

Professor	Núcleo Temático	Linhas de Orientação	Descrição
Alessandro	Engenharia de Software	Ambientes automatizados para apoio à produção de software	A área de Engenharia de Software engloba várias disciplinas e visa trazer para a construção de software (tradicionalmente entendido como um conjunto de programas de computador) os métodos de trabalho das engenharias tradicionais. Construir software podendo-se falar em qualidade do produto e respeito a custo/cronograma predefinidos é uma das metas da engenharia de software. No atual estágio de seu desenvolvimento, atua-se no sentido de oferecer as facilidades já disponíveis nas demais engenharias.
		Especificação e desenho de software	
		Desenvolvimento de sistemas web	
		Engenharia de requisitos	
		Robótica	
Alexandre	Engenharia de Software	Desenvolvimento de sistemas web/desktop	O objetivo principal destas linhas de orientação é a especificação, o desenvolvimento e a manutenção de sistemas de software para as mais diversas áreas de interesse e plataformas, aplicando tecnologias e práticas de Ciência da Computação e outras disciplinas, objetivando organização, produtividade e qualidade. Tem-se também o objetivo de se desenvolver estudos nas áreas dos Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados(SGBD), com foco na otimização e na análise de bases de dados.
		Desenvolvimento de aplicativos/jogos para dispositivos móveis	
	Banco de Dados	Otimização e análise de bases de dados	
Davi	Desenvolvimento de Software	Tecnologias aplicadas ao desenvolvimento de sistemas	O objetivo desta linha de pesquisa é o de analisar a atual situação de um determinado problema em questão, realizar a análise de requisitos, modelagem, implantação e os testes específicos, reduzindo os possíveis erros em uma versão comercial. A implantação de uma solução web, integrado ao banco de dados, surge como uma importante proposta na área de desenvolvimento de Sistemas de Informação.
		Desenvolvimento de jogos e aplicativos para a área educacional	
Guilherme	Educação	Informática Educativa	Tem como objetivo o desenvolvimento de desenho, confecção e avaliação de software educativo usando, para tanto, tecnologias modernas tanto na ordem educacional como de informática. Elaboração e/ou avaliação de objetos computacionais e híbridos de aprendizagem no sentido de torná-los instrumentos úteis de apoio ao ensino em escolas e faculdades
		Elaboração de Software Educativo e Objetos de Aprendizagem	
Juscelino	Sociologia	Sociedade: Tecnologia e trabalho	A linha de pesquisa tem como objetivo pesquisar e analisar os impactos do avanço da tecnologia no mundo do trabalho e da produção econômica e como isso afeta o cotidiano dos trabalhadores em um mundo globalizado, de capitalismo flexível e uma condição pós-moderna.

Maurílio	Redes de Computadores	Infraestruturas e Tecnologias de Redes	O objetivo desta linha é integrar o conhecimento adquirido pelo aluno durante o curso aos tópicos relativos às Redes de Computadores, principalmente no que tange à Internet (base mundial das Redes) e suas variantes; independentemente de se tratar de novas tecnologias ou aperfeiçoamento de tecnologias existentes.
Ricardo	Desenvolvimento de Software	Software Livre para Educação Elaboração de Software Educativo e Objetos de Aprendizagem	Tem como objetivo o desenvolvimento de desenho, confecção e avaliação de software educativo usando, para tanto, tecnologias modernas tanto na ordem educacional como de informática. Elaboração e/ou avaliação de objetos computacionais e híbridos de aprendizagem no sentido de torná-los instrumentos úteis de apoio ao ensino em escolas e faculdades
	Data Mining	Mineração de dados - Educacionais Mineração de dados - Saúde	Informática Aplicada à Educação focando em Mineração de Dados Educacionais e técnicas de aprendizagem de máquina para análise de dados educacionais. Tais conhecimentos podem servir de subsídio para a melhoria das práticas em educação, além de ser uma importante ferramenta para viabilizar a personalização do ensino. Condução de pesquisas que se baseiam em preceitos, técnicas, procedimentos e modos de avaliação da área de descoberta de conhecimento e mineração de dados (knowledge discovery and data mining KDD) para a área da saúde.
Thiane	Informática em Saúde	Gestão e Informática em Saúde	Pesquisas que utilizam recursos da tecnologia de informação para o desenvolvimento de sistemas de registro eletrônico de saúde, sistemas de apoio à decisão para diagnósticos e tratamentos, sistemas educacionais e telemedicina
	Ética	Ética em Informática	Crimes cibernéticos- reflexão sobre a ética informacional, pirataria, hackerismo e invasão de privacidade.
	Governança de TI	ITIL, CobiT	Governança de TI: ITIL, CobiT - Objetivo principal alinhar TI aos processos de negócios.

Viviane	Educação à Distância	Teoria de aprendizagem Conectivista aplicada em estudos de caso de Educação à Distância	<p>Estudar as relações entre a Ciência da Computação e a Educação. A partir de investigações de natureza interdisciplinar, esta subárea considera elementos qualitativos e quantitativos para compreender fenômenos que envolvem essas duas disciplinas, bem como conceber e investigar soluções tecnológicas de apoio ao ensino e a aprendizagem e/ou desenvolvimento de aplicações. As pesquisas nesta subárea dividem-se em três grandes tópicos: Educação em Computação; Informática na Educação; Computação, Educação e Sociedade. Desenvolvimento de aplicações educacionais ou estudos envolvendo educação na computação.</p>
		Metodologias de ensino da Computação.	
		Estudo de metodologias e desenvolvimento de aplicações para Educação à Distância em Ambientes Virtuais de Aprendizagem	
	Mineração de Dados	Mineração de Dados: Técnicas e Metodologias	Aplicar técnicas de mineração de dados em diversos cenários tais como recuperação de informação, comércio eletrônico, processamento digital de sinais, bioinformática, entre outros.
	Banco de Dados	Sistemas OLAP	Desenvolvimento e/ou estudos de tecnologias em Sistemas Gerenciadores de Banco de Dados –SGBD.
	Desenvolvimento de Sistemas Computacionais	Linguagens de Programação	Promover um ambiente multidisciplinar que utiliza técnicas na área de Sistemas e Computação (Banco de dados, Inteligência Artificial, Engenharia de Software, linguagens de programação), visando desenvolver aplicações para solucionar problemas das mais diversas áreas: medicina, engenharias, física, matemática, biologia, geologia, geografia, etc.