



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 ESTGV Viver ESTGV Pesquisar...

Agenda

« Março 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	31				

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	Usabilidade																
Código	708																
Departamento/área responsável	Computer Sciences Department																
Área científica	Ciências Informáticas																
ECTS	5																
Ano curricular	2																
Semestre curricular	1º Semestre																
Regime de frequência	Obrigatório																
Docentes	Rui Pedro Monteiro Amaro Duarte Valter Nelson Noronha Alves																
Frequência como disciplina isolada?	Sim																
Horas de contacto	<table><thead><tr><th>T</th><th>TP</th><th>PL</th><th>TC</th><th>S</th><th>E</th><th>OT</th><th>O</th></tr></thead><tbody><tr><td>19,5</td><td>-</td><td>26</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr></tbody></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	19,5	-	26	-	-	-	-	-
T	TP	PL	TC	S	E	OT	O										
19,5	-	26	-	-	-	-	-										
Tempo total de trabalho (horas)	132,5																

▼ Objetivos / Competências

Reconhecer a importância do estudo da interacção entre utilizador e máquina.
Identificar as características físicas e mentais do ser humano, que estão directamente relacionadas com a qualidade da sua interacção com as máquinas.
Proporcionar o domínio dos princípios, modelos e técnicas de interacção que permitem analisar, avaliar e melhorar as interfaces entre humano e máquinas..
Definir princípios de desenho.
Exercitar os conceitos discutidos em situações reais ou de simulação da realidade.

► 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 ESTGV

Contactos

