

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	25	56,82%
2	19	43,18%
Total	44	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	2	4,55%
Masculino	42	95,45%
Total	44	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
2019/2020	27	59	27	23	10,00	13,59
2018/2019	27	47	26	24	11,00	13,46
2017/2018	27	45	34	31	10,00	13,82

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
11	55	20,00%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	29	90,80%
2	26	96,15%

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	24	17	70,83%	12,59	2,74	10	18
Comunicar em Língua Portuguesa	24	19	79,17%	12,89	1,91	10	17

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	23	17	73,91%	11,47	1,62	10	16
Design de Jogos	23	19	82,61%	14,95	2,66	10	19
Imagem 2D e Modelação 3D	23	16	69,57%	15,63	3,20	10	20
Linguagens de Programação	33	18	54,55%	12,72	1,90	10	17
Animação 3D	21	15	71,43%	15,33	2,92	10	20
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital	28	23	82,14%	15,00	3,34	10	20
Áudio para Jogos	22	16	72,73%	13,13	2,42	10	18
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo	21	16	76,19%	13,75	2,27	10	19
Inglês Técnico	20	16	80,00%	15,50	1,67	13	19
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I	21	16	76,19%	12,44	1,79	10	15

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	17	17	100,00%	11,71	1,31	10	14
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	17	17	100,00%	15,18	1,42	12	17
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II	17	17	100,00%	15,12	2,45	10	17
Projeto de Jogo Lúdico	17	17	100,00%	13,76	2,73	10	17
Projeto de Jogo Sério e Produção de Conteúdos Digitais	17	17	100,00%	13,59	2,43	10	17
Simulação e Jogos Sérios	17	17	100,00%	13,65	1,62	10	15
Estágio	17	13	76,47%	15,77	2,49	10	18

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
2018/2019	20	3	0	0	23
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	41,00%	24,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	4,30	4,20
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,30	3,90

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	22,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	4,30

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	1	44	2,27%
Estudantes em mobilidade (in)	0	44	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	44	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	0	13	0,00%
Docentes em mobilidade (in)	0	13	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	0	13	0,00%

5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	1	96	1,04%
Funcionários em mobilidade (out)	0	96	0,00%

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 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 da pandemia no 2º semestre, as aulas decorreram normalmente em regime de Ensino-aprendizagem digital (EAD) à distância. Grande parte dos estágios decorreu satisfatoriamente apesar de alguns terem sido interrompidos temporariamente a partir de meio de março e depois disso todos terem decorrido à distância.

Conseguiram-se ainda organizar algumas palestras técnicas/testemunhos, assim como visitas de estudo e projetos de investigação colaborativa para um maior envolvimento do curso junto da comunidade, nomeadamente da indústria.

Os alunos continuam a provir de áreas muito díspares pelo que se torna por vezes difícil de gerir as suas expectativas e até pontuais intenções de abandono. Em regime EAD notou-se distração durante a exposição dos conteúdos programáticos e por



Instituto Politécnico da Maia

Escola Superior de Tecnologia e Gestão

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2019 / 2020

vezes alguma falta de empenho dos alunos no desenvolvimento dos trabalhos.