

GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR

(GFUC)

PED.008.03

Curso	Engenharia Informática						
Unidade curricular (UC)	Projecto de Informática						
Ano letivo	2023/2024	Ano	3.º	Período	2. ^o semestre	ECTS	10
Regime	Obrigatório	Tempo de trabalho (horas)			Total: 280	Contacto: 60	
Docente(s)	José Carlos Fonseca						
🛛 Responsável	da UC ou						
🛛 Coordenador(a)	Área/Grupo Disciplinar	José Carlos Fonseca					
🗌 Regente	(cf. situação de cada Escola)						

GFUC PREVISTO

1. OBJETIVOS DE APRENDIZAGEM

Após a conclusão da UC, os alunos deverão ser capazes de:

- Elaboração da documentação técnica do projeto (análise de requisitos, desenho, implementação, verificação e validação), integrando conhecimentos técnicos e científicos, estado da arte e escolha das tecnologias utilizadas.
- 3. Desenvolver projetos de informática realistas ou baseados em problemas reais, aplicando os conhecimentos e competências adquiridos ao longo do curso.
- 4. Documentar em formato de artigo ou poster o projeto desenvolvido.

2. CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS

- 1. Escrita de relatórios científicos
- 2. Seminários/workshops temáticos
- Desenvolvimento do projeto/projeto em contexto de estágio, de acordo com o plano de projeto definido entre o docente, o estudante e o proponente do projeto; ou de acordo com o plano de estágio celebrado entre a ESTG-IPG, o estudante e a entidade de estágio.

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DOS CONTEÚDOS PROGRAMÁTICOS COM OS OBJETIVOS DA UC

O conteúdo 1 está de acordo com o objetivo 3, porque é apresentada a escrita de documentos científicos usando métodos de investigação.

Os conteúdos 2 e 3 estão de acordo com o objetivo 1, porque é definido o projeto de informática, o seu ciclo de vida e como fazer a sua gestão.

O conteúdo 3 está de acordo com o objetivo 2, porque é desenvolvido o projeto, no sentido de complementar e solidificar a formação académica do estudante com uma componente prática e de contacto com os problemas reais.

1. BIBLIOGRAFIA PRINCIPAL

Obrigatória



GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR

MODELO

PED.008.03

(GFUC)

- [1] António Miguel, Gestão de Projectos de Software 4ª Edição Actualizada, ISBN:978-972-722-658-0, FCA, 2010.
- [2] Outra documentação fornecida pelos professores.

Recomendada

Artigos e livros definidos de acordo com os projetos dos estudantes.

2. METODOLOGIAS DE ENSINO (REGRAS DE AVALIAÇÃO)

Active learning, Lição expositiva, lição interativa, pesquisa individual e trabalho de projeto.

REGRAS DE AVALIAÇÃO

O projeto é avaliado perante um júri, constituído por três docentes, o docente Orientador na ESTG-IPG e dois docentes propostos pelo Diretor do Curso e nomeados pela Direção da Escola.

Componentes de avaliação:

Avaliação contínua ou opinião da empresa para quem está a realizar projeto em contexto de estágio, e Apresentação intermédia, Projeto concluído, Relatório e Apresentação do trabalho desenvolvido, e Póster e/ou artigo com caráter científico (100%)

3. DEMONSTRAÇÃO DA COERÊNCIA DAS METODOLOGIAS DE ENSINO COM OS OBJETIVOS DA UC

Os Objetivos 1 e 3 necessitam de conhecimentos teóricos e práticos, pelo que são usadas as lições expositiva e interativa. No Objetivo 2 é usado o trabalho do projeto e pesquisa individual, uma vez que os alunos desenvolvem efetivamente um projeto para o qual necessitam de fazer investigação.

4. REGIME DE ASSIDUIDADE

Não tem regime de assiduidade.

5. CONTACTOS E HORÁRIO DE ATENDIMENTO

José Carlos Fonseca

josefonseca@ipg.pt

Gab. 25

Horário de atendimento:



GUIA DE FUNCIONAMENTO DA UNIDADE CURRICULAR

(GFUC)

MODELO

PED.008.03

3ª 17:00 - 18:30

5ª 12:00 - 13:00

DATA

3 de junho de 2024

ASSINATURAS

Assinatura dos Docentes, Responsável/Coordenador(a)/Regente da UC ou Área/Grupo Disciplinar

O Docente

(assinatura)