



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 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 IV																
Código	1547																
Departamento/área responsável	Computer Sciences Department																
Área científica	Multimédia																
ECTS	7																
Ano curricular	3																
Semestre curricular	1º Semestre																
Regime de frequência	Obrigatório																
Docentes	Ana Catarina Marques de Sousa José Carlos Pereira Cardoso Daniel Ferreira de Azevedo Joana Rita Cerqueira Braguez																
Frequência como disciplina isolada?	Não																
Horas de contacto	<table><tr><td>T</td><td>TP</td><td>PL</td><td>TC</td><td>S</td><td>E</td><td>OT</td><td>O</td></tr><tr><td>-</td><td>-</td><td>78</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></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	-	-	78	-	-	-	-	-
T	TP	PL	TC	S	E	OT	O										
-	-	78	-	-	-	-	-										
Tempo total de trabalho (horas)	185,5																

Objetivos / Competências

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

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 ▼

