

Anexo II – Conteúdo Programático por subárea

ÁREA	SUBÁREA	CONTEÚDO PROGRAMÁTICO
Ciência da Computação	Metodologia e Técnicas da Computação	<ul style="list-style-type: none"> - EDIÇÃO DE IMAGENS PARA MEIO IMPRESSO E DIGITAL: UTILIZAÇÃO DE APLICATIVOS DE EDIÇÃO DE IMAGENS PARA CRIAÇÃO E/OU TRATAMENTO DE IMAGENS - PRINCÍPIOS PARA CRIAÇÃO DE MARCAS E LOGOTIPOS- TÉCNICAS DE VETORIZAÇÃO PARA FOTOS, DESENHOS E LOGOMARCAS - UTILIZAÇÃO DE SOFTWARES PARA EDIÇÃO DE VÍDEOS- UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE CORE DRAW - UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE ADOBE ILLUSTRATOR- UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE PHOTOSHOP - ANIMAÇÃO DIGITAL: PROJETO DE ANIMAÇÃO ITERATIVAS, COORDENADAS, MODELAGEM 2D E 3D, MANIPULAÇÃO DE OBJETOS - UTILIZAÇÃO DE SOFTWARE AUTODESK MAYA - TÉCNICAS DE PRODUÇÃO AUDIVISUAIS DESENVOLVIMENTO DE SOFTWARE. - VERIFICAÇÃO, VALIDAÇÃO E TESTES DE SOFTWARE. CASOS DE TESTE. TIPOS DE TESTE DE SOFTWARE. PROCEDIMENTO E COBERTURA DE TESTES. - PARADIGMAS DE LINGUAGENS DE PROGRAMAÇÃO. SEMÂNTICA FORMAL. TEORIA DOS TIPOS: SISTEMAS DE TIPOS, POLIMORFISMO. VERIFICAÇÃO E INFERÊNCIA DE TIPOS. - ÁLGEBRA E CÁLCULO RELACIONAL. LINGUAGENS DE CONSULTA. OTIMIZAÇÃO DE CONSULTAS. BANCOS DE DADOS DISTRIBUÍDOS. MINERAÇÃO DE DADOS
Recursos Pesqueiros e Engenharia de Pesca	Aquicultura	<ul style="list-style-type: none"> - ECOLOGIA DE ORGANISMOS AQUÁTICOS - LIMNOLOGIA - RECURSOS PESQUEIROS BRASILEIROS - CULTIVO DE PEIXES NATIVOS DO BRASIL - TILAPICULTURA - CULTIVO DE PEIXES MARINHOS - MITILICULTURA - MALACOCULTURA - CARCINICULTURA - LEGISLAÇÃO APLICADA À AQUICULTURA