

PROJETO MULTIMODAL

Mestrado em Engenharia Informática

Código: 26209

Área Científica Predominante: Ciências da Computação

Docente: Patrícia Isabel Sousa Trindade Silva Leite

Idioma de Instrução: Português

Regime: S2

Carga Letiva: 30h Carga Trabalho: 138h

ECTS: 6,0

Objetivos

Esta unidade curricular tem como objetivo expor os alunos ao método de ensino baseado em projeto (PBL) interligando os diferentes conteúdos e objetivos das UCs do presente semestre num único projeto. Pretende-se que os alunos obtenham capacidades que permitem a especificação e a implementação de soluções multimodais. Sempre que possível, o estudo assentará em casos práticos de aplicação real.

Resultados da Aprendizagem

Os alunos que concluem com sucesso esta unidade curricular deverá adquirir os conhecimentos e competências seguintes: Definição dos requisitos de uma aplicação e escolher as soluções técnicas adequadas à definição de requisitos. Aplicação de ferramentas de autor e multimédia para a elaboração de conteúdos visuais/sonoros. Utilização de técnicas, linguagens de programação e padrões de arquiteturas para o desenvolvimento de aplicações móveis. Definição das especificações técnicas dos dispositivos móveis necessárias para a sua aplicabilidade e otimização do desempenho. Modelação e desenho de bases de dados para suportar aplicações em dispositivos móveis.

Conteúdos Programáticos

Em função dos objetivos de cada equipa, incluindo: 1. Integração na equipa de trabalho; 2. Definição das tarefas a desempenhar; 3. Competências aplicadas e competências adquiridas; 4. Apreciação sobre a metodologia PBL (aprendizagem baseada em projeto); 5. Autoavaliação da prestação individual e da equipa.

Bibliografia Recomendada

Bibliografia indicadas para as unidades curriculares leccionadas no presente semestre

Métodos de Ensino e de Aprendizagem

O processo de desenvolvimento em PBL permite aos mestrandos ganhar capacidade para configurar um ambiente de desenvolvimento de soluções multimodais, ter conhecimento sobre componentes e equipamentos tipicamente utilizados nas áreas do curso, bem como as normas associadas aos projetos. A aprendizagem sobre esta metodologia de ensino cria oportunidades únicas de ensino aos alunos, permitindo explorar a criatividade, o espírito crítico e o trabalho em equipa para alcançar os diferentes objetivos propostos pelas equipas no início de cada projeto.

Métodos de Avaliação

A avaliação será da seguinte forma:

NotaFinal = 25%A + 50%B + 25%C

A (REQUISITOS E ANÁLISE)

B (DESENVOLVIMENTO)

C (APRESENTAÇÃO FINAL (INCLUI OS POSTERS OU OUTROS MATERIAIS))