



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



Área do Utilizador



Início Escola Estudar Ligação ao Exterior Investigação Internacional Viver ESTGV Viver ESTGV Viver ESTGV Pesquisar...

Agenda

« Setembro 2020 »

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	201920																								
Unidade Curricular	Design de Interação II																								
Código	1537																								
Departamento/área responsável	Computer Sciences Department																								
Área científica	Design																								
ECTS	5																								
Ano curricular	2																								
Semestre curricular	1º Semestre																								
Regime de frequência	Obrigatório																								
Docentes	Valter Nelson Noronha Alves Bruno Filipe Gonçalves Lamelas																								
Frequência como disciplina isolada?	Não																								
Horas de contacto	<table><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><tr><td>19,5</td><td>-</td><td>39</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr><tr><td colspan="8">T - Teórico; TP - Teórico-Prático; PL - Prática e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outras;</td></tr></table>	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	19,5	-	39	-	-	-	-	-	T - Teórico; TP - Teórico-Prático; PL - Prática e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outras;							
T	TP	PL	TC	S	E	OT	O																		
19,5	-	39	-	-	-	-	-																		
T - Teórico; TP - Teórico-Prático; PL - Prática e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outras;																									
Tempo total de trabalho (horas)	132,5																								

▼ Objetivos / Competências

- A. Aplicar metodologias expeditas de desenho de interfaces.
B. Aplicar diferentes teorias, métodos e formas de orientação no desenho de interfaces.
C. Aplicar conhecimentos adquiridos à conceção e intervenção em interfaces, incluindo para o melhoramento da experiência de utilização.

► 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 ESTGV

Contactos

