado a esta sólida formação técnica será detalhado em uma fase subsequente. Terá como base o trabalho de organizações como o Institute of Electrical and Electronic Engineers e a Association for Computing Machinery, a nível internacional, e a Sociedade Brasileira de Computação, a nível nacional. Alguns tópicos foram destacados pelo Conselho Consultivo e merecem destaque:

- *Ciência e Engenharia de Dados* – conforme as empresas fazem a transição para o digital, mais dados estão se tornando disponíveis e, portanto, os cientistas da computação são necessários para ajudar as empresas a traduzir dados em resultados. O ecossistema de dados está se consolidando rapidamente em várias disciplinas: arquitetura e governança de dados, engenharia de dados, ciência de dados, análise de dados e engenharia de aprendizado de máquina. Os cientistas da computação devem estar cientes dessas disciplinas para ajudar as empresas a ter sucesso.
- *Arquitetura e engenharia de sistemas* - os cientistas da computação são frequentemente procurados por empresas para desenvolver novos sistemas de software complexos. Os assuntos relevantes para isso são arquitetura de software, arquitetura corporativa e engenharia de software.
- *Entende os sistemas de computação como sendo projetados em camadas e integrados* – os sistemas de computador são construídos em várias camadas de abstrações, de portas lógicas a processadores, sistemas operacionais, redes e sistemas distribuídos. Embora a maioria dos empregos exija que os cientistas da computação trabalhem em um nível muito superior, por exemplo, desenvolvendo aplicativos ou serviços distribuídos, frequentemente gargalos de desempenho ou problemas ocorrem como propriedades emergentes do todo. Quando esses problemas surgem, o Cientista da Computação deve ter a capacidade de avaliar o problema e propor estratégias para caracterizar e resolver o problema onde quer que ele esteja localizado nas implementações em camadas.

- Tenha uma visão estratégica da evolução da tecnologia – A tecnologia evolui rapidamente e é útil colocá-la em contexto e compreender seus propósitos. Um Cientista da Computação competente pode colocar as novas tecnologias em perspectiva e avaliar sua utilidade para os negócios e seu possível valor para uma carreira. Particularmente, os graduados em Ciência da Computação podem se beneficiar da compreensão em um ritmo rápido das complexidades dos negócios que são nativamente digitais ou alavancam a tecnologia para manter os negócios, as operações e o desenvolvimento de produtos em operação. Esses tipos de negócios se beneficiam de modo único da tecnologia.

## Design centrado no usuário

Mais do que resolver problemas, o cientista da computação do Inspere deve formular problemas com base na empatia com o usuário final, desenvolvendo soluções criativas por meio de métodos colaborativos, refinando e validando conceitos por meio da prototipagem. A consciência das necessidades e do contexto dos usuários deve orientar seu trabalho e escolhas.

## Atitude empreendedora

A habilidade empreendedora do cientista da computação do Inspere significa ser capaz de transformar seus sonhos em realidade. Para isso, eles devem ser capazes de conectar três elementos: usuários e outras partes interessadas, um conceito de solução que seja desejável e atenda aos desejos dos usuários, e uma solução tecnicamente e economicamente viável que possa ser levada ao mercado e aos usuários. Também devem ser capazes de atrair *stakeholders* que possuam os recursos necessários (capital, conhecimento, relacionamento ou outros), gerando valor para todos os envolvidos.

Eles devem ser capazes de reconhecer quais recursos e suporte são necessários para atingir os objetivos e encaminhar um plano para reunir esses meios. Tal competência não se restringe apenas àqueles que desejam abrir ou possuir um negócio, mas a todo profissional de computação que precisa navegar pelas estruturas corporativas para realizar projetos. Um profissional de computação precisa entender como seus projetos agregam valor e competitividade às suas organizações.

Embora seja necessário que o graduado tenha uma visão ampla, estratégica e interdisciplinar da computação, ela deve estar sempre no contexto da construção de soluções concretas.

Portanto, uma visão dos níveis mais táticos e operacionais necessários para realizar os projetos é crítica.

## Habilidades interpessoais

A capacidade de interagir com outras pessoas é fundamental para o cientista da computação do Inspere, incluindo habilidades de comunicação, trabalho em equipe e liderança.

Na computação, a comunicação ocorre em vários níveis, desde conversar com os usuários para entender seus problemas, reunir requisitos e escrever documentação técnica para outros desenvolvedores de software. O graduado deve ser capaz de avaliar o contexto em que a comunicação ocorre e adotar estratégias relevantes. Proficiência em comunicação escrita e oral é exigida e deve ser objeto de prática e *feedback* durante o programa Inspere de Ciência da Computação.

Equipes de cientistas da computação são frequentemente os protótipos de novas dinâmicas de trabalho, por exemplo, trabalho distribuído e remoto. Ferramentas modernas, como o controle de versão distribuída, permitem que os cientistas da computação cooperem com eficácia e criem softwares complexos. O graduado deve estar apto a atuar nesses tipos de equipes e atuar como um integrante de equipe de alta performance, contribuindo para o sucesso, dando e recebendo *feedback* e buscando altos níveis de qualidade.

A liderança também é uma habilidade desejada para o graduado, incluindo a habilidade de desenvolver outras pessoas, estabelecer metas, motivá-las e avaliar seu desempenho. No desenvolvimento ágil de software, a liderança não está necessariamente associada a uma posição gerencial. A função de líder pode ser alternada entre os membros da equipe.

## Formação contínua

A computação é um dos campos de evolução mais rápida, onde a tecnologia e as implementações se movem em um ritmo rápido, mas os fundamentos geralmente permanecem. A relevância de um profissional está fortemente ligada a acompanhar a tecnologia para construir melhores softwares e sistemas. O programa não vai ensinar tudo o que o cientista da computação deve saber em sua vida profissional; é preciso buscar constantemente novos conhecimentos. A autonomia intelectual requer que o cientista da computação aprenda a aprender. Aprenda de forma autônoma, podendo refletir sobre o



próprio processo de aprendizagem. Essa habilidade não é inata, mas pode ser adquirida e desenvolvida.

## Conscientização do contexto, sustentabilidade e ética profissional

Na sociedade moderna, uma fração importante da vida está sendo transposta para o mundo digital. Por exemplo, o e-commerce está controlando a maneira como as mercadorias são vendidas e as redes sociais agregam as relações humanas. Em tais contextos, os profissionais de computação devem estar cientes das consequências e impactos dos sistemas que implantam. Sustentabilidade está relacionada ao desejo de que os Cientistas da Computação não tornem o mundo pior com suas ações.

O graduado deve ser capaz de ver o mundo de várias perspectivas, não apenas a técnica. Ver o mundo sob múltiplas perspectivas significa analisar problemas e oportunidades por diferentes óticas (socioculturais, político-jurídicas, éticas, ambientais, econômicas e tecnológicas, entre outras) para que se possa gerar soluções desejáveis e viáveis a partir de todas essas perspectivas. O prisma que ajuda a decodificar essa realidade complexa deve ser desenvolvido e enriquecido por meio da observação, reflexão e síntese.

### Objetivos de aprendizagem

A Ciência da Computação do Inspere tem seus objetivos derivados de conversas institucionais com empresas tipicamente contratantes de egressos destes cursos, e levando em conta as Diretrizes Curriculares Nacionais (Resolução CNE/CES No 5, de 16 de novembro de 2016).

São estes objetivos:

1. Formar profissionais conscientes de seu papel na sociedade;
2. Formar profissionais com pensamento crítico – com a capacidade de questionar fontes de dados, evidências e premissas de modelos e argumentos com base em modelos lógicos e racionais visando alcançar conclusões solidamente justificadas.
3. Formar profissionais com orientação empreendedora, em consonância com o perfil do egresso institucional previsto no PDI e com o perfil do Cientista de Computação Inspere.
4. Formar profissionais capazes de inovar nas áreas de atuação do Cientista de Computação e com capacitação diferenciada nas áreas-chave de Tomada Inteligente de Decisão (Ciência de Dados e Inteligência Artificial) e Projeto de software (Times Ágeis e Construção de Software Complexo).

A finalidade do curso é a formação plena de cientistas de computação, através de um desenvolvimento curricular que garanta tanto a formação técnico-científica quanto a formação geral consoante com o perfil do egresso, buscando inserir no mercado de trabalho um profissional cidadão, participativo e competente.

## **Capítulo 2 – O que se espera do aluno**

A missão do Inspere reforça a importância de um forte engajamento dos alunos no processo de aprendizagem. De um lado, o professor cria condições para que os alunos participem ativamente da aula, engajando-os em projetos e incentivando a troca de ideias e experiências. De outro lado, o processo de ensino e aprendizagem do Inspere é orientado pelo princípio de que o aluno é protagonista de seu aprendizado. Para que esta experiência seja rica e contribua para a construção do aprendizado coletivo, os alunos devem:

- Estar bem preparados para a aula, conforme orientação do professor e do programa de aprendizado;
- Ouvir atentamente os comentários do professor e dos outros colegas;
- Participar ativamente das aulas e projetos, e estar dispostos a contribuir com o aprendizado coletivo e abertos a revisar e a ampliar opiniões.

O curso de CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO do Inspere são pautados por um alto nível de interação entre o corpo discente e o corpo docente, além de serem estruturados de forma a incentivar o relacionamento interpessoal, com grande quantidade de trabalhos em equipe. Desta forma, espera-se que a conduta do aluno seja sempre pautada pelo bom senso e educação, com o devido respeito ao código de ética e conduta.

### **Pontualidade**

O Inspere preza o hábito da pontualidade. Na sala de aula, essa prática garante a organização da dinâmica da aula e a concentração da turma. Professores são orientados a serem pontuais e a exigirem a pontualidade de seus alunos.

### **Uso das salas de aula e demais dependências do Inspere**

As salas de aula são de uso compartilhado por diversas turmas, sendo importante que as aulas comecem e terminem no horário e que a sala seja desocupada assim que a aula terminar, pois outra turma poderá ocupá-la em quinze minutos.

As salas do tipo studio, destinadas às disciplinas que requerem trabalhos fora do horário estipulado para as aulas, serão devidamente sinalizadas e liberadas para o desenvolvimento dos projetos.

Contamos com o apoio dos alunos para conservar salas de aula, corredores, banheiros, biblioteca e demais dependências sempre limpos e participar da coleta seletiva de lixo.

## **Uso dos laboratórios**

O uso dos laboratórios é preferencial para as atividades desenvolvidas nas disciplinas que requerem sua utilização. O desenvolvimento de atividades fora dos horários estabelecidos para as aulas será estipulado pelos responsáveis pelo laboratório.

Cada laboratório tem seu próprio manual, contendo informações relevantes para a utilização dos equipamentos e procedimentos de segurança que devem ser respeitados.

Mais informações podem ser encontradas no Regulamento dos Laboratórios disponível no Portal do Aluno.

## **Uso da biblioteca e espaços de estudo**

A Biblioteca Telles é um ambiente de estudo e concentração. Silêncio e tom de voz que não perturbe o estudo dos colegas são rigorosamente exigidos.

As salas de estudo e os espaços de estudo individual não podem ser reservados ou utilizados como depósito de material. O material deixado para guardar lugar será retirado e entregue na seção de Achados e Perdidos, localizada no andar térreo do prédio.

A prioridade de uso dos espaços de estudo, tanto individual como em grupo, é de alunos de graduação no período das 7h30 às 18h, após esse horário a prioridade passa a ser dos alunos de pós-graduação.

## **Guarda de material**

- Cada aluno terá direito ao uso de um armário numerado, nas instalações do Inspere, para a guarda de seus materiais, sendo de sua inteira e exclusiva responsabilidade;
- Os armários são providos de fechadura que requer cadeado, de modo que cada aluno deverá providenciar seu próprio cadeado e ser responsável pela respectiva chave ou segredo;
- O Inspere não se responsabiliza, em nenhuma hipótese, pelo material deixado no armário, bem como não terá em seu poder cópia das chaves ou segredos dos cadeados;

- É expressamente proibida a guarda de qualquer material ilícito, sendo essa considerada infração grave ao Código de Ética e de Conduta;
- O aluno ressarcirá o Inspere por qualquer dano provocado no armário sob sua responsabilidade. Por outro lado, caso o aluno encontre seu armário danificado deverá comunicar imediatamente ao departamento de Infraestrutura;
- Em caso de perda de chave ou do segredo, o armário somente será aberto mediante solicitação por escrito, devidamente assinada, com a presença do solicitante (Formulário no Atendimento ao Aluno).

## **Utilização de Equipamentos e Recursos Tecnológicos**

Os cursos de graduação são ministrados com o apoio de recursos tecnológicos, o que requer a utilização de computadores e softwares variados por alunos e professores, sendo indispensável, portanto, que cada aluno tenha o seu próprio computador pessoal, cuja guarda é de sua inteira responsabilidade (a exemplo do que deve ocorrer com outros dispositivos, como tablets e smartphones).

O Inspere dispõe de rede interna de computadores, que permite ao aluno, mediante registro de sua senha pessoal, exclusiva e confidencial, acesso a suas notas, a variado conteúdo didático, ao programa do curso, ao currículo dos professores, à bibliografia utilizada em cada período, ao site da biblioteca e a outras informações pertinentes ao curso que frequenta (Portal do Aluno).

O Inspere, na qualidade de provedor, também permite ao aluno matriculado acesso à rede mundial de computadores (internet) para pesquisa (navegação) e troca de correspondência (e-mail), mediante outorga de senha de acesso pessoal, exclusiva e confidencial.

No início do curso, cada aluno recebe do Inspere as senhas de acesso, bem como as instruções necessárias para ingresso ao Portal do Aluno e à internet. Considerando que o aluno, nas dependências do Inspere, poderá e deverá conectar seu computador pessoal ao Portal do Aluno para acompanhar o desenvolvimento das aulas, lançamento de notas e comunicar-se com os professores, entre outros, o mesmo deve observar as seguintes diretrizes:

- a) Os recursos tecnológicos oferecidos ao aluno para acesso ao Portal do Aluno e à internet têm por finalidade exclusiva favorecer o melhor aproveitamento possível do curso, de acordo com as seguintes orientações:
- não utilizar qualquer um dos recursos para fins pessoais, direcionando o uso de tais recursos para fins relacionados ao desenvolvimento do curso;
  - não praticar qualquer ato capaz de prejudicar e/ou inviabilizar o perfeito funcionamento de qualquer equipamento do Inspere e/ou qualquer recurso tecnológico colocado à disposição dos alunos;
  - valer-se do acesso à internet, que lhe foi facultado pelo Inspere, apenas para fins de pesquisa de conteúdo relevante para o curso;

- trocar correspondências com professores, colegas, membros do corpo administrativo ou com outras pessoas de modo geral, empregando vocabulário de nível elevado e, principalmente, gentil e sem conteúdo ofensivo;
- não tentar, por qualquer motivo e/ou a qualquer tempo, invadir qualquer sistema ao qual o acesso não lhe seja permitido;

não introduzir no Portal do Aluno qualquer informação, dado ou sistema que não tenha sido prévia e expressamente autorizado pelo Inspere, em especial no tocante a programas de computadores;

- utilizar somente seu próprio computador pessoal e valer-se de equipamentos do Inspere apenas se expressamente autorizado;
  - agir com o máximo de prevenção e cuidado ao conectar-se à rede de computadores do Inspere e, em especial, ao transmitir/incluir qualquer informação no Portal do Aluno, a fim de evitar a transmissão de "vírus de computador";
  - não utilizar o Correio Eletrônico para enviar/receber/abrir mensagens pornográficas; preconceituosas em relação a sexo, raça, religião ou qualquer outro aspecto; de agressão a pessoas, crenças religiosas, políticas etc., sendo de seu pleno conhecimento que o Inspere faz uso de mecanismos eletrônicos de monitoramento e auditoria de todas as mensagens enviadas.
- b) Os direitos autorais são protegidos legalmente e, portanto, o aluno deve respeitá-los integralmente, de acordo com as seguintes orientações:
- não instalar em qualquer equipamento do Inspere programas de computador e/ou conteúdos literários, fonográficos etc., sem a expressa autorização legal;
  - não instalar em seu computador pessoal, utilizado nas dependências do Inspere, qualquer programa não autorizado pelo respectivo Autor; e
  - manter, juntamente com seu computador pessoal e sempre que estiver nas dependências do Inspere, cópia do documento que comprove a propriedade do mesmo, bem como a autorização para utilização dos softwares instalados no equipamento em questão.
- c) Toda e qualquer senha conferida ao aluno pelo Inspere é pessoal, exclusiva, intransferível e confidencial, não devendo ser divulgada a quem quer que seja. Caso a senha se torne conhecida por qualquer outra pessoa, o aluno deverá solicitar a devida alteração.
- d) É de inteira responsabilidade do aluno o conteúdo de seu computador pessoal, de modo que o Inspere não será, de modo algum, responsável pela instalação e utilização, no computador pessoal do aluno, de qualquer software não autorizado/licenciado.
- e) É de responsabilidade do aluno todo e qualquer prejuízo, moral e/ou material, que venha a causar ao Inspere e/ou a terceiros, especialmente, mas não exclusivamente, em decorrência de:
- conduta ilícita do aluno relativa a direitos autorais;
  - danos provocados pelo aluno a qualquer equipamento do Inspere, por ação ou omissão, intencionalmente ou por uso inadequado;
  - disseminação de "vírus de computador" na rede de computadores do Inspere;
  - perda e/ou inutilização de qualquer arquivo do Portal do Aluno, intencionalmente ou por uso inadequado; e

- conduta do aluno ou de terceiro que, através do computador pessoal do aluno ou da utilização de sua senha pessoal, exclusiva e confidencial, provoque prejuízos materiais e/ou morais ao Inspere e/ou a qualquer terceiro.
- f) O aluno deverá ressarcir imediatamente o Inspere, ou qualquer pessoa a ele ligada, que eventualmente venha a suportar qualquer encargo em decorrência de atos impróprios ou inadequados, praticados pelo aluno.
- g) Tendo em vista que os recursos proporcionados ao aluno (acesso ao Portal do Aluno e internet) têm por finalidade exclusiva o adequado aproveitamento do curso, o Inspere tem acesso irrestrito a eles, inclusive ao histórico de utilização da internet (sites visitados e correspondências trocadas), independentemente do uso de senha pessoal do aluno e, inclusive, mediante utilização de softwares especializados. Nesse sentido, o conhecimento pelo Inspere de toda a utilização que o aluno fizer dos recursos colocados à sua disposição se faz necessária e para tanto é imprescindível a ausência de sigilo.

A inobservância das diretrizes listadas acima e dos princípios do Código de Ética e de Conduta do Inspere, constatada por qualquer meio, poderá, a critério do Inspere, implicar na suspensão e até no desligamento do aluno, com a consequente inadmissibilidade do mesmo por cinco anos (a partir da data do desligamento) em qualquer curso oferecido pelo Inspere, a qualquer tempo.

## **Divulgação de materiais de aulas e avaliações**

As notas de aula e avaliações (exercícios, provas, diretrizes de projetos, rubricas e conteúdos similares em diferentes formatos) elaboradas pelos professores e aplicadas pelo Inspere somente serão passíveis de divulgação desde que observadas as seguintes diretrizes:

- A divulgação desse material não deverá resultar em nenhum aproveitamento econômico pelo aluno ou por terceiros;
- A divulgação desse material deverá ter a finalidade única e exclusiva de estudo;
- Deverá ser respeitado o conteúdo e mencionada a fonte e a autoria do material divulgado;
- e
- O aluno deverá obter aprovação prévia, expressa e por escrito do professor autor para divulgação do material, observados os itens anteriores.

A não observância das diretrizes acima mencionadas ocasionará ao aluno a aplicação das sanções previstas no presente manual tendo como referência o Código de Ética e de Conduta do Inspere, sem prejuízo de responder perante o professor autor pela violação dos direitos autorais decorrentes do material indevidamente divulgado.

Consulte o portal do aluno para conhecer as pessoas e áreas com as quais você terá interação e poderá solicitar informações. A coordenação acadêmica, o apoio acadêmico e a área de incentivo à aprendizagem (MultiInspere) dispõem de horários de atendimento conforme descritos no portal.

## **Código de ética e de conduta**

Honestidade e Integridade são valores essenciais a todos os membros da comunidade Inspere. Os valores do Inspere estão afixados em todas as salas de aula e o código de ética e de conduta pode ser encontrado no Portal do Aluno bem como no anexo 1.

## **Observância ao Código de Ética e de Conduta**

Existem algumas práticas que estão em desacordo com o Código de Ética e de Conduta do Inspere:

### **a. transgressão intelectual**

Todo ato que leve à falsa representação do nível de conhecimento e/ou habilidade de alguém em um momento no qual aquele conhecimento ou habilidade estão sendo avaliados formal ou informalmente.

Exemplos mais comuns de transgressão intelectual:

#### **a.1. cola**

Cola pode ser caracterizada por (embora não se limite aos casos abaixo):

- apresentar ou submeter, como seu, material produzido por colegas que não seja da sua autoria, na mesma avaliação;
- dar ou receber ajuda de colegas e/ou efetuar qualquer tipo de comunicação oral ou escrita com colegas, durante qualquer avaliação;
- consultar e/ou portar qualquer tipo de material durante exames (quando a consulta não for permitida);
- dar ou receber ajuda de colegas em avaliações/exames feitos fora da sala de aula quando o professor tiver veiculado previamente que o trabalho seria individual.

#### **a.2. plágio**

Plágio pode ser caracterizado por (embora não se limite aos casos seguintes):

- apresentar o trabalho de outra pessoa como se fosse seu, sem citar a fonte de maneira apropriada;
- apresentar como seu trabalho obtido de um serviço profissional de redação (inclusive da *Internet*);
- copiar ou parafrasear uma passagem de texto sem citar a fonte;
- utilizar figuras, gráficos e tabelas sem identificar as fontes.

Textos da *Internet* são de domínio público, porém seus autores e/ou sites de origem devem ser citados. Havendo dúvida sobre plágio, citação de passagens de texto, uso de ideias de terceiros ou colaborações com colegas em suas atividades acadêmicas, recomenda-se ao aluno que busque

orientação do professor ou do coordenador do curso. Alegações de desconhecimento, esquecimento ou de falta de intenção não constituem defesa no caso de detecção de plágio.

## **b. comportamentos não tolerados nas dependências do Inspere, em atividades patrocinadas ou em atividades em que o aluno represente a instituição**

- atividades ilegais (porte de drogas e armas, furtos, roubos, e atos de vandalismo, além de outras atividades ilícitas sujeitas a sanções penais);
- desrespeito, agressão, atos discriminatórios, calúnias e difamações, além de comportamentos que comprometam o andamento de atividades coletivas;
- desrespeito a regras e regulamentos do Inspere;
- Falsas representações - Mentiras ou omissões para obtenção de vantagens pessoais ou a terceiros, além de calúnias e difamações.
- outros comportamentos que se mostrem desalinhados aos valores e princípios do Inspere, expressos no seu Código de Ética e de Conduta, de acordo com avaliação e julgamento da Coordenação Acadêmica.

## **c. falsificação de dados**

Toda e qualquer alteração de dados a fim de apoiar uma hipótese, ou inventar resultados de uma experiência que são depois relatados como genuínas observações ou medições. Importante:

- Não constituem defesa no caso de detecção de plágio alegações de: o Desconhecimento, esquecimento ou de falta de intenção; o Falta de tempo, problemas profissionais ou pessoais;
- O Inspere entende que os alunos podem muitas vezes estar sob pressão para concluir as atividades do programa. Os alunos nessas situações devem buscar a ajuda da Coordenação Acadêmica para informar as dificuldades que estão enfrentando;
- Textos da Internet são de domínio público, porém seus autores e/ou sites de origem devem ser citados;
- Havendo dúvida sobre plágio, citação de passagens de texto, uso de ideias de terceiros ou colaborações com colegas em suas atividades acadêmicas, recomenda-se ao aluno que busque orientação do professor, do coordenador acadêmico ou na Cartilha de Plágio Acadêmico disponibilizado pela escola;
- No Processo de Notificação de Infração ao Código de Ética e Conduta, os trabalhos ou avaliações apresentadas deliberadamente pelos alunos serão utilizados como prova material. 23
- Salvo indicação expressa em contrário, todo o trabalho que é apresentado para a avaliação deve ser produzido por alunos individualmente.
- Qualquer aluno do Inspere contratado para elaborar trabalhos em nome de um colega estará sujeito às mesmas sanções acadêmicas do Processo de Notificação de Infração ao Código de Ética e Conduta que o aluno que apresentou o trabalho



## **Regime disciplinar**

Caso um aluno incorra em um dos atos acima descritos, infringindo o Código de Ética e de Conduta do Inspere, estão previstas as seguintes sanções que serão aplicadas com base na gravidade da infração, que podem variar de advertência oral ou escrita, devidamente registrada até o desligamento, com emissão de documento que ateste as disciplinas cursadas com a respectiva carga horária, o desempenho do estudante e os programas de ensino.

São competentes para julgamento da gravidade e a aplicação de penalidades:

I – de advertência e de notificação de infração ao Código de Ética e Conduta, o Coordenador do curso ou o Diretor e o Colegiado do Curso, este como julgador de eventual recurso.;

II – de demais sanções disciplinares, incluído o desligamento, o Colegiado de Curso e o Conselho Superior, este como eventual recurso.

Uma única notificação por escrito por infração ao código de Ética e de Conduta, dependendo da gravidade do ato pode levar a julgamento do Colegiado de Curso para possível desligamento. Três notificações por escrito por infrações ao Código de Ética e de Conduta levam necessariamente a julgamento do Colegiado de Curso para possível desligamento. Uma exceção a essa regra envolve a reincidência de atos de transgressão intelectual nos casos de plágio ou cola individual e será tratada como infração grave.

Para as infrações por transgressão intelectual além da notificação por escrito, o aluno será reprovado na disciplina em questão, independentemente do percentual que a atividade em questão represente na avaliação geral da disciplina e também das notas atribuídas pelo docente em todas as outras avaliações da disciplina. O porte de qualquer tipo de material não permitido durante exames, independentemente de estar ou não sendo usado, será considerado falta grave com reprovação automática na disciplina.

O aluno, quando infringe o Código de Ética e de Conduta, é convocado pela Coordenação do Curso para ser formalmente comunicado e receber esclarecimentos relevantes ao seu desenvolvimento. O aluno deve responder a convocação dentro do prazo de dois dias úteis. Caso o aluno não responda a convocação dentro desse prazo, ou não compareça à reunião de esclarecimentos, o processo correrá a sua revelia.

Alunos que receberam qualquer notificação de infração ao Código de Ética e de Conduta não receberão menções honrosas de mérito acadêmico.

O eventual reingresso de aluno desligado por infração ao Código de Ética e Conduta, seja no mesmo curso do qual foi desligado ou outro da instituição, somente será permitido após decorridos 5 anos da data do desligamento.

## **Avaliação de professores**

A avaliação de professores, realizada pelos alunos, é coordenada pelo DEA (Centro de Ensino e Aprendizado), área independente da diretoria de graduação. Essas avaliações são aplicadas duas vezes no semestre, com o intuito de obter informações sobre aspectos relevantes ao ensino. As avaliações são digitadas em sistema, garantindo o anonimato das respostas.

É fundamental que os alunos realizem essas avaliações com seriedade para que as informações colhidas sirvam como real subsídio para a melhoria contínua da experiência de aprendizagem e para o sucesso do projeto pedagógico dos cursos.

## **Incentivo à aprendizagem (MultiInspere)**

A diretoria da Graduação coloca à disposição do aluno do Inspere um serviço de aconselhamento direcionado a questões que influenciam na sua aprendizagem e no seu desenvolvimento pessoal. O trabalho é conduzido por especialistas que, por meio do atendimento individual ou em grupo, acompanham o aluno nas seguintes situações:

- Acessibilidade;
- Saúde e bem-estar;
- Organizações estudantis e clubes;
- Adaptação à faculdade;
- Vida estudantil;
- Atendimento a familiares.

## **Capítulo 3 - O curso de Ciência da Computação**

Duas características definem a abordagem a ser usada no projeto de currículo. A primeira está relacionada ao início do processo e o que deve nortear o desenho curricular. Nas abordagens convencionais, o design é guiado pelo conteúdo. Na abordagem selecionada, o desenho será norteado pelo perfil do graduado, expresso pelas competências que devem ser desenvolvidas pelos alunos.

A segunda característica fundamental para a concepção do currículo será o alinhamento do perfil do egresso com as experiências de aprendizagem pelas quais o aluno passará ao longo do currículo. A abordagem convencional é baseada na implantação hierárquica do conteúdo a ser coberto. A carga horária é alocada, as trilhas do curso são estabelecidas, os programas do curso são desenvolvidos e os professores os transformam em planos de ensino. Nesse processo, geralmente a conexão é perdida, e o que acontece na aula acaba sendo desconectado do perfil desejado para o egresso.

A abordagem que será utilizada parte do pressuposto de que a aprendizagem do aluno ocorre por meio da reflexão sobre seu desempenho na utilização do conteúdo em diferentes situações realizadas ao longo do currículo. Assim, as experiências concretas pelas quais o aluno passará são tão fundamentais quanto o conteúdo envolvido nessas experiências. Assim, esta nova abordagem dá muita importância a essas experiências e garante que tenham um papel central no processo de elaboração do currículo.

O processo de design incluirá as seguintes etapas:

1. Definição do perfil do egresso e respectivas competências
2. Implantação de competências em habilidades e conteúdos de conhecimento associados

3. Projetar o caminho de aprendizagem de habilidades
4. Ideação de experiências de aprendizagem
5. Macro design do currículo
6. Detalhamento dos elementos ou componentes do currículo

## **Experiências de Aprendizagem**

Para garantir a integridade do currículo e que os alunos desfrutem de um programa coerente, a experiência deve ser bem planejada e considerada com atenção. Deve desenvolver habilidades e garantir que os alunos atendam aos objetivos de aprendizagem, envolva os alunos e faça com que eles queiram avançar cada vez mais em seus conhecimentos de Ciência da Computação. Algumas das experiências de aprendizagem que devem ser fornecidas pelo programa de Ciência da Computação:

Aprendizagem individualizada com feedback rápido e gamificação – permite a experiência em que os alunos estão totalmente no controle de seu ritmo de aprendizagem com feedback automatizado auxiliado pela tecnologia. A École 42 que começou em Paris propôs um novo modelo radical de educação sem professores e fortemente baseado na realização de projetos para atingir marcos de progresso. O programa existente da Engenharia da Computação no Inspere já experimenta com abordagens como essa, e a nova abordagem da Ciência da Computação pode fazer uso dessas estratégias ainda mais profundamente. A aprendizagem individualizada pode ser combinada com muito sucesso com a gamificação, fornecendo aos alunos uma maneira de avaliar seu progresso, um caminho claro para avançar e um meio de tentar várias vezes antes de ter sucesso. É importante ressaltar que a essência da experiência do Inspere é obtida por meio da interação com colegas e professores. Portanto, qualquer proposta de integração de feedback automatizado não deve excluir a possibilidade de tutoria com professores.

Liberdade de escolha – A autonomia é um componente de engajamento e deve ser fornecida sempre que for viável e significativa. Esse princípio pode ser aplicado desde a pequena escala dentro dos cursos, por exemplo, permitindo que os alunos escolham o tema dos projetos, para uma escala maior onde os alunos possam escolher os próprios cursos por meio de faixas de eletivas.

Trilhas alinhadas à demanda do mercado de forma significativa – Um esforço consciente deve ocorrer o tempo todo para garantir que o escopo de projetos e trilhas de especialização se alinhe com as demandas reais do mercado e posicione os alunos para uma incursão bem sucedida no mercado de trabalho.

O estímulo para o aluno concluir o programa – Uma preocupação comum dos alunos de Ciência da Computação é que, assim que eles atingirem uma prontidão para o mercado em torno da metade do programa, poderão sair para trabalhar. Para contornar isso, o programa deve deixar a progressão muito clara para os alunos e ajudá-los a visualizar o que perderiam se saíssem mais cedo. O desafio é projetar a experiência de forma que essa evolução seja significativa.

Ciclos de aprendizagem curtos – Metodologias ágeis e enxutas, com trabalho baseado em sprint, impactam fortemente a forma como alguns projetos são realizados. Essa é uma ideia que também poderia ser adaptada ao aprendizado. Ciclos de aprendizagem muito curtos podem permitir uma dedicação intensa a projetos que visam a aprendizagem de uma disciplina específica. Essa dinâmica pode facilitar o contato intenso com usuários e até mesmo Cientistas da Computação e tecnólogos de fora da escola.

Contato com outros grupos demográficos corporativos dentro da escola - Os cursos baseados em projetos são boas oportunidades para os alunos conhecerem tecnólogos e gerentes de empresas. A configuração desse contato entre alunos e profissionais pode ser variada, desde desempenhar funções como desenvolvedores em sprints até ter profissionais externos atuando como clientes, nossos conselheiros de eventos para projetos de alunos.

Contato próximo com empresas e inovação social – A inovação em Ciência da Computação costuma surgir nas empresas, impulsionada pela demanda do mercado. Os programas atuais do Inspere já promovem o intercâmbio entre estudantes e empresas, principalmente nos projetos finais de curso. No programa de Ciência da Computação esta dinâmica pode ser realizada ao longo do curso. A computação tem o potencial de fazer as informações e as conexões humanas crescerem exponencialmente, ampliando os efeitos de rede. Como tal, possui grande potencial de inclusão e inovação social, resolvendo problemas do mundo real daqueles que são desprivilegiados ou treinando e permitindo que as pessoas trabalhem em computação.

## Ferramentas virtuais de apoio à experiência Inspere

As ferramentas aqui descritas contêm informações relevantes sobre os demais itens relacionados ao detalhamento dos cursos, sendo diversas vezes referenciadas ao longo do texto. Desta forma, é importante conhecê-las.

- **Portal do Aluno** – Principal canal de comunicação com os alunos. Nele podem ser encontrados: notícias sobre a Escola, o calendário acadêmico e do curso, a grade horária de aulas e horários de atendimento (*office hours*), comunicações da coordenação acadêmica, regulamentos e procedimentos acadêmicos, entre outros → **<http://portaldoaluno.insper.edu.br/>**
- **Blackboard – ambiente virtual de aprendizagem** – É um ambiente virtual no qual o aluno tem acesso às notas e material de apoio das disciplinas (notas de aula, plano de aula, ementário, trabalhos, projetos, entre outros) → **<https://insper.blackboard.com/>**
- **Calendário acadêmico e do curso** – Dias letivos, prazos e datas importantes do curso: início e fim das aulas, datas de provas, recessos, férias, prazos para trancamento, transferência de curso e outras atividades acadêmicas (**disponibilizado no Portal do Aluno**).

## Período integral e grade horária

Do 1º ao 8º período, a dedicação do aluno à escola é integral (das 7h30 às 18h45). Cada um dos nove períodos contém cinco disciplinas, conforme estabelecido nas grades horárias. Horários de atendimento (*office hours*) ocorrem em horários pré-estabelecidos. As grades horárias podem ser encontradas no Portal do Aluno.

## Modelo seriado

Os cursos de graduação seguem o modelo seriado, permitindo uma troca intensa entre as disciplinas que fazem parte de um mesmo semestre. Essa troca é conhecida no Inspere como interligação horizontal de disciplinas, na qual professores de disciplinas diferentes promovem trabalhos conjuntos que contribuem para a obtenção de uma visão sistêmica dos conceitos ensinados. No modelo seriado, o aluno não pode avançar de período, caso seja reprovado em mais de duas disciplinas ou apresente reprovação pela segunda vez na mesma disciplina. Ao avançar, o aluno deve cursar todas as cinco disciplinas daquele período, além de eventuais dependências (DPs).

## Matriz curricular dos cursos

A matriz curricular dos cursos é composta por disciplinas obrigatórias, sessões sprint (que também são disciplinas obrigatórias), disciplinas eletivas, Projeto Final de Computação (PFC), estágio supervisionado e atividades complementares. No total da carga horária das disciplinas, estão previstas as horas de aulas presenciais e horas de envolvimento dos alunos em atividades de suporte ao aprendizado, como os horários de atendimento (*office hours*). O quadro de disciplinas e carga horária está disponível no Portal do Aluno.

Dentre as disciplinas eletivas, o estudante terá uma porção de livre escolha e um número de disciplinas que deve ser cursado em áreas da Computação alinhadas ao perfil do egresso.

A matriz curricular do curso pode ser consultada no Portal do aluno.

## Sessão Sprint

As sessões sprint são disciplinas com duração de 2 ou mais semanas e que estão presentes ao final dos semestres. Durante a sessão sprint os times de alunos devem resolver um problema real de um cliente que seja relacionado às disciplinas do semestre regular. A presença nas sessões sprint é obrigatória, e caso o desempenho de um estudante seja insuficiente será necessário fazer a dependência da sessão sprint.

## **Horários de Atendimento (office hours)**

O Inspere oferece horários de atendimento (office hours), nos quais o professor de cada disciplina atende os alunos para orientações acadêmicas e esclarecimento de dúvidas sobre o conteúdo da disciplina. As sessões de orientação de cada disciplina têm duração de 1h30 por semana, em dia e horário listados nas grades horárias.

## **Estágio supervisionado**

Para o curso de Ciência Da Computação são necessárias 300 horas de estágio supervisionado (cumpridas em estágios de férias ou estágios regulares a partir do 7º período do curso. Os procedimentos para regularização do estágio podem ser encontrados no Manual de Procedimentos Acadêmicos, disponível no Portal do Aluno.

Todo estágio é uma atividade curricular, com caráter pedagógico, pressupondo, portanto, sua integração ao processo curricular. Por consequência, obrigatoriamente deve ser tanto aprovado mediante descrição das atividades que serão realizadas, quanto por meio do acompanhamento por um professor orientador, mediante relatório de estágio, além de supervisionado e avaliado por um profissional da empresa concedente. As experiências vivenciadas pelo estagiário podem ser aproveitadas em objeto de estudo, análise e reflexão, transformando-se em temas ou problemas a serem trabalhados em projetos científicos e nos trabalhos de conclusão do curso.

Visando garantir uma maior dedicação dos alunos às disciplinas obrigatórias do curso, somente podem estagiar em organizações externas, durante o período letivo, alunos que estiverem no 7º e 8º período. É possível, entretanto, que os alunos façam estágios de férias a qualquer momento do curso.

A Escola reconhece e assina as seguintes possibilidades de estágio para os alunos:

- estágio regular: é o estágio integrado à grade curricular, realizado durante o último ano letivo do curso, em regime de meio período, com carga horária máxima de seis horas diárias ou trinta horas semanais. O estágio pode ser realizado em organizações fora do Inspere, bem como nas áreas do Inspere, incluindo os Centros de Pesquisa.
- estágio de férias: é o estágio realizado nos períodos de recesso escolar, com carga horária máxima de seis horas diárias ou trinta horas semanais, para alunos que estejam cursando qualquer semestre.
- estágio interno: quando realizado fora do período de estágio regular, abrange atividades referentes a projetos efetivamente realizados e condizentes com o currículo escolar, desenvolvidos pelo aluno no Inspere.

- estágio realizado no exterior: é uma atividade de caráter profissional desenvolvida pelo aluno no exterior, desde que o aluno tenha vínculo com alguma instituição de ensino no exterior e esteja cursando o último ano letivo do curso.
- trabalho como funcionário efetivo ou negócio próprio: cumpre a função do estágio de complementação prática do aprendizado acadêmico. Poderá ser reconhecido como constituinte do estágio, desde que se refira a projetos efetivamente realizados e condizentes com o currículo escolar dos cursos de Graduação do Insper e que seja realizado no último ano letivo do curso.

As atividades mencionadas nos itens estágio de férias e estágio interno serão computadas, isoladamente ou em conjunto, para fins de integralização curricular até o limite máximo de 100 horas. Considerando a carga horária total de 300 horas, o restante de 200h deverá ser cumprido por meio de estágio regular na área específica do curso para integrar a grade curricular.

Para mais informações, consulte o regulamento de estágio e o manual de procedimentos acadêmicos. Para atendimento, procure o Núcleo de Carreiras ([carreiras@insper.edu.br](mailto:carreiras@insper.edu.br)).

## **Projeto Final de CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO**

O Projeto Final de Computação (PFC), que é oferecido ao longo do sexto período, traz a oportunidade para a consolidação do aprendizado adquirido ao longo do percurso curricular em uma experiência de aprendizado mais próxima daquela que o aluno encontrará em sua vida profissional.

Com duração de 240 horas-aula concentradas em uma disciplina (PFC), o projeto versará sobre uma situação-problema real trazida por indústria parceira, que será trabalhada por uma equipe de alunos orientados por um professor orientador do curso e por um profissional da empresa parceira.

Ao longo de diversos milestones distribuídos neste semestre os alunos terão a oportunidade de serem avaliados em equipe e individualmente e de receber feedback quanto ao seu nível de desenvolvimento nos objetivos de aprendizado do PFC.

## **Eletivas**

As eletivas são importantes para a flexibilização curricular. O aluno de Ciência Da Computação deve obter aprovação em 480 horas de eletivas, sendo no mínimo 240 horas precisam ser específicas de Ciência Da Computação para se formar.

O currículo de Computação conta com três principais vertentes de eletivas: Ciência dos Dados, Arquitetura de Soluções e Computação Visual. Enfatizamos que os estudantes têm liberdade para cursar eletivas que não são da Ciência da Computação.

A trilha de Ciência dos Dados aprofunda os conhecimentos adquiridos pelos estudantes de Ciência da Computação nas disciplinas regulares da área, e traz opções como as disciplinas Aprendizado de Máquina e Ativos Digitais e Blockchain.

A trilha de Computação Visual trata de sistemas que interpretam ou sintetizam imagens, e, portanto, abrange desde Jogos Digitais Avançados e Realidade Virtual até a disciplina de Visão Computacional.

A trilha de Arquitetura de Soluções reforça a versatilidade e o perfil generalista que é típico da Ciência da Computação, por sua natureza um profissional de atuação equilibrada entre software, hardware e redes. Traz disciplinas como por exemplo Desenvolvimento Aberto e Embarcados Avançados.

As disciplinas eletivas de cada curso, bem como prazos e procedimentos para escolha estão disponíveis para consulta no Manual de Procedimentos Acadêmicos, que pode ser encontrado no Portal do Aluno.

## **Certificado de complementação profissional**

Ao escolher suas eletivas, o aluno poderá selecionar disciplinas de uma mesma área de concentração ou trilha, buscando com isso aprofundar seus conhecimentos em uma determinada área. Essas áreas seriam semelhantes ao que é conhecido como "major" em algumas universidades no exterior.

### **Trilhas :**

- Ciência dos Dados
- Matemática Avançada
- Internacionalização
- Empreendedorismo
- Políticas Públicas

### **Área de Concentração:**

- Arquitetura De Soluções
- Computação Visual
- Data Science
- Negócios
- Tecnologia e Inovação



Para obter o Certificado da Trilha, os alunos deverão atender aos seguintes requisitos:

- **Empreendedorismo, Internacional, Ciências de Dados e Matemática:** cursar todas os componentes do currículo da trilha.
- **Gestão e Política Pública:** cursar no mínimo 240 horas de disciplinas eletivas pertencentes à trilha

Observação: para mais informações sobre as trilhas, acesse o portal do aluno.

Os alunos que cursarem no mínimo 240 horas de uma área de concentração receberão, mediante solicitação, o Certificado de Complementação Profissional.

As disciplinas de área de concentração e trilhas contêm eletivas ministradas em língua portuguesa e inglesa.

## Atividades Complementares

O objetivo das Atividades Complementares é ampliar o espectro de conhecimento técnico e cultural dos alunos através de experiências internas ou externas aos cursos regulares que contribuam para a sua formação humanística e profissional.

Os alunos serão incentivados, desde o início, a participar de Atividades Complementares. Na prática, a participação nas Atividades Complementares poderá permear todos os períodos do curso. O cumprimento da carga horária mínima de 80 horas em Atividades Complementares é requisito à integralização curricular dos cursos de CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO do Inspere.

As atividades consideradas complementares, bem como as regras e procedimentos das mesmas, são detalhadas em regulamento específico, disponível no Portal do Aluno.

## Expo CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO

A Expo CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO é um evento anual, no qual todos os alunos da CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO apresentam um projeto à comunidade Inspere, famílias e visitantes externos.

É uma celebração do aprendizado e conquistas dos alunos, além de oportunidade para praticar habilidades de comunicação e apresentação.

O aluno escolhe o projeto de CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO para apresentar, que pode ter sido desenvolvido em uma disciplina ou extracurricular (ex. projetos desenvolvidos no Fab Lab e Atividades Complementares). O importante é que seja um projeto do qual se orgulhe e no qual tenha aprendido muito.

## Intercâmbio

O Intercâmbio Inspere (bilateral, Unilateral e independente) está condicionado à aprovação no respectivo processo seletivo vigente do Inspere (de acordo com as informações disponíveis no portal do aluno).

## Demais informações sobre procedimentos acadêmicos

Consulte o **Manual de Procedimentos Acadêmicos**, disponível no **Portal do Aluno**, para informações sobre:

- Rematrícula;
- Trancamento de matrícula;
- Reabertura de matrícula;
- Cancelamento de matrícula;
- Desligamento;
- Provas Substitutivas;
- Atividades Complementares;
- Estágio Supervisionado;
- Transferência de curso;
- Equivalência de disciplinas;
- Colação de Grau;
- Expedição de documentos acadêmicos;
- Carteirinha de estudante e passe escolar.

## Capítulo 4 – Avaliação do Aprendizado

As diretrizes de avaliação procuram estabelecer parâmetros para deixar claro para os alunos a relação entre objetivos de aprendizagem e desempenho nas disciplinas. O princípio fundamental é que a avaliação do aprendizagem deve estar alinhada aos objetivos e às experiências de aprendizagem às quais o aluno estará exposto.

Desta forma, os objetivos de aprendizagem devem ser conhecidos pelos alunos para que eles possam ser protagonistas do seu aprendizagem, sabendo claramente o que devem aprender e onde devem chegar. Portanto, para cada disciplina, são estabelecidos e apresentados nos Programas de Aprendizado os respectivos objetivos de aprendizagem.

Os objetivos de aprendizagem podem ser divididos em **essenciais** e **complementares**. Em qualquer caso, para ser considerado apto para aprovação na disciplina, o aluno deve alcançar o nível mínimo exigido em todos os objetivos essenciais e, eventualmente, num conjunto

relevante de objetivos complementares, de acordo com o que for estabelecido pelo professor da disciplina no Programa de Aprendizado. Todos os objetivos considerados essenciais têm a mesma relevância, não fazendo sentido dar-lhes pesos diferentes.

A avaliação do aprendizado deve permitir que o professor tenha uma noção clara em relação a cada aluno individualmente ter atingido o nível mínimo requerido de aprendizado em cada objetivo relevante. O professor deve ter critérios claros e objetivos para decidir se o aluno obteve sucesso no aprendizado da disciplina ou se apresentou desempenho abaixo do mínimo esperado em objetivos de aprendizado relevantes.

Não haverá nota atribuída ao aluno sem que seja realizada a respectiva atividade avaliativa que demonstre o aprendizado por meio de evidência material (prova, trabalho, projeto etc.).

## Objetivos de aprendizado

Características dos objetivos de aprendizado:

- São suficientemente específicos para que os alunos tenham uma visão clara daquilo que devem alcançar em termos de aprendizado.
- São relevantes em relação aos objetivos de aprendizado do curso ou em relação a requisitos de outras disciplinas posteriores.
- Utilizam verbos de ação para estarem centrados em ações concretas e comportamentos esperados do aluno.
- São mensuráveis, permitindo que possam ser avaliados de forma razoavelmente objetiva e eficiente.
- Devem incluir elementos desafiadores para os alunos.
  
- São atingíveis, considerando-se as experiências de aprendizado propostas para a disciplina.
- Faz parte da definição do Objetivo de Aprendizado o *rubric* que define níveis de desempenho do aluno em relação àquele objetivo.

## Rubrics

O rubric deve estabelecer os comportamentos observáveis em cinco níveis de desempenho:

- Insatisfatório (I) - deve refletir o aluno que não demonstrou ter alcançado o nível essencial (mínimo) de desempenho no objetivo de aprendizado e também não demonstrou engajamento durante a disciplina e comprometimento em alcançar o objetivo
- Em Desenvolvimento (D) - deve refletir o aluno que não demonstrou ter alcançado o nível essencial (mínimo) de desempenho no objetivo de aprendizado, mas demonstrou engajamento durante a disciplina e comprometimento em alcançar o objetivo. Neste nível,

o aluno ainda não pode ser considerado apto para aprovação em relação a este objetivo de aprendizado.

- Essencial (C) - deve refletir o aluno que demonstrou ter alcançado o nível mínimo de desempenho no objetivo de aprendizado. Este é o nível de desempenho suficiente para que o aluno seja considerado apto para aprovação na disciplina, em relação a este objetivo de aprendizado.
- Proficiente (B) - deve refletir o aluno que demonstrou ter alcançado o nível proficiente ou esperado de desempenho no objetivo de aprendizado. Este deve ser o nível de aprendizado almejado para a grande maioria dos alunos que se mostrem engajados e comprometidos com o aprendizado.

Avançado (A) - deve refletir o aluno que demonstrou ter alcançado um nível superior ao proficiente ou esperado de desempenho no objetivo de aprendizado. Este nível deve ser razoavelmente desafiador, não se esperando que uma parcela muito grande dos alunos alcance este nível de desempenho.

## **Avaliação Final da Disciplina**

A avaliação final da disciplina deverá ser feita a partir de uma avaliação abrangente do desempenho do aluno nos diversos objetivos de aprendizado. A avaliação do aprendizado é realizada com base no acompanhamento contínuo do aluno em cada disciplina, levando-se em conta o desempenho obtido nas provas, nos exercícios, nos trabalhos e nas demais atividades, a critério de cada professor e conforme estabelecido no Programa de Aprendizado.

Objetivos de aprendizado complementares não devem ser considerados para decisão de aprovação/reprovação, embora possam ser considerados para discriminar alunos entre os diversos níveis de aprovação (A, B ou C).

Esta avaliação abrangente deve levar em consideração a evolução do desempenho do aluno, não penalizando o aluno que erra para aprender e valorizando o nível de aprendizado alcançado ao final da disciplina. A avaliação deve levar em consideração o efetivo aprendizado do aluno, evitando valorizar meios para este fim, ou seja, comportamentos, esforço despendido, participação ou engajamento.

Ao final do semestre letivo, o aluno que obtiver avaliação final, igual ou superior a C e frequência igual ou superior a 75% estará aprovado na disciplina. O aluno que obtiver conceito de aproveitamento inferior a C e/ou frequência inferior a 75% (setenta e cinco por cento) estará automaticamente reprovado.

## **Frequência e justificativa de ausência**

De acordo com o art. 47, § 3º, da Lei das Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) nº 9.394/96, é obrigatória a frequência de alunos. A frequência mínima exigida é de 75% do total da carga horária de cada disciplina, em conformidade com o disposto na Resolução CFE nº 4/86.

Somente poderão justificar suas ausências, mediante requerimento de regime especial de frequência e devida comprovação apresentados em prazo definido, os alunos que se encontrarem nas situações amparadas por lei discriminadas abaixo:

- aluno em condições de saúde que mereçam tratamento excepcional, compatíveis com o estado de saúde conforme previsto no Decreto-Lei nº 1.044/69, com afastamento igual ou superior a 5 (cinco) dias letivos e que não ultrapassem 30 (trinta) dias letivos;
- aluna em estado de gravidez a partir do oitavo mês de gestação e durante três meses;
- aluno integrante de representação desportiva nacional, que obtenha afastamento igual ou superior a 5 (cinco) dias letivos e que não ultrapassem 30 (trinta) dias letivos;
- aluno no exercício da liberdade de consciência e de crença (motivo religioso), conforme previsto na Lei nº13.796.

O requerimento de regime especial de frequência será analisado, sendo passível de deferimento ou não. Em caso de deferimento o aluno deverá cumprir, obrigatoriamente, atividades domiciliares estabelecidas pela coordenação do curso, como forma de compensação de ausência às aulas, conforme previsto na legislação.

As justificativas de ausência com apresentação de atestado médico de afastamento inferior a 5 (cinco) dias letivos, estarão dentro do limite permitido de 25% de faltas para cada disciplina.

A Coordenação sugere aos alunos com afastamento superior a 30 (trinta) dias letivos, a solicitação de trancamento de matrícula.

O registro de entrada do aluno no prédio, não servirá como comprovação de presença para disciplina.

O aluno deverá frequentar a turma que estiver efetivamente matriculado, caso compareça a aula de outra turma será devida a aplicação de falta, bem como, se houver falta na Prova Intermediária e/ou Prova Final, será devida a realização da Prova Substantiva, conforme previsto no calendário acadêmico.

O Inspere tem por direito encaminhar o atestado para avaliação do médico representante da Instituição.

Não serão aceitos atestados médicos ou documentos como justificativas de ausência com datas retroativas ao período solicitado, fora do prazo estabelecido e que não estejam amparadas por lei. Os prazos e procedimentos para solicitação de justificativa de faltas podem ser encontrados no Manual de Procedimentos Acadêmicos disponível no Portal do Aluno.

## **Abono de Faltas**

É permitido o abono de faltas, somente nas situações amparadas por lei descritas abaixo, mediante apresentação de comprovante:

- aluno convocado e/ou matriculado em Órgão de Formação de Reserva ou reservista que seja obrigado a faltar às suas atividades civis por força de exercício ou manobra, chamado para exercício de apresentação das reservas ou cerimônias cívicas;
- aluno com representação na Comissão Nacional de Avaliação da Educação Superior (CONAES), quando suas reuniões coincidente com o horário de suas atividades acadêmicas.

## **Critérios de avaliação**

Os critérios de avaliação e os pesos de cada atividade em cada disciplina são definidos pelo professor no início das aulas e divulgados em seu plano de aula. Não haverá nota atribuída ao aluno sem que seja realizada a respectiva atividade avaliativa que demonstre o aprendizado por meio de evidência material (prova, trabalho, projeto etc.).

## **Semanas de avaliações**

As avaliações são distribuídas em:

- semana de Avaliações Intermediárias, na metade do semestre;
- semana de Avaliações Finais, no fim do semestre.

São cinco dias consecutivos de avaliações que começam, em geral, no meio da semana e vão até o meio da semana seguinte. Cada período terá uma avaliação por dia. Os alunos que cursam dependências poderão realizar duas avaliações no mesmo dia. As datas e a grade horária das avaliações (nos períodos de avaliações) estão disponíveis no Portal do Aluno.

## **Avaliações substitutivas**

A avaliação substitutiva de uma dada disciplina somente poderá ser realizada caso o aluno não tenha feito a avaliação intermediária ou a avaliação final, assumindo-se que não tenha sido reprovado por faltas. A nota da avaliação substitutiva entrará no lugar da nota da avaliação intermediária ou final não realizada. Caso o aluno não tenha realizado as avaliações intermediária e final, a nota da avaliação substitutiva será adotada apenas para a avaliação com maior peso.

Os alunos que porventura não realizarem a avaliação intermediária e/ou final de uma determinada disciplina por exercício da liberdade de consciência e de crença (motivo religioso), assegurados conforme previsto na Lei nº13.796, § 3º, art 7-A, não terão custo referente a realização da avaliação substitutiva, mediante apresentação de documento comprobatório emitido pela instituição religiosa.

Os alunos que não realizarem a avaliação intermediária e/ou final de uma determinada disciplina por motivo de saúde, poderão justificar suas ausências mediante apresentação de atestado médico. O requerimento para avaliação substitutiva – justificativa de falta será analisado e, em caso de deferimento, o aluno será isento da taxa da avaliação substitutiva.

O requerimento para avaliação substitutiva por motivo religioso ou saúde será analisado, sendo passível de deferimento ou não. Em caso de indeferimento por inconsistência no documento

apresentado, o aluno poderá realizar a avaliação e será devida a cobrança da taxa da avaliação substitutiva para cada disciplina realizada.

O procedimento para solicitação da avaliação substitutiva por motivo religioso ou saúde pode ser encontrado no Manual de Procedimentos Acadêmicos, disponível no Portal do Aluno.

## **Divulgação de notas e entrega e revisão de provas**

A divulgação das notas é realizada via Blackboard para acesso restrito do aluno. O Inspere não disponibiliza informações acadêmicas a outras pessoas sem o expresse consentimento do aluno. A retirada da prova deverá ser feita exclusivamente pelo aluno ou por terceiro autorizado pelo mesmo. O processo de retirada de prova e formalização da autorização de retirada de prova deve ser consultado no Manual de Procedimentos Acadêmicos, disponível no Portal do Aluno.

## **Revisão de provas**

### **Revisão de provas intermediárias**

Os pedidos de revisão de provas intermediárias deverão ser feitos exclusivamente pelo aluno em sala de aula junto ao professor. Caberá somente ao professor analisar a solicitação de revisão e a decisão de alterar ou manter a nota. Provas realizadas a lápis ou equivalente, que não garantam a integridade do que foi originalmente escrito, não serão revisadas.

O processo de revisão de provas intermediárias deve ser consultado no Manual de Procedimentos Acadêmicos, disponível no Portal do Aluno.

### **Revisão de provas finais e substitutivas**

Os pedidos de revisão de provas finais e substitutivas deverão ser feitos exclusivamente pelo aluno ou por terceiro autorizado pelo mesmo. A formalização da autorização de revisão deve ser realizada pelo aluno via requerimento no Aluno Online; e deve conter carta escrita de próprio punho informando o nome completo e o número do documento de identificação pessoal do terceiro que fará a revisão da prova, observando-se os prazos e o local, estabelecidos e divulgados pelo Apoio Acadêmico. Caberá somente ao professor analisar a solicitação de revisão e a decisão de alterar ou manter a nota. Provas realizadas a lápis ou equivalente, que não garantam a integridade do que foi originalmente escrito, não serão revisadas.

O processo de revisão de provas finais e substitutivas deve ser consultado no Manual de Procedimentos Acadêmicos, disponível no Portal do Aluno.

## **Dependências**

Deverá cursar novamente a disciplina em regime de dependência, o aluno que não obtiver nota ou frequência suficiente para ser aprovado.

O aluno poderá cursar até três dependências conjuntas com as disciplinas do período seguinte. Contudo, se o aluno reprovar em três disciplinas, recomendamos que se dedique somente às DPs, em vez de se matricular nas disciplinas do período seguinte, o que totalizaria oito disciplinas, tornando a carga de estudo muito pesada.

No caso de reprovação em mais de três disciplinas do período, o aluno deverá cursar apenas as dependências, sem a possibilidade de avançar para o período subsequente.

A segunda reprovação na mesma disciplina é denominada DP-linha. O aluno nessa situação ficará automaticamente retido na série, pois se entende que mais tempo e dedicação são necessários para que supere as dificuldades na disciplina, cursada pela terceira vez. Caso esse aluno tenha também dependências, poderá cursá-las juntamente com as DPs-linha, mediante solicitação expressa do aluno, desde que não excedam oito disciplinas no semestre.

Excepcionalmente, o aluno matriculado em uma e no máximo três DPs-linha que não pertença ao ciclo básico do seu curso (1º ao 4º semestre), poderá cursar as disciplinas regulares do período subsequente e, para o aluno que tenha DP-linha (que não pertença ao ciclo básico) e dependências, também poderá cursá-las juntamente com as disciplinas regulares do período subsequente, mediante solicitação expressa do aluno, desde que não excedam oito disciplinas no semestre.

Caso seja reprovado pela terceira vez na mesma disciplina, o aluno será desligado do curso e terá seu vínculo com a graduação encerrado.

## **Menção Honrosa de Mérito Acadêmico**

O Inspere reconhece publicamente, os alunos formandos de Ciência Da com os melhores Coeficientes de Rendimento (CR) e sem registro de infração ao código de ética.

## **Exame Nacional de Desempenho do Estudante (Enade)**

O Enade tem o objetivo de avaliar o desempenho dos alunos dos cursos de graduação em relação aos conteúdos programáticos dos cursos. O exame é aplicado para estudantes concluintes a cada três anos. De acordo com Portaria do MEC, o Enade é exame obrigatório. A participação do aluno nesse exame ou sua dispensa oficial pelo Ministério da Educação deve constar no Histórico Escolar de Formatura para o devido registro do diploma.