

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	2023/2024	Ano Curricular	3	Nível	1-3	Créditos ECTS 6.0
Tipo	Semestral	Semestre	2	Código	9186-709-3204-00-23	
Horas totais de trabalho 162 Horas de Contacto T - TP - PL - TC - S - E - OT 60 O - T - Ensino Teórico; TP - Teórico Prático; PL - Prático e Laboratorial; TC - Trabalho de Campo; S - Seminário; E - Estágio; OT - Orientação Tutórica; O - Outra						

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 entidades. 4. Desenvolver as capacidades de comandação com 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 na proposta de trabalho.

Alternativas de avaliação

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

Língua em que é ministrada

- Português
 Inglês

Validação Eletrónica

Validação Elotrofiloa				
Isabel Maria Lopes, José Carlos Rufino Amaro, Paulo Jorge Teixeira Matos	Tiago Miguel Ferreira Guimaraes Pedrosa	Nuno Adriano Baptista Ribeiro		
19-02-2024	14-03-2024	16-03-2024		