



Escola Superior de Tecnologia  
e Gestão de Viseu  
A melhor Escola para os  
melhores Alunos



Início | Escola ▼ | Estudar ▼ | Ligação ao Exterior ▼ | Investigação ▼ | Internacional ▼ | Viver ESTGViseu ▼ | | | Pesquisar...

## Agenda

« Setembro 2019 »

D	S	T	Q	Q	S	S
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

Portal Académico

Moodle@ESTGV

Avaliação e Qualidade

IPV

Provedor do Estudante

Publicitação Institucional

Publicitação de Atos  
Plano de Gestão de Riscos  
de Corrupção e Infrações  
Conexas

## Ficha Da Unidade Curricular

### Informações Gerais

Ano Letivo	201819																
Unidade Curricular	Design de Produto																
Código	1243																
Departamento/área responsável	Mechanical Engineering and Industrial Management Department																
Área científica	Gestão Industrial																
ECTS	6																
Ano curricular	3																
Semestre curricular	1º Semestre																
Regime de frequência	Obrigatório																
Docentes	Daniel Augusto Estácio Marques Mendes Gaspar Rui Filipe Cardoso Carreto																
Frequência como disciplina isolada?	Sim																
Horas de contacto	<table><thead><tr><th>T</th><th>TP</th><th>PL</th><th>TC</th><th>S</th><th>E</th><th>OT</th><th>O</th></tr></thead><tbody><tr><td>13</td><td>26</td><td>19,5</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></tbody></table> <p>T - Teórico; TP - Teórico-Prático; PL - Prática e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outras;</p>	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	13	26	19,5	-	-	-	-	-
T	TP	PL	TC	S	E	OT	O										
13	26	19,5	-	-	-	-	-										
Tempo total de trabalho (horas)	159																

### ▼ Objetivos / Competências

Objectivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes) (1000 caracteres)

A unidade curricular tem como objectivos:

- Competência com uma série de ferramentas e métodos para criação e desenvolvimento de um produto.
- Confiança nas suas habilidades para criar um novo produto.
- Consciencialização do papel de múltiplas funções na criação de um novo produto (por exemplo, marketing, finanças, desenho industrial, engenharia, produção).
- Abordagem à estratégia ao desenho e a sua ligação ao design e inovação
- Abordagem do software e das técnicas digitais que permitem o estudo conceptual e modelação virtual de um objecto, proporcionando exaustiva exploração das possibilidades e potencialidades da forma e dos materiais envolvidos.

### ► Conteúdos programáticos resumidos

### ► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

### ► Bibliografia resumida

## Oferta Formativa

Licenciaturas  
Mestrados  
CTeSP  
Pós-Graduações  
Erasmus Students  
Disciplinas Isoladas  
Outras Formações

Candidaturas

Departamentos/Área

Serviços Académicos

Serviços Informática

Biblioteca

Redes Sociais  
Facebook e Google+

ESTGV no Facebook

ESTGV no

Início | Escola | Estudar | Ligação ao Exterior | Investigação | Internacional | Viver ESTGViseu

Contatos ▼

