

DIÁRIO OFICIAL DA UNIÃO

Publicado em: 16/04/2026 | Edição: 72 | Seção: 1 | Página: 91

Órgão: Ministério da Educação/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira

PORTARIA Nº 157, DE 14 DE ABRIL DE 2026

Dispõe sobre as diretrizes de prova do componente específico da área de Bacharelado em Ciência da Computação, no âmbito do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes (Enade), a partir da edição 2026.

O PRESIDENTE DO INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA - INEP, no uso das atribuições que lhe confere o Decreto nº 11.204, de 21 de setembro de 2022, regulamentado pela Portaria nº 813, de 29 de dezembro de 2025, e tendo em vista o disposto na Lei nº 10.861, de 14 de abril de 2004, na Portaria Normativa MEC nº 840, de 24 de agosto de 2018, na Portaria nº 610, de 27 de junho de 2024, e o disposto no processo SEI nº 23036.004081/2026-52, resolve:

Art. 1º A prova do Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes - Enade dos Cursos Superiores de Bacharelado e de Tecnologia será constituída pelo componente de Formação Geral, comum a todos os cursos avaliados nesse ciclo, e pelo componente específico de cada área.

Parágrafo único. O(A) estudante concluinte terá 4 (quatro) horas para resolver todas as questões da prova.

Art. 2º O componente de Formação Geral será constituído por 15 (quinze) questões, todas de múltipla escolha.

Parágrafo único. As diretrizes para o componente de Formação Geral são publicadas em portaria específica.

Art. 3º O componente específico da área de Ciência da Computação será constituído por 30 (trinta) questões de múltipla escolha e 1 (uma) questão discursiva.

Parágrafo único. O componente específico da área de Ciência da Computação terá como subsídios as Diretrizes Nacionais Curriculares do curso e as normativas associadas à legislação profissional.

Art. 4º O componente específico da área de Ciência da Computação tomará como referência as seguintes características do perfil do(a) estudante concluinte:

I - crítico na identificação e criativo na resolução de problemas computacionais, contribuindo para o desenvolvimento de sua área e da sociedade;

II - atento à possibilidade de integração de diversas áreas de conhecimento;

III - racional na utilização dos recursos computacionais disponíveis, de acordo com o contexto, com foco na eficiência e eficácia;

IV - ético e reflexivo em relação ao impacto da computação e suas tecnologias na sociedade e no ambiente; e

V - rigoroso científica e metodologicamente, com raciocínio lógico e capacidade de abstração no desenvolvimento de soluções computacionais.

Art. 5º O componente específico da área de Ciência da Computação avaliará se o(a) estudante concluinte desenvolveu, durante o processo de formação, as seguintes competências e respectivas habilidades.

I - Competência I: envolve a capacidade de especificar, projetar, implementar, validar e promover a evolução de sistemas computacionais (hardware e/ou software), empregando teorias, modelos, técnicas e ferramentas adequadas.

a) Habilidades vinculadas à Competência I:



1. conhecer fundamentos da computação;
2. conhecer métodos e ferramentas matemáticas e estatísticas para fundamentar a modelagem e a resolução de problemas computacionais;
3. analisar requisitos de sistemas e de usabilidade, garantindo alinhamento com as necessidades do usuário e do contexto;
4. avaliar a aplicabilidade de métodos e ferramentas computacionais; e
5. aplicar soluções computacionais para problemas em diversos domínios.

II - Competência II: envolve a capacidade de gerenciar recursos, projetos e sistemas computacionais, aplicando métodos, boas práticas e ferramentas adequadas ao contexto.

b) Habilidades vinculadas à Competência II:

1. entender os riscos envolvidos na concepção e no uso de sistemas computacionais;
2. aplicar conceitos, métodos e ferramentas de gestão de projetos e sistemas;
3. aplicar temas e princípios recorrentes, como abstração, complexidade, princípio de localidade de referência (caching), compartilhamento de recursos, segurança, concorrência, evolução de sistemas;
4. analisar dados e informações para subsidiar a tomada de decisão;
5. avaliar o impacto da computação e suas tecnologias na sociedade e no ambiente; e
6. integrar conhecimentos teóricos para conceber soluções computacionais voltados à resolução de problemas contemporâneos.

Art. 6º O componente específico da área de Ciência da Computação tomará como referencial os seguintes objetos de conhecimento:

- I - algoritmos e estruturas de dados;
- II - engenharia de software;
- III - interação humano-computador;
- IV - ética, computação e sociedade;
- V - sistemas digitais;
- VI - organização e arquitetura de computadores;
- VII - sistemas operacionais;
- VIII - lógica e matemática discreta;
- IX - fundamentos e técnicas de programação;
- X - paradigmas de linguagens de programação;
- XI - redes de computadores;
- XII - inteligência artificial;
- XIII - bancos de dados;
- XIV - computação gráfica e processamento de imagem;
- XV - teoria dos grafos;
- XVI - probabilidade e estatística;
- XVII - sistemas distribuídos;
- XVIII - teoria da computação;
- XIX - compiladores; e
- XX - segurança da informação.

Art. 7º Esta portaria entra em vigor na data de sua publicação.

MANUEL FERNANDO PALACIOS DA CUNHA E MELO



Este conteúdo não substitui o publicado na versão certificada.

