



Marcação de Defesa – Doutorado

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 Tese

Título (no idioma em que for redigida): _____

Área de Concentração do DI:

- | | |
|--|--|
| <input type="checkbox"/> Bancos de Dados | <input type="checkbox"/> Interação Humano-Computador |
| <input type="checkbox"/> Ciência de Dados | <input type="checkbox"/> Linguagens de Programação |
| <input type="checkbox"/> Computação Gráfica | <input type="checkbox"/> Otimização e Raciocínio Automático |
| <input type="checkbox"/> Engenharia de Software | <input type="checkbox"/> Redes de Computadores e Sistemas Distribuídos |
| <input type="checkbox"/> Hipertexto e Multimídia | <input type="checkbox"/> 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		
2.	Co-Orientador (caso haja)		
3.	PUC-Rio		PUC-Rio
4.	PUC-Rio		PUC-Rio
5.	Externo à PUC		
6.	Externo à PUC		
7.	Suplente Interno		PUC-Rio
8.	Suplente Externo		



Dados Complementares de Membros Externos

	CPF (se brasileiro) ou passaporte (se estrangeiro)	nº identidade	nº CV Lattes
5. Externo			
6. Externo			
8. Suplente Externo			

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 para Viagem de Membros Externos (com passagem paga pelo DI)

Enviar email **imediatamente** para o Prof. Laber (laber@inf.puc-rio.br) solicitando a passagem e diária. Com a aprovação repassar o email para mariana@inf.puc-rio.br com os seguintes dados:

- datas de ida e volta, incluindo horários de preferência dos voos
- nome completo
- CPF e RG, para brasileiros
- passaporte, para estrangeiros (número e cópia da folha de identificação com a fotografia)
- endereço completo
- data de nascimento

Observação: O membro externo deverá passar na secretaria, durante o horário do expediente, para buscar o cheque das diárias com a Mariana, mediante assinatura de recibo.

Dados Complementares da Tese

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

Em português

Título: _____

Palavras-chave: _____

Resumo: _____

Em inglês

Title: _____

Keywords: _____

Abstract: _____

No idioma da tese (caso não seja português ou inglês)

Título: _____

Palavras-chave: _____

Resumo: _____

Área de Conhecimento *(Marcar uma opção.)*

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

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

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

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)