Marcação de Defesa – Mestrado

O aluno deve enviar este formulário preenchido para pos@inf.puc-rio.br no mínimo 10 dias antes do último dia de sua matrícula vigente. Caso essa data não seja dia útil, enviar no primeiro dia útil anterior a essa data. Após a entrega do formulário, essas informações só poderão ser alteradas com autorização da CCPG.

## Dados do Aluno

|  |  |
| --- | --- |
| Nome completo: |  |
| Matrícula: |  | Telefone: |  |

## Dados da Dissertação

Título (no idioma em que for redigida):

Área de Concentração do DI:

|  |  |
| --- | --- |
| (     ) Bancos de Dados(     ) Ciência de Dados(     ) Computação Gráfica(     ) Engenharia de Software(     ) Hipertexto e Multimídia | (     ) Interação Humano-Computador( ) Linguagens de Programação (     ) Otimização e Raciocínio Automático(     ) Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos(     ) Teoria da Computação |

# Dados da Defesa

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Data:  |  | Horário:  |  | Local:  |  |
|  |  |  | *(não preencher)* |

## Constituição da Comissão Examinadora

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nome completo** | **Grau de PG e instituição onde ele foi obtido** | **Instituição a que pertence** |
| 1.  | Orientador |  | PUC-Rio |
| 2. | Co-Orientador (caso haja) |  |  |
| 3. | PUC-Rio ou Externo |  |  |
| 4. | PUC-Rio ou Externo |  |  |
| 5. | Suplente (Interno ou Externo) |  |  |

## Dados Complementares de Membros Externos

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **# na tabela anterior** | **CPF (se brasileiro) ou passaporte (se estrangeiro)** | **no identidade e órgão expedidor** | **no CV Lattes** |
| 2 |  |  |  |
| 3 |  |  |  |
| 4 |  |  |  |
| 5 |  |  |  |

**Observação:** O CV Lattes de todos os membros externos (inclusive o suplente) deve estar atualizado e detalhado (informando onde fez o doutorado e incluindo suas publicações e demais produções científicas).

# Dados Complementares da Dissertação

Idioma da dissertação: ( ) Português ( ) Inglês ( ) Espanhol ( ) Francês ( ) Alemão

### Em português

|  |  |
| --- | --- |
| Título: |  |
| Palavras-chave: |  |
| Resumo: |  |

### Em inglês

|  |  |
| --- | --- |
| Title: |  |
| Keywords: |  |
| Abstract: |  |

### No idioma da dissertação (caso não seja português ou inglês)

|  |  |
| --- | --- |
| Título: |  |
| Palavras-chave: |  |
| Resumo: |  |

## Área de Conhecimento *(Marcar uma opção.)*

|  |  |
| --- | --- |
| (    ) 1.03.03.02-2 - Engenharia de Software(    ) 1.03.03.03-0 - Banco de Dados(    ) 1.03.03.04-9 - Sistemas de Informação(    ) 1.03.03.05-7 - Processamento Gráfico (Graphics)(    ) 1.03.03.00-6 - Metodologia e Técnicas da Computação(    ) 1.03.04.00-2 - Sistema de Computação(    ) 1.03.01.00-3 - Teoria da Computação(    ) 1.03.01.01-1 - Computabilidade e Modelos de Computação(    ) 1.03.01.02-0 - Linguagem Formais e Automatos(    ) 1.03.01.03-8 - Análise de Algoritmos e Complexidade de Computação | (    ) 1.03.01.04-6 - Lógicas e Semântica de Programas(    ) 1.03.02.00-0 - Matemática da Computação(    ) 1.03.02.01-8 - Matemática Simbólica(    ) 1.03.02.02-6 - Modelos Analíticos e de Simulação(    ) 1.03.03.01-4 - Linguagens de Programação(    ) 1.03.04.01-0 - Hardware(    ) 1.03.04.02-9 - Arquitetura de Sistemas de Computação(    ) 1.03.04.03-7 - Software Básico(    ) 1.03.04.04-5 - Teleinformática |

## Linha de Pesquisa do Departamento *(Marcar uma opção.)*

|  |  |
| --- | --- |
| Bancos de Dados(    ) Bancos de dados para Bioinformática(    ) Modelagem Conceitual de Sistemas de Informação(    ) Sistemas Gerenciadores de Bancos de DadosCiência de Dados(    ) Algoritmos e estruturas de dados para Ciência de Dados(    ) Análise visual e exploratória de dados(    ) Frameworks e ferramentas para Ciência de Dados (    ) Métodos e modelos para Ciência de DadosComputação Gráfica(    ) Animação e Realidade Virtual(    ) Jogos, VFX e Entretenimento Digital(    ) Modelagem, Simulação e Visualização(    ) Processamento de Imagem, Visão Computacional e Realidade AumentadaEngenharia de Software(    ) Engenharia de Requisitos(    ) Engenharia de Software Para Sistemas Multi-Agentes(    ) Frameworks e Linhas de Produtos(    ) Medição e Engenharia de Software Experimental(    ) Modularização e Composição de Software(    ) Processos e Ambientes de software(    ) Teste e Garantia da Qualidade de Software(    ) Transparência de SoftwareHipermídia e Multimídia(    ) Análise e Composição Digital de Narrativas(    ) Autoria de Aplicações Multimídia(    ) Sincronização Multimídia(    ) Sistemas de Informação Web Avançados(    ) TV Digital | Interação Humano-Computador(    ) Ferramentas de Programação e Desenvolvimento para Usuários Leigos(    ) Interação Ubíqua e Interação Natural(    ) Sistemas Colaborativos(    ) Técnicas e Infraestrutura para o Design, Desenvolvimento e Avaliação de Software Interativo(    ) Tecnologias Assistivas(    ) Teorias, Métodos e Modelos para o Design, Desenvolvimento e Avaliação de Software InterativoLinguagens de Programação(    ) Linguagens Para Programação Concorrente(    ) Projeto e Implementação de Linguagens DinâmicasOtimização e Raciocínio Automático(    ) Aprendizado de Máquina(    ) Engenharia de AlgoritmosRedes de Computadores e Sistemas Distribuídos(    ) Programação Concorrente, Paralela e Distribuída(    ) Projeto e Implementação de Middleware(    ) Redes Móveis, Computação Ubíqua e Computação AutonômicaTeoria da Computação(    ) Lógica e Semântica de Programas(    ) Teoria da Prova e Prova Automática de Teoremas |

# Antes da Defesa

Antes da defesa, o aluno deve confeccionar a folha de assinaturas dos membros da comissão examinadora que efetivamente participarem da defesa.

# Após a Defesa

O aluno deve entregar na secretaria do DI os documentos assinados após a defesa: a folha de assinaturas, a ata e o termo de condições para a concessão do seu título e para a entrega da versão definitiva do texto.

# De Acordo do Orientador

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
|  |  |  |
| *(data)* |  | (*assinatura do orientador*) |