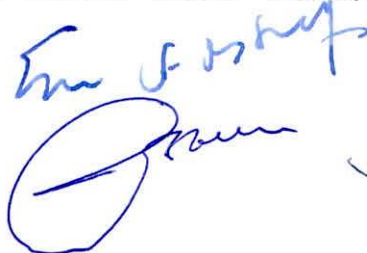


CONGREGAÇÃO

- 5 Ata da centésima quadragésima terceira (143^a) reunião da Congregação, em sessão extraordinária. Aos dez (10) dias do mês de Abril do ano de dois mil e catorze (2014), às onze horas(11h), na sala da Direção do Instituto de Matemática da Universidade Federal da Bahia, em primeira convocação, a Congregação do Instituto de Matemática reuniu-se sob a Presidência do Diretor, professor Isaac Costa Lázaro. Presentes os professores: Evandro
- 10 Carlos Ferreira dos Santos, Vice-diretor do Instituto, Christina Von Flach Garcia Chavez, Vice-Coordenadora do Doutorado Multi-institucional em Ciência da Computação; José Nelson Bastos Barbosa; Coordenador do Colegiado de Matemática; Maristela Dias de Oliveira, Chefe do Departamento de Estatística; Silvia Regina Ribeiro Lemos, Vice-
- 15 Departamento de Ciência da Computação; Gilênio Borges Fernandes, Representante do IM no Conselho Acadêmico de Pesquisa e Extensão; Leila Denise Alves Ferreira Amorim, Representante do Corpo Docente. Aberta a sessão, o Senhor Presidente passou a ordem do dia:Item a) Homologação do resultado do concurso para professor Adjunto A (DE), realizado neste Instituto, Edital nº 01/2013 publicado no DOU de 19.08.2013. O senhor
- 20 presidente leu os artigos 38 e 39 da Resolução 03/12 do Conselho Universitário da UFBA que trata do ingresso na carreira do Magistério e em seguida foi lido o Relatório final da comissão julgadora da seguinte Matéria: Departamento de Estatística, **Matéria: Probabilidade e Estatística (04 vagas)**. O relatório foi colocado em votação e aprovado por unanimidade pelos membros votantes. Dos cinco (5) candidatos inscritos, Cláudio
- 25 Ponde Avena, Helton Saulo Bezerra dos Santos, Katiane Silva Conceição e Marinho Gomes de Andrade Filho não compareceram. O candidato, Rafael Camargo Ferraz foi reprovado na prova escrita. Face o resultado dado pelos três examinadores o Senhor Presidente declarou o candidato reprovado e inabilitado para ocupar uma das quatro vagas existentes desta matéria: Probabilidade e Estatística. Item b) Apreciação à solicitação do
- 30 Departamento Ciência da Computação para realização de concurso com a oferta de sete (07) vagas para Professor Doutor, em regime de Dedicção Exclusiva, Formação Requerida: Doutorado em Ciência da Computação, Informática, Computação Aplicada, Sistemas de Informação, Matemática Computacional, Modelagem Computacional, Engenharia da Computação, Engenharia afins. Dos doze pontos enviados por ofício, pelo
- 35 Departamento de Ciência da Computação, foram aprovados os seis primeiros de cada área. Matéria: **Computação Teórica (1 Vaga)**. Sub-Áreas: Algoritmos e Teoria dos Grafos, Otimização, Teoria da Computação. Pontos: 1) Algoritmos e Teoria dos Grafos: 1. Técnicas de projeto de algoritmos, 2. Análise da complexidade de algoritmos, 3. Teoremas fundamentais em Grafos, 4. Algoritmos para problemas clássicos em Grafos, 5. Problemas P, NP, NP-Completo, 6. Algoritmos aproximativos. 2) Otimização: 1. Programação Linear, 2. Programação Inteira, 3. Algoritmos de enumeração e planos de corte, 4. Algoritmos para
- 40 problemas clássicos em Grafos, 5. Técnicas de aproximação, 6. Heurísticas para resolução de problemas combinatórios. 3) Teoria da Computação: 1. Relações de Ordem, Ordens Parciais, Reticulados e CPO's, 2. Modelos de Computação e Tese de Church. Prova de equivalência entre pelo menos dois modelos, 3. Decidibilidade e Indecidibilidade de Problemas, 4. Tratabilidade de Problemas e Classes de Complexidade, 5. Indecidibilidade da Aritmética, 6. Lógica de Primeira Ordem: sintaxe, semântica, expressividade e
- 45





- completude. Matéria: **Arquitetura de Computadores e Computação de Alto Desempenho (1 vaga)**. Sub-Áreas: Arquitetura de Computadores e Computação de Alto Desempenho. Pontos: 1) Arquitetura de Computadores: 1. Conjunto de instruções, 2. Arquiteturas CISC e RISC, 3. Sistema de memória, 4. Paralelismo em nível de threads (TLP), 5. Paralelismo em nível de dados (DLP), 6. Sistemas de entrada e saída. 2) Computação de Alto Desempenho: 1. Modelos de arquiteturas paralela, 2. Bibliotecas para programação paralela, 3. Espaço de endereçamento global (PGAs) e linguagens associadas, 4. Computação intensiva de dados, 5. Avaliação de desempenho em computação de alto desempenho, 6. Memórias transacionais. Matéria: **Redes de Computadores e Segurança (2 vagas)**. Pontos: 1) Redes de Computadores: 1. Arquiteturas para Internet do futuro, 2. Redes veiculares, 3. Redes sem fio, 4. Redes e sistemas P2P, 5. Virtualização e Computação em nuvem, 6. Redes Verdes. 2) Segurança: 1. Criptografia, 2. Controle de acesso, autenticação e gerenciamento de identidades, 3. Infraestrutura de Chave Pública, 4. Segurança em Sistemas Operacionais, 5. Segurança em Redes de Computadores, 6. Segurança em Sistemas de informação. Matéria: **Computação Aplicada (3 Vagas)**. Sub-Áreas: Banco de Dados, Interação Humano Computador, Sistemas de Informação, Linguagens de Programação, Informática na Educação. Pontos: 1) Banco de Dados: 1. Dados semi-estruturados e não estruturados, 2. Processamento de consultas e otimização, 3. Recuperação de informação, 4. Algoritmos de mineração de dados, 5. Visualização de dados, 6. Banco de dados não convencionais. 2) Interação Humano Computador: 1. Fundamentos: engenharia cognitiva e semiótica, 2. Modelagem de interfaces: storyboarding e prototipação, 3. Estilos e paradigmas de interação, 4. Acessibilidade e dispositivos, 5. Avaliação e qualidade de sistemas, 6. Modelos, métodos, formalismos, técnicas e ferramentas de design. 3) Sistemas de Informação: 1. Auditoria e segurança em sistemas de informação, 2. Modelagem de processos de negócios, 3. Sistemas de informação baseados na web semântica, 4. Arquiteturas Orientadas a Serviços (SOA), 5. Arquitetura de sistemas de informação, 6. Verificação e Validação de sistemas de informação. 4) Linguagens de Programação: 1. Teoria de tipos de dados, 2. Paradigmas de programação, 3. Semântica de linguagem de programação, 4. Compiladores e interpretadores, 5. Programação concorrente e distribuída, 6. Memórias transacionais. 5) Informática na Educação: 1. Ambientes virtuais e construção do conhecimento, 2. Aprendizagem baseada em jogos e mundos virtuais, 3. Design educacional: hipermídia e objetos de aprendizagem, 4. Ambientes para desenvolvimento de software educacional, 5. Sistemas para aprendizagem colaborativa, 6. Interação humano-computador e aspectos sociais e afetivos em Ambientes e Sistemas Computacionais para Ensino/Aprendizagem. Após apreciação a solicitação foi colocada em votação e aprovada por unanimidade. Nada mais havendo a tratar, o Senhor Presidente agradeceu aos presentes e declarou encerrada a sessão e para constar, eu, Wende Lima de Souza, secretária, lavrei a presente Ata, que será devidamente assinada, com menção a sua aprovação, pelo Presidente, e pelos membros presentes. Salvador, dez de abril de dois mil e catorze.

Wende Lima de Souza

Luiz Carlos
Leila Denise A. S. Amorim

Silvia Regina Ribeiro Mendes

Laísle Dias de Oliveira

Frederico D. Araújo

S. H. R.
Christine Chaz

Gilene Rosa Farias

Em. A. de Souza

João