

## 1.0 Identificação do ciclo de estudos

<b>Escola / Departamento</b>	ESCOLA SUPERIOR DE TECNOLOGIA E GESTÃO
<b>Ciclo de Estudos</b>	CTESP - PRODUÇÃO MULTIMÉDIA E JOGOS DIGITAIS
<b>Grau</b>	CTeSP
<b>Coordenador</b>	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	28	50,00%
2	28	50,00%
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100,00%</b>

### 2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	4	7,14%
Masculino	52	92,86%
<b>Total</b>	<b>56</b>	<b>100,00%</b>

### 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
2023/2024	27	55	28	27	11,00	14,15
2022/2023	27	57	30	26	13,00	14,86
2021/2022	27	45	26	21	12,00	14,44

## 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	29	94,83%
2	22	90,91%

### 3.3 Aproveitamento dos estudantes

<b>Plano de Estudos:</b> 2015									
<b>Ano Curricular:</b> 1.º Ano									
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aval.	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média Aprov.	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.	
Comportamento Humano nas Organizações	25	22	19	86,36%	13,21	2,55	10	18	
Comunicar em Língua Portuguesa	25	25	20	80,00%	12,05	1,96	10	16	

## Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2023 / 2024

Plano de Estudos: 2015 Ano Curricular: 1.º Ano									
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aval.	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média Aprov.	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.	
Cultura Económica e Social	26	25	18	72,00%	10,72	1,18	10	13	
Design de Jogos	26	23	22	95,65%	14,91	2,31	11	19	
Imagem 2D e Modelação 3D	25	25	22	88,00%	13,68	2,75	10	20	
Linguagens de Programação	26	25	12	48,00%	12,08	1,56	10	14	
Animação 3D	22	22	17	77,27%	14,82	2,65	11	20	
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital	22	17	16	94,12%	14,88	1,59	11	17	
Áudio para Jogos	22	18	12	66,67%	12,83	1,59	10	15	
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo	22	18	17	94,44%	14,41	2,35	10	19	
Inglês Técnico	23	19	18	94,74%	14,17	3,20	10	18	
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I	25	25	21	84,00%	14,95	2,52	10	18	

Plano de Estudos: 2015 Ano Curricular: 2.º Ano									
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aval.	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média Aprov.	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.	
Desenvolvimento de Interfaces	27	26	26	100,00%	11,85	1,87	10	15	
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	28	28	28	100,00%	15,32	2,54	10	20	
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II	29	29	28	96,55%	16,04	2,20	10	19	
Projeto de Jogo Lúdico	27	27	26	96,30%	15,88	1,53	13	17	
Projeto de Jogo Sério e Produção de Conteúdos Digitais	28	28	27	96,43%	15,33	2,00	12	18	
Simulação e Jogos Sérios	26	26	25	96,15%	15,36	1,50	10	17	
Estágio	27	24	24	100,00%	14,58	2,10	11	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
2022/2023	11	2	1	0	14
2021/2022	12	4	0	1	17
2020/2021	12	3	0	0	15

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

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	35,00%	29,90%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	3,10	2,80
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	3,30	3,00

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	28,30%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	2,50

## 5.0 Internacionalização

### 5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	4	56	7,14%
Estudantes em mobilidade (in)	0	56	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	56	0,00%

### 5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	1	13	7,69%
Docentes em mobilidade (in)	0	13	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	2	13	15,38%

### 5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	32	122	26,23%
Funcionários em mobilidade (out)	1	122	0,82%

## 6.0 Empregabilidade

Descrição	Taxa	Período a que se reporta
Taxa de Desemprego - Dados externos (DGEEC/infocursos.mec.pt)	0,00%	Diplomados de 2017/18-2020/21 (IEFP-jun/2022)
Taxa de Desemprego - Dados internos (GEPAQ/GE)	43,50%	Diplomados de 2019/20-2021/22 (inquérito fev/2024)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego até 1 ano depois de concluído o ciclo de estudos	75,00%	Diplomados de 2019/20-2021/22 (inquérito fev/2024)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego em setores de atividade relacionados com a área do ciclo de estudos	75,00%	Diplomados de 2019/20-2021/22 (inquérito fev/2024)

## 7.0 Comentários gerais

No ano letivo de 2023/2024 houve um aumento do número de candidaturas face aos anos anteriores, nomeadamente de estudantes com necessidades adicionais de suporte que beneficiam das medidas de adaptação indicadas pelo respetivo gabinete de apoio.

Os estágios dos estudantes finalistas decorreram bem, continuando alguns a decorrer parcial ou integralmente à distância. Por outro lado, a possibilidade do prosseguimento de estudos para a Licenciatura em DJD ou PDCM continua a ser uma mais-valia. Conseguiram-se ainda organizar palestras técnicas/testemunhos, assim como projetos de colaboração para um maior envolvimento do curso junto da comunidade, nomeadamente das entidades parceiras (ex. empresas, câmara municipal, escolas, Teresa e Alexandre Soares dos Santos – Programa Ser Pro - Iniciativa Educação).