

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	32	45,07%
2	25	35,21%
3	14	19,72%
Total	71	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	11	15,49%
Masculino	60	84,51%
Total	71	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
2020/2021	25	43	33	30	121,90	140,34
2019/2020	25	34	32	28	101,50	129,78
2018/2019	25	26	25	20	120,00	135,39

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
9	50	18,00%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	28	100,00%
2	22	100,00%

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	30	29	96,67%	14,41	2,32	10	18	

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2020 / 2021

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.
Indústrias de Jogos Digitais	29	27	93,10%	16,93	1,94	13	20
Introdução à Algoritmia	31	28	90,32%	11,71	1,78	10	16
Laboratório de Imagem Digital	31	24	77,42%	14,13	2,19	10	18
Programação Criativa	30	16	53,33%	13,19	2,88	10	19
Teoria e Estética dos Jogos Digitais	31	26	83,87%	13,96	2,46	10	19
Acesso, Processamento e Armazenamento de Informação - Opção (1)	12	7	58,33%	14,57	1,27	13	16
Ambientes Virtuais Interativos	20	14	70,00%	13,07	1,27	11	15
Arte Conceptual para Jogos - Opção (1)	8	8	100,00%	12,00	1,77	10	14
Computação Gráfica e Simulação	28	10	35,71%	13,60	3,24	10	19
Desenho e Ilustração Digital - Opção (1)	14	12	85,71%	14,00	1,60	12	17
Design Gráfico e Imagem Vetorial - Opção (1)	11	6	54,55%	11,50	1,22	10	13
Introdução ao Desenvolvimento de Jogos - Opção (1)	20	8	40,00%	14,88	2,85	10	18
Modelação 3D	32	20	62,50%	14,00	2,49	10	18
Visualização, Iluminação e Materiais	28	19	67,86%	14,11	1,66	11	17

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2018 Ano Curricular: 2.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Análise e Desenvolvimento de Software - Opção (2)	11	7	63,64%	13,14	3,76	10	19
Arte Técnica para Jogos - Opção (2)	12	7	58,33%	13,00	3,27	10	18
Desenho de Interação para Jogos	20	15	75,00%	12,80	2,65	10	17
Desenvolvimento de Jogos 2D - Opção (2)	11	8	72,73%	13,38	3,29	10	19
Design de Jogos	12	11	91,67%	13,91	1,14	12	15
Design de Som para Ambientes Virtuais	20	20	100,00%	13,80	2,07	10	16
Escultura Digital - Opção (2)	13	10	76,92%	12,90	3,03	10	18
Técnicas de Animação Digital	12	9	75,00%	13,67	2,00	10	16
Cinematografia Digital e Animação de Personagens - Opção (3)	12	10	83,33%	12,20	2,25	10	16
Desenho de Espaços e Ambientes Virtuais	18	15	83,33%	13,20	1,42	11	16
Desenvolvimento de Elementos de Jogo - Opção (3)	10	7	70,00%	13,43	2,07	11	16
Desenvolvimento de Jogos 3D - Opção (3)	7	4	57,14%	16,50	3,11	12	19
Efeitos Visuais e Materiais Avançados	17	15	88,24%	14,40	1,72	11	18
Narrativas Interativas	17	16	94,12%	16,19	1,38	14	18
Prototipagem e Experiência de Jogador	22	16	72,73%	14,31	1,58	12	16
Redes e Jogos Multijogador - Opção (3)	9	2	22,22%	16,00	1,41	15	17

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2018							
Ano Curricular: 3.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Análise e Controlo de Qualidade de Jogos	18	15	83,33%	14,93	1,44	11	17
Laboratório de Jogos Experimentais	17	16	94,12%	14,63	2,13	11	18
Ludificação e Jogos Sérios	6	5	83,33%	14,20	1,64	12	16
Oficina de Tecnologias Emergentes	17	12	70,59%	13,50	1,24	12	15
Portefólio	17	17	100,00%	15,71	1,76	12	18
Projeto I	17	13	76,47%	14,54	2,99	10	19
Empreendedorismo e Criação de Empresas	15	12	80,00%	15,00	0,74	14	16
Estágio	14	12	85,71%	14,08	1,73	11	16
Fiscalidade e Economia Digital	15	12	80,00%	14,75	1,71	12	17
Projeto II	1	0	0,00%	-	-	-	-
Seminário	15	13	86,67%	13,15	2,54	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	40,00%	41,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	4,30	4,30
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,20	4,10

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	37,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	4,10

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	8	71	11,27%
Estudantes em mobilidade (in)	1	72	1,39%
Estudantes em mobilidade (out)	0	71	0,00%

5.2 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%

5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	0	106	0,00%
Funcionários em mobilidade (out)	1	106	0,94%

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 salientar, que não se apontam problemas de maior ao nível do comportamento e boa conduta por parte dos alunos.

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 integridade do ano letivo foi evidentemente muito marcado pelas circunstâncias excepcionais associadas à pandemia da COVID-19. A condução das sessões letivas transitou integralmente para o sistema de teleconferência, com os necessários ajustes das práticas pedagógicas e das modalidades e critérios de avaliação contínua às novas circunstâncias. Isto levou ao incumprimento de alguns programas e à incapacidade dos docentes e alunos de maximizarem o seu potencial em algumas circunstâncias. Por contraste, outras unidades beneficiaram do modelo exclusivamente em EAD. No geral, o modelo misto revelou-se pouco útil, cansativo para o docente e incentivador do fomento de inércia por parte dos alunos, culminando em piores resultados para alunos medianos. Os bons alunos saíram ilesos.

Por fim, há que evidenciar que a motivação dos estudantes e dos docentes é alta e que as expectativas em relação ao ciclo de estudos continuam, em ambas as partes, a ser cumpridas.