



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

« 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	Tecnologia dos Computadores																
Código	1478																
Departamento/área responsável	Computer Sciences Department																
Área científica	Ciências Informáticas																
ECTS	6																
Ano curricular	1																
Semestre curricular	1º Semestre																
Regime de frequência	Obrigatório																
Docentes	Bruno Filipe Lopes Garcia Marques Jorge Alexandre Albuquerque Loureiro Daniel Filipe Albuquerque João Pedro Menoita Henriques																
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>19,5</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	19,5	26	-	-	-	-	-
T	TP	PL	TC	S	E	OT	O										
19,5	19,5	26	-	-	-	-	-										
Tempo total de trabalho (horas)	159																

Objetivos / Competências

Reconhecer os conceitos básicos de eletrónica e energia aplicados à engenharia informática. Analisar e projetar circuitos simples com componentes eletrónicos. Sensibilizar para o papel da engenharia informática na sociedade contemporânea e acompanhamento da inovação ao nível das tecnologias dos computadores, num contexto de forte atualização tecnológica. Reconhecer os conceitos base de arquitetura de computadores, sistemas operativos, serviços telemáticos, redes de computadores e linguagens de programação. Utilizar ferramentas de programação visual como auxiliar à compreensão dos conceitos de programação estruturada.

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

