

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	23	53,49%
2	20	46,51%
Total	43	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	0	0,00%
Masculino	43	100,00%
Total	43	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
2021/2022	27	45	26	21	12,00	14,44
2020/2021	27	51	34	29	10,00	14,38
2019/2020	27	59	27	23	10,00	13,59

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
16	51	31,37%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	33	93,94%
2	18	89,81%

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	22	21	95,45%	12,57	2,23	10	17
Comunicar em Língua Portuguesa	22	22	100,00%	13,14	1,46	10	15

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2021 / 2022

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	22	20	90,91%	13,00	2,29	10	18
Design de Jogos	22	22	100,00%	15,41	1,44	13	18
Imagem 2D e Modelação 3D	22	21	95,45%	13,00	2,10	10	18
Linguagens de Programação	30	25	83,33%	12,40	1,63	10	16
Animação 3D	22	18	81,82%	14,28	2,35	11	18
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital	23	19	82,61%	13,05	1,96	10	17
Áudio para Jogos	21	17	80,95%	12,71	1,72	10	15
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo	19	19	100,00%	13,63	2,73	10	19
Inglês Técnico	20	19	95,00%	14,47	2,09	10	18
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I	26	24	92,31%	11,29	2,54	10	18

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	19	16	84,21%	12,63	1,82	10	15
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	18	14	77,78%	13,00	2,22	10	15
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II	18	16	88,89%	12,19	1,42	10	14
Projeto de Jogo Lúdico	18	17	94,44%	15,18	1,94	12	17
Projeto de Jogo Sérioso e Produção de Conteúdos Digitais	18	17	94,44%	16,18	0,73	15	17
Simulação e Jogos Sérios	18	16	88,89%	15,63	1,59	11	17
Estágio	19	18	94,74%	13,83	2,18	10	17

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
2020/2021	12	3	0	0	15
2019/2020	14	1	0	0	15
2018/2019	20	3	0	0	23

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

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	27,00%	29,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	4,10	4,00
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,30	4,10

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	20,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	3,80

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	3	43	6,98%
Estudantes em mobilidade (in)	0	43	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	43	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	0	13	0,00%
Docentes em mobilidade (in)	1	14	7,14%
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)	8	116	6,90%
Funcionários em mobilidade (out)	2	116	1,72%

6.0 Empregabilidade

Descrição	Taxa	Período a que se reporta
Taxa de Desemprego - Dados externos (DGEEC/infocursos.mec.pt)	0,00%	Diplomados de 2017/18-2019/20 (IEFP-jun/2021)
Taxa de Desemprego - Dados internos (GEPAQ/GE)	21,20%	Diplomados de 2016/17-2018/19 (inquérito fev/2021)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego até 1 ano depois de concluído o ciclo de estudos	100,00%	Diplomados de 2016/17-2018/19 (inquérito fev/2021)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego em setores de atividade relacionados com a área do ciclo de estudos	41,70%	Diplomados de 2016/17-2018/19 (inquérito fev/2021)

7.0 Comentários gerais

O ano letivo de 2021/2022 ainda foi parcialmente influenciado pelas circunstâncias excepcionais associadas à crise pandémica da COVID-19. No entanto, continuou a observar-se um aumento do número de candidaturas face ao ano anterior. Apesar de todos os constrangimentos, e de acordo com os relatórios formais e as indicações de carácter informal obtidas em permanência junto dos docentes e estudantes do curso, as atividades pedagógicas decorreram bem. A lecionação ocorreu através das modalidades de Ensino-aprendizagem digital (EAD) e de ensino misto (EAD e presencial), tendo o corpo docente procedido aos ajustamentos necessários no funcionamento das unidades curriculares, sem prejuízo do rigor pedagógico e da aquisição dos conhecimentos e competências previstos. A boa relação pedagógica estabelecida entre os docentes e os estudantes é também merecedora de destaque. No 2º semestre houve uma transição para aulas totalmente presenciais, exceto para os alunos trabalhadores-estudantes que continuaram a poder utilizar o EAD. A retoma das aulas presenciais melhorou a interação docente-discente, pese embora a assiduidade dos alunos tenha sido baixa em várias UCs. No entanto, para que o potencial do EAD possa ser totalmente

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2021 / 2022

aproveitado é imprescindível que os alunos contribuam (i.e. participem ativamente) para o processo de ensino-aprendizagem. Os estágios dos alunos finalistas decorreram bem, apesar de alguns ainda terem decorrido parcial ou integralmente à distância. Por outro lado, a possibilidade do prosseguimento de estudos para a Licenciatura em DJD continua a ser uma mais-valia. Conseguiram-se ainda organizar palestras técnicas/testemunhos, assim como projetos de investigação colaborativa para um maior envolvimento do curso junto da comunidade, nomeadamente das entidades parceiras (ex. empresas, câmara municipal, escolas).