



REGULAMENTO DAS ATIVIDADES COMPLEMENTARES

VIÇOSA - MINAS GERAIS

JUNHO - 2018



As atividades complementares têm a finalidade de enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, privilegiando a complementação da formação social e profissional. Segundo as Diretrizes Curriculares Nacionais para os cursos de graduação na área de Computação,

Art. 9º As Atividades Complementares são componentes curriculares enriquecedores e implementadores do próprio perfil do formando e deverão possibilitar o desenvolvimento de habilidades, conhecimentos, competências e atitudes do aluno, inclusive as adquiridas fora do ambiente acadêmico, que serão reconhecidas mediante processo de avaliação.

Parágrafo único. As Atividades Complementares podem incluir atividades desenvolvidas na própria Instituição ou em outras instituições e variados ambientes sociais, técnico-científicos ou profissionais de formação profissional, incluindo experiências de trabalho, estágios não obrigatórios, extensão universitária, iniciação científica, participação em eventos técnico-científicos, publicações científicas, programas de monitoria e tutoria, disciplinas de outras áreas, representação discente em comissões e comitês, participação em empresas juniores, incubadoras e empresas ou outras atividades de empreendedorismo e inovação.

Para ter atividades extracurriculares registradas em seu histórico, um estudante de bacharelado em Ciência da Computação da UFV pode utilizar as disciplinas optativas INF290, INF291, INF292, INF293 e INF294. A ementa dessas 5 disciplinas é a mesma:

Atividades extracurriculares de caráter científico, cultural e acadêmico que enriquecem e complementam o processo formativo do estudante. Tais atividades incluem conhecimentos adquiridos pelo estudante através de trabalhos, estudos e práticas independentes (estágios, cursos, monitoria, iniciação científica, projetos de extensão, visitas, ações comunitárias, participação em eventos técnico-científicos, etc.), pertinentes ao campo da Ciência da Computação. Os critérios de pontuação dessas atividades serão estabelecidos pela Comissão Coordenadora do Curso de Ciência da Computação. O aluno somente se matriculará nesta disciplina quando tiver carga horária total necessária para a integralização da mesma, devendo, neste sentido, encaminhar uma solicitação à Comissão Coordenadora do Curso, apresentando os comprovantes das atividades realizadas.

A diferença se dá apenas na carga horária de cada uma:

INF290 Atividades Complementares I = 30 horas

INF291 Atividades Complementares II = 60 horas

INF292 Atividades Complementares III = 90 horas

INF293 Atividades Complementares IV = 120 horas

INF294 Atividades Complementares V = 180 horas

O estudante pode se matricular em mais de uma disciplina, sendo o aproveitamento de atividades complementares como carga horária de disciplinas optativas limitado a 240 horas. O procedimento para matrícula nessas disciplinas e registros das horas é o seguinte:



1. O estudante reúne documentação comprobatória das atividades realizadas, constando, sempre que possível, a carga horária da atividade.
2. O estudante envia a documentação à Comissão Coordenadora para apreciação, antes da conclusão do plano de estudos para o último semestre do curso. O estudante pode incluir, se desejar, descrição de atividades ainda a serem realizadas ou concluídas durante o último semestre.
3. A Comissão Coordenadora, após análise da documentação apresentada, emite um parecer indicando quantas horas poderão ser aproveitadas, incluindo as atividades que ainda podem ser exercidas, e orienta o estudante a fazer seu plano de estudos de forma condizente para o último semestre. A conversão de atividades complementares em carga horária é feita segundo a tabela em anexo.
4. O estudante inclui uma ou mais disciplinas de atividades complementares em seu plano de estudos, de forma a contabilizar o total de horas que podem ser aproveitadas, de acordo com a análise da Comissão Coordenadora.
5. Ao final do semestre, o conceito "S" (desempenho satisfatório - aprovação) é dado aos estudantes que de fato comprovarem o cumprimento das atividades planejadas. Caso não se complete a comprovação, é dado o conceito "Q" (disciplina em andamento), para que o estudante possa completar a carga horária restante durante o semestre seguinte, ou o conceito "N" (desempenho não satisfatório - reprovação) se o estudante informar que não completará a carga horária.
 - a) Caso o estudante tenha se matriculado em mais de uma disciplina e comprovado o cumprimento de parte das atividades, será aproveitada a documentação já comprovada com aprovação em uma ou mais disciplinas que totalizem a carga horária total equivalente.

A seguir, a tabela que deve ser utilizada pela Comissão Coordenadora na conversão das atividades extracurriculares complementares em carga horária de disciplinas optativas.

Atividade	Pontuação
Bolsista de pesquisa ou extensão (bolsa oficial, remunerada por agências de fomento ou similares)	60 horas por ano, com limite total de 120 horas.
Monitoria / tutoria	10% da carga horária, com limite total de 120 horas.
Estágio na área da computação registrado na UFV	10% da carga horária, com limite total de 60 horas.
Estágio voluntário em pesquisa, ensino ou extensão	10% da carga horária, com limite total de 60 horas.



Publicação em periódico ou anais de congresso com <i>Qualis</i>	até 20 horas por publicação, com limite total de 60 horas.
Apresentação em congresso com <i>Qualis</i>	até 10 horas por apresentação, com limite total de 30 horas.
Participação em eventos (congressos, simpósios, seminários, palestras, cursos, minicursos)	até 10 horas por evento, limite total de 60 horas.
Ministrar minicurso, palestra, seminário	até 20 horas por apresentação, com limite total de 60 horas.
Organização de eventos	até 20 horas por evento, com limite total de 30 horas.
Representante e participação em órgão colegiado (CONSU, CEPE, CTG, Câmara de Ensino, Conselho Departamental, Comissão Coordenadora)	até 10 horas por ano, com limite total de 30 horas.
Participação em empresa júnior	até 15 horas por ano, com limite total de 30 horas.
Participação na diretoria da empresa júnior	até 30 horas por ano, com limite total de 60 horas.
Participação em atividade esportiva ou cultural	limite total de 20 horas.
As atividades que não constam na listagem acima serão analisadas e pontuadas a critério da Comissão Coordenadora do Curso.	

Este regulamento foi aprovado em reunião da comissão coordenadora do curso de Ciência da Computação da UFV, *campus* Viçosa-MG, ocorrida no dia 13 de junho de 2018.

Viçosa, 13 de junho de 2018.

LUCAS FRANCISCO DA MATTA VEGI
Coord. Graduação em Ciência da Computação – DPI/UFV