



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 ESTGViseu ▼ | | | 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	Projeto Integrado III																
Código	1543																
Departamento/área responsável	Computer Sciences Department																
Área científica	Multimédia																
ECTS	5																
Ano curricular	2																
Semestre curricular	2º Semestre																
Regime de frequência	Obrigatório																
Docentes	Rui Pedro Monteiro Amaro Duarte																
Frequência como disciplina isolada?	Não																
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>-</td><td>-</td><td>52</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	-	-	52	-	-	-	-	-
T	TP	PL	TC	S	E	OT	O										
-	-	52	-	-	-	-	-										
Tempo total de trabalho (horas)	132,5																

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

▼ Objetivos / Competências

Relacionar os diversos conteúdos das unidades curriculares do semestre, facilitando a construção do conhecimento com a integração dos diferentes saberes disciplinares, numa estratégia interdisciplinar.
Resolver problemas reais da área do desenvolvimento de aplicações multimédia complexas adaptáveis a diferentes tipos de dispositivos.
Adquirir competências de comunicação, em contexto de aprendizagem coletiva.
Desenvolver as capacidades de resolução de problemas, de raciocínio abstrato, análise crítica e avaliação de soluções.
Efetuar gestão do projeto, incluindo as fases de planeamento, orçamentação, investigação, análise, produção, avaliação, documentação e disponibilização.
Interpretar a legislação aplicável, em observância dos princípios de direito e deontologia.

► Conteúdos programáticos resumidos

► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

► Bibliografia resumida

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

Contatos ▼

