



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	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 ESTGViseu

C o n t a c t o s ▼

