

Unidade Curricular	Projeto de Informática	Área Científica	Projeto
Licenciatura em	Informática de Gestão	Escola	Escola Superior de Tecnologia e de Gestão de Bragança
Ano Letivo	2022/2023	Ano Curricular	3
Tipo	Semestral	Semestre	2
Horas totais de trabalho	162	Horas de Contacto	T - TP - PL - TC - S - E - OT 60 O -
Nível	1-3	Créditos ECTS	6.0
Código	9186-709-3204-00-22		

T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutoria; O - Outra

Nome(s) do(s) docente(s) José Carlos Rufino Amaro

#### Resultados da aprendizagem e competências

No fim da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:

1. Desenvolver hábitos de raciocínio científico e estimular o espírito crítico
2. Aplicar e consolidar os conhecimentos adquiridos nas várias áreas científicas e respetivas unidades curriculares da componente de informática
3. Integrar o conhecimento, os estudos e as competências específicas para resolver problemas em diversos domínios profissionais
4. Desenvolver as capacidades de comunicação oral e escrita, em português e inglês, bem como discutir de forma crítica e sustentada, propostas e resultados obtidos
5. Desenvolver e consolidar as capacidades de auto-aprendizagem e de trabalho em equipa e com elevado grau de autonomia
6. Conhecer e compreender as questões éticas, deontológicas e normativas
7. Fomentar as bases da autoconfiança para análise de resultados mediante a confrontação com dados publicados
8. Fomentar a utilização de bibliotecas científicas

#### Pré-requisitos

Antes da unidade curricular o aluno deve ser capaz de:  
Não aplicável.

#### Conteúdo da unidade curricular

O conteúdo do projeto deverá abranger áreas globais que a componente de informática atinge ao longo do Curso (Sistemas de Informação, Ciências da Computação e Engenharia de Computadores).

#### Conteúdo da unidade curricular (versão detalhada)

- Não aplicável.  
- Não aplicável.

#### Bibliografia recomendada

Não aplicável.

#### Métodos de ensino e de aprendizagem

A metodologia de aprendizagem é baseada na realização de projetos/estágios. Através de um Projeto/Estágio suficientemente integrador e abrangente, e partindo da especificação detalhada fornecida pelo(s) Orientador(es), são desenvolvidas ações técnicas e científicas direcionadas ao cumprimento dos objetivos estabelecidos pela proposta do(s) orientador(es).

#### Alternativas de avaliação

- Alternativa 1 - (Ordinário, Trabalhador) (Final, Recurso, Especial)  
- Projetos - 100% (Consultar o regulamento específico da Unidade Curricular.)

#### Língua em que é ministrada

1. Português
2. Inglês

#### Validação Eletrónica

José Carlos Rufino Amaro	José Luís Padrão Exposto	Nuno Adriano Baptista Ribeiro
25-02-2023	02-03-2023	27-03-2023