

1.0 Identificação do ciclo de estudos

Escola / Departamento	Escola Superior de Tecnologia e Gestão
Ciclo de Estudos	Desenvolvimento de Jogos Digitais (1.º Ciclo)
Grau	1º Ciclo - Licenciatura
Coordenador	MÁRIO MANUEL DOMINGUEZ DA SILVA

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

2.1 Estudantes inscritos

Ano Curricular	N.º Estudantes	% Estudantes
1	20	100,00%
2	0	0,00%
3	0	0,00%
Total	20	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	4	20,00%
Masculino	16	80,00%
Total	20	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	30	26	25	20	120,00	135,39

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

Sem informação

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

Sem informação

3.3 Aproveitamento dos estudantes

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2018 Ano Curricular: 1.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Fotografia e Elementos Audiovisuais	19	19	100,00%	13,53	1,71	11	17
Indústrias de Jogos Digitais	19	19	100,00%	16,26	1,91	12	19
Introdução à Algoritmia	19	19	100,00%	14,00	3,53	10	20
Laboratório de Imagem Digital	19	15	78,95%	12,67	1,40	10	15
Programação Criativa	7	7	100,00%	11,57	2,51	10	17
Teoria e Estética dos Jogos Digitais	19	18	94,74%	12,94	2,34	10	18
Acesso, Processamento e Armazenamento de Informação - Opção (1)	9	4	44,44%	13,00	2,94	10	17

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2018							
Ano Curricular: 1.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Ambientes Virtuais Interativos	7	7	100,00%	15,43	0,98	14	16
Arte Conceptual para Jogos - Opção (1)	5	5	100,00%	12,00	2,45	10	16
Computação Gráfica e Simulação	19	13	68,42%	13,38	2,10	10	17
Desenho e Ilustração Digital - Opção (1)	9	9	100,00%	13,44	2,19	10	17
Design Gráfico e Imagem Vetorial - Opção (1)	6	5	83,33%	13,60	2,19	10	15
Introdução ao Desenvolvimento de Jogos - Opção (1)	10	7	70,00%	12,14	2,12	10	16
Modelação 3D	6	6	100,00%	12,67	2,34	10	16
Visualização, Iluminação e Materiais	19	19	100,00%	12,89	2,58	10	17

3.4 Número de diplomados (nos últimos 3 anos)

Sem informação

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

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	50,00%	16,00%
Índice médio de satisfação UC's	4,40	4,00
Índice médio de satisfação - Docentes	4,50	3,90

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	21,00%
Índice médio de satisfação - Curso	4,10

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	1	20	5,00%
Estudantes em mobilidade (in)	0	20	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	20	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	0	11	0,00%
Docentes em mobilidade (in)	0	11	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	0	11	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)	-	
Taxa de diplomados que obtiveram emprego até 1 ano depois de concluído o ciclo de estudos	-	
Taxa de diplomados que obtiveram emprego em setores de atividade relacionados com a área do ciclo de estudos	-	

7.0 Comentários gerais

De acordo com os alunos:

- Desenvolvimento de Jogos Digitais (DJD) revelou-se como um curso diferente onde a principal divergência assenta na proximidade dos docentes aos alunos e na forma como são explorados os canais de comunicação;
- DJD correspondeu, para já, às expectativas formadas pela maioria dos alunos;
- DJD mostrou-se mais exigente que os CTeSP, especialmente no domínio teórico, contudo existem casos de alunos que acharam que para licenciatura o teor teórico ficou aquém daquilo que estavam às espera - contudo, a matéria teórica lecionada foi considerada pelos presentes como importante e pertinente;
- Lamentou-se a ausência de incentivos para a participação em atividades paralelas (externas).

O balanço do primeiro semestre, no ano de arranque da licenciatura, revelou-se positivo na generalidade a vários níveis. O entrosamento entre docentes e alunos e a pedagogia que daí resultou revelou-se num dos mais relevantes fatores críticos. A articulação entre unidades curriculares (PC com IA e FEA com LID) mostrou-se relevante e, mesmo sempre podendo ser afinadas, serão iniciativas para se repetir no próximo ano. No segundo semestre, com a introdução das unidades optativas e unidades de complexidade maior, fez revelar um grande problema que assolou a maior parte das unidades: o baixo empenho dos alunos fora das horas de contacto. Especialmente no domínio da programação, este aspeto tem um impacto muito significativo no aproveitamento e exequibilidade da formação de futuros profissionais. Este aspeto, estando identificado, será alvo da maior das atenções na próxima edição do curso.

O bom relacionamento entre estudantes e docentes constituiu também um fator importante, oleando um programa exigente e de trabalho constante, apesar de alguma imaturidade (natural) por parte dos alunos. Sentiu-se um crescimento claro na postura de todos ao longo do tempo e o sentimento geral é positivo, assim como os resultados e o alcançar das expectativas, algo que deve ser motivo de orgulho para todos os agentes que se empenharam.

A forma como as avaliações foram planeadas (com articulação entre docentes) resultou com sucesso até ao momento em que alguns ajustes tiveram que ser implementados, causando alguns problemas por altura do natal - a coordenação está ciente disso e irá fazer para que esta situação não se volte a repetir, contribuindo para melhor planeamento individual de cada docente.