**Interdisciplinaridade**

Produzir software significa, necessariamente, o emprego de pelo menos dois domínios. O domínio da solução, no qual a Engenharia de Software é exercitada e o domínio do problema, que fomenta a existência do software. O domínio do problema é “universal”, pois inclui saúde, educação, segurança, governo, finanças e entretenimento, dentre muitos outros. Fazer software, portanto, por si só, exige o contato com outras áreas do conhecimento.

O acesso a outras áreas pode vir das disciplinas do Núcleo Livre (NL). O BES exige para a integralização curricular pelo menos 128 horas de disciplinas do NL. Essas disciplinas são escolhidas pelo estudante dentre todas aquelas oferecidas na UFG. Para ilustrar, no primeiro semestre de 2015 houve oferta de vagas para mais de 300 disciplinas de NL. Ou seja, o conjunto de opções de outras áreas do conhecimento é rico, o que contribui com uma formação ampla do estudante. Convém destacar que tais 128 horas perfazem a quantidade mínima exigida, o estudante pode fazer uso de uma carga horária maior. O mesmo é válido para o estágio não obrigatório e para as atividades complementares. O estudante deve cumprir um mínimo de 192 horas em atividades complementares.

A interdisciplinaridade estimulada pelos elementos citados acima é extra curso. Aquela intracurso é tratada tanto pela definição das disciplinas quanto pela disciplina “Prática em Engenharia de Software”. Nesses casos a interdisciplinaridade é compulsória, pois faz parte da própria concepção do curso. Adicionalmente, sem restringir a liberdade metodológica do docente, cabe ao NDE orientar a definição de programas de disciplinas que cultivem a interdisciplinaridade.