

#### 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	33	64,71%
2	18	35,29%
<b>Total</b>	51	100,00%

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

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	7	13,73%
Masculino	44	86,27%
<b>Total</b>	51	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
2017/2018	27	45	34	31	10,00	13,82
2016/2017	27	35	27	24	10,00	13,67
2015/2016	27	30	28	25	10,00	14,38

#### 3.0 Eficiência Formativa

##### 3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
8	46	17,39%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	25	98,00%
2	21	100,00%

##### 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 Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Comportamento Humano nas Organizações	30	25	83,33%	10,88	1,54	10	16
Comunicar em Língua Portuguesa	30	29	96,67%	12,66	1,97	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	33	21	63,64%	11,67	1,65	10	16
Design de Jogos	30	28	93,33%	15,07	2,46	10	19
Imagem 2D e Modelação 3D	32	26	81,25%	12,85	2,66	10	18
Linguagens de Programação	38	20	52,63%	11,45	1,64	10	16
Animação 3D	32	25	78,13%	14,80	2,40	10	19
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital	30	18	60,00%	11,94	1,73	10	15
Áudio para Jogos	31	23	74,19%	12,78	2,11	10	18
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo	30	26	86,67%	14,88	2,27	10	19
Inglês Técnico	30	28	93,33%	15,50	2,67	10	20
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I	30	28	93,33%	16,64	2,06	10	19

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	18	14	77,78%	11,71	1,38	10	13
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	18	18	100,00%	14,78	2,34	11	18
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II	18	18	100,00%	15,22	2,60	12	19
Projeto de Jogo Lúdico	19	16	84,21%	14,13	2,55	10	18
Projeto de Jogo Sérioso e Produção de Conteúdos Digitais	18	14	77,78%	14,79	2,91	10	19
Simulação e Jogos Sérios	18	15	83,33%	16,40	1,72	12	18
Estágio	17	16	94,12%	15,63	2,63	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
2016/2017	17	0	0	0	17

## 4.0 Internacionalização

### 4.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	1	51	1,96%
Estudantes em mobilidade (in)	0	51	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	51	0,00%

### 4.2 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%

## 5.0 Empregabilidade

Descrição	Taxa	Período a que se reporta
Taxa de Desemprego - Dados externos (DGEEC/infocursos.mec.pt)	-	
Taxa de Desemprego - Dados internos (GEPAQ/GE)	28,60%	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)

## 6.0 Comentários gerais

De uma forma geral o ano correu bem, tendo inclusive mais uma vez sido largamente ultrapassado o número de vagas disponível. Dessa forma, a prazo poder-se-á a pensar na possibilidade do alargamento deste número.

Também surgiram situações de Estudantes com NEE (necessidades educativas especiais), algumas com diagnóstico prévio, mas também outras identificadas durante o ano letivo. O processo educativo do curso tem tentado ultrapassar estas situações definindo suportes adicionais no processo de ensino, ou métodos alternativos de aprendizagem e de avaliação.

Os alunos provêm de áreas muito díspares pelo que se torna difícil de gerir as suas expectativas. Por isso nota-se distração durante a exposição dos conteúdos programáticos e falta de empenho dos alunos no desenvolvimento dos trabalhos.

Mantém-se como prioritária a Interação com a comunidade envolvente, mas nomeadamente com a indústria, quer através de Palestras técnicas/testemunhos, quer de realização de visitas de estudo, e ainda de convites às empresas para divulgação específica dos trabalhos dos alunos.