



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	Design de Interfaces																							
Código	1495																							
Departamento/área responsável	Computer Sciences Department																							
Área científica	Ciências Informáticas																							
ECTS	5																							
Ano curricular	1																							
Semestre curricular	1º Semestre																							
Regime de frequência	Obrigatório																							
Docentes	Valter Nelson Noronha Alves																							
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>15</td><td>25</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></table>	T	TP	PL	TC	S	E	OT	O	15	25	-	-	-	-	-	-	<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																	
15	25	-	-	-	-	-	-																	
Tempo total de trabalho (horas)	132,5																							

▼ Objetivos / Competências

Esta disciplina pretende dotar os alunos de competências ao nível da interação humano-computador, incluindo a capacidade de:

- Compreender a relevância dos factores humanos na interação;
- Reconhecer o impacto da qualidade da interação na adopção e no desempenho;
- Aplicar normas e orientações na conceção da interação;
- Gerir processos de conceção de interfaces;
- Avaliar a usabilidade e a experiência de utilização.

► 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

Contactos ▼

