

ENGENHARIA DE SOFTWARE

INFORMAÇÕES GERAIS

Habilitação: Bacharelado em Engenharia de Software Créditos mínimos para formatura: 232 créditos (Disciplinas e Estágio Supervisionado) Estágio Supervisionado como disciplina aprovado de acordo com a ata da quinquagésima reunião do conselho da FGA, realizado no dia 06 de maio de 2013. Duração: 5 Anos Unidade Acadêmica: Faculdade de Ciências, Tecnologias e Engenharias – FCTE Opção de Curso no Vestibular: Engenharias O/A estudante escolherá ao final do 3º semestre qual das engenharias da Faculdade UnB Gama ele/a desejará cursar. Turno: Diurno Número de semestre: 9 (mínimo) / 16 (máximo). Recomendado: 10 Contatos: engsoftware@unb.br / (61) 3107-8918

O QUE É O CURSO

A Engenharia de Software é a integração dos princípios da Matemática e Ciência da Computação com as práticas da Engenharia, com objetivo de desenvolver modelos sistemáticos e técnicas confiáveis para a produção de software de alta qualidade.

A formação em Engenharia de Software contempla fundamentos da Computação: que apoiam o projeto e construção de produtos de software; Fundamentos de Engenharia e Matemática; de funções a estruturas algébricas, de métodos empíricos e técnicas experimentais a engenharia econômica e gestão da produção (desde planejamento a execução e controle); Modelagem e análise de software: de fundamentos de modelagem a elicitação, análise, especificação e validação de requisitos; Projeto de software: de conceitos, a arquitetura, interface humano-computador, projeto detalhado, ferramentas e avaliação; Verificação e validação de software: de fundamentos de revisão e revisões, testes, análise e relatório de problemas; Evolução/manutenção: de processos a atividades de evolução/manutenção de software; Processos de software: de conceitos e cultura a padrões, processos e garantias de produto e processo de software; Gerenciamento de software: de conceitos de gerenciamento, planejamento, organização e controle de projeto a gerenciamento da configuração do software; Práticas profissionais: dinâmica de grupo, psicologia a competências conversacionais e profissionalismo.

PERFIL PROFISSIONAL

O nosso Engenheiro de Software terá perfil generalista em software, sendo capaz de definir e aplicar uma abordagem sistemática, disciplinada e quantificável para a definição, desenvolvimento e manutenção de software, alinhado a legislação vigente e com uma visão humanística crítica sobre o impacto de sua atuação profissional na sociedade.

O Engenheiro de Software deverá estar capacitado para conviver num contexto de mudanças sociais, tecnológicas e econômicas cada vez mais rápidas. Logo, busca-se também formar engenheiros para ocupar posições de destaque nesse cenário, com capacidade para trabalhar em equipes multidisciplinares, com base científica e de comunicação; motivado para capacitação e para a concepção de inovações; habilitado a projetar e gerir intervenções tecnológicas e empreendimentos; orientado para atuar como transformador social, visando o bem estar social e avaliando eticamente os impactos sociais e ambientais de suas intervenções.

MERCADO DE TRABALHO

O Engenheiro de Software se insere no mercado de empresas do setor privado, de instituições e órgãos da Administração Pública Direta, Indireta ou Entes Sociais Autônomos; Instituições de Pesquisa e desenvolvimento de soluções de engenharia de software.

ÁREA DE ATUAÇÃO

O Engenheiro de Software atua no projeto, desenvolvimento, implantação e evolução de softwares complexos e seguros, tolerantes a falhas e com usabilidade e acessibilidade. Em sua atuação, ele desenha, especifica, programa e experimenta soluções que atendam às necessidades do mercado, da sociedade, das organizações e dos indivíduos, de acordo com suas capacidades e limitações, considerando os impactos organizacionais, técnicos, sociais e emotivos.

EXEMPLOS DE ÁREAS DE ATUAÇÃO

Desenvolvimento de aplicativos para dispositivos móveis (tablets e smartphones); Desenvolvimento e manutenção de software para as diversas áreas de conhecimento, podendo atuar em todas as atividades do ciclo de produção de um software; Projeto de softwares críticos e tolerantes a falhas (sistemas bancários, softwares embarcados em sistemas aeroespaciais, sistemas médicos, biométricos, sistemas de informação [financeiros, recursos humanos, entre outros] e soluções / sistemas web [e-commerce, redes sociais, etc.]); Projeto e desenvolvimento de jogos eletrônicos e softwares educacionais.

Fonte: [Engenharia de Software - FCTE](#) Atualização: 27/05/2025