



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

« Junho 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 Produto						
Código	1243						
Departamento/área responsável	Mechanical Engineering and Industrial Management Department						
Área científica	Gestão Industrial						
ECTS	6						
Ano curricular	3						
Semestre curricular	1º Semestre						
Regime de frequência	Obrigatório						
Docentes	Daniel Augusto Estácio Marques Mendes Gaspar Rui Filipe Cardoso Carreto						
Frequência como disciplina isolada?	Sim						
Horas de contacto	T	TP	PL	TC	S	E	OT
	13	26	19,5	-	-	-	-
	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)	159						



## 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

Objectivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências a desenvolver pelos estudantes) (1000 caracteres)

A unidade curricular tem como objectivos:

- Competência com uma série de ferramentas e métodos para criação e desenvolvimento de um produto.
- Confiança nas suas habilidades para criar um novo produto.
- Consciencialização do papel de múltiplas funções na criação de um novo produto (por exemplo, marketing, finanças, desenho industrial, engenharia, produção).
- Abordagem à estratégia ao desenho e a sua ligação ao design e inovação
- Abordagem do software e das técnicas digitais que permitem o estudo conceptual e modelação virtual de um objecto, proporcionando exaustiva exploração das possibilidades e potencialidades da forma e dos materiais envolvidos.

## ► Conteúdos programáticos resumidos

## ► Metodologias de ensino e critérios de avaliação

## ► Bibliografia resumida

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

Contatos ▼

