

1.0 Identificação do ciclo de estudos

Escola / Departamento	Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Ciclo de Estudos	CTESP - Produção Multimédia e Jogos Digitais
Grau	CTeSP
Coordenador	RUI ALEXANDRE SALGADO RUELA BRANCO CARREIRA

2.0 Procura do ciclo de estudos (dados registados a 31 de dezembro)

2.1 Estudantes inscritos

Ano Curricular	N.º Estudantes	% Estudantes
1	29	52,73%
2	26	47,27%
Total	55	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	5	9,09%
Masculino	50	90,91%
Total	55	100,00%

2.3 Procura do ciclo de estudos (nos últimos 3 anos)

Ano letivo	N.º Vagas (Regime Geral)	N.º Candidatos	N.º Colocados	N.º Inscritos 1.º Ano/1.ª Vez	Nota Últ. Colocado	Nota Média de Entrada
2018/2019	27	47	26	24	11,00	13,46
2017/2018	27	45	34	31	10,00	13,82
2016/2017	27	35	27	24	10,00	13,67

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
8	51	15,69%

3.2 Taxa de progressão / ano curricular (ano letivo anterior)

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	33	96,97%
2	18	96,30%

3.3 Aproveitamento dos estudantes

Plano de Estudos: 2015							
Ano Curricular: 1.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Comportamento Humano nas Organizações	25	22	88,00%	11,86	1,17	10	15
Comunicar em Língua Portuguesa	24	21	87,50%	12,71	1,71	10	16

Plano de Estudos: 2015							
Ano Curricular: 1.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Cultura Económica e Social	31	25	80,65%	11,76	1,67	10	16
Design de Jogos	24	22	91,67%	14,50	2,58	10	18
Imagem 2D e Modelação 3D	27	23	85,19%	15,78	2,37	10	20
Linguagens de Programação	36	19	52,78%	12,42	2,76	10	19
Animação 3D	24	19	79,17%	15,16	2,67	10	19
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital	31	14	45,16%	11,93	2,37	10	18
Áudio para Jogos	26	18	69,23%	12,78	2,29	10	17
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo	23	18	78,26%	14,44	2,75	10	18
Inglês Técnico	22	19	86,36%	14,63	2,11	11	18
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I	21	18	85,71%	17,28	1,93	14	20

Plano de Estudos: 2015							
Ano Curricular: 2.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Desenvolvimento de Interfaces	26	25	96,15%	11,92	1,78	10	16
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	25	25	100,00%	16,16	1,84	13	18
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II	25	25	100,00%	16,36	2,18	12	20
Projeto de Jogo Lúdico	25	25	100,00%	13,80	1,98	12	17
Projeto de Jogo Sério e Produção de Conteúdos Digitais	26	26	100,00%	13,54	1,96	11	17
Simulação e Jogos Sérios	26	26	100,00%	16,35	0,69	15	17
Estágio	24	24	100,00%	16,29	1,92	13	19

3.4 Número de diplomados (nos últimos 3 anos)

Ano Letivo	N.º Diplomados em N anos	N.º Diplomados em N+1 anos	N.º Diplomados em N+2 anos	N.º Diplomados em > N+2 anos	Total Diplomados
2017/2018	12	1	0	0	13
2016/2017	17	0	0	0	17

4.0 Resultados dos inquéritos de satisfação dos estudantes - Processo Ensino/Aprendizagem

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	32,00%	13,00%
Índice médio de satisfação UC's	4,10	4,60
Índice médio de satisfação - Docentes	3,90	4,70

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	26,00%
Índice médio de satisfação - Curso	3,50

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	0	55	0,00%
Estudantes em mobilidade (in)	0	55	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	55	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	0	15	0,00%
Docentes em mobilidade (in)	0	15	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	0	15	0,00%

5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	9	94	9,57%
Funcionários em mobilidade (out)	2	94	2,13%

6.0 Empregabilidade

Descrição	Taxa	Período a que se reporta
Taxa de Desemprego - Dados externos (DGEEC/infocursos.mec.pt)	-	
Taxa de Desemprego - Dados internos (GEPAQ/GE)	28,00%	Diplomados de 2014/15-2016/17 (inquérito jan/2018)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego até 1 ano depois de concluído o ciclo de estudos	100,00%	Diplomados de 2014/15-2016/17 (inquérito jan/2018)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego em setores de atividade relacionados com a área do ciclo de estudos	100,00%	Diplomados de 2014/15-2016/17 (inquérito jan/2018)

7.0 Comentários gerais

O curso tem mantido uma procura elevada e superior (quase o dobro) às vagas disponíveis, e a possibilidade do prosseguimento de estudos para a Licenciatura em Desenvolvimento de Jogos Digitais é claramente uma mais-valia. Dessa forma, a prazo poder-se-á a pensar na possibilidade do alargamento do número de vagas disponíveis.

Apesar de se terem organizado algumas palestras técnicas/testemunhos e mostras para divulgação dos trabalhos dos alunos, é importante que se realizem visitas de estudo e projetos de investigação colaborativa para um maior envolvimento do curso junto da comunidade, nomeadamente da indústria.

Foi muito positiva a criação do Regulamento para estudantes com necessidades educativas especiais no final do ano letivo, bem como da constituição do respetivo Gabinete de apoio.

Os alunos continuam a provir de áreas muito díspares pelo que se torna difícil de gerir as suas expectativas e eventuais



Instituto Politécnico da Maia

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2018 / 2019

abandonos. Por isso, nota-se distração durante a exposição dos conteúdos programáticos e falta de empenho dos alunos no desenvolvimento dos trabalhos.