

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	27	39,13%
2	23	33,33%
3	19	27,54%
Total	69	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	16	23,19%
Masculino	53	76,81%
Total	69	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	60	38	24	21	103,10	139,30
2020/2021	25	43	33	30	121,90	140,34
2019/2020	25	34	32	28	101,50	129,78

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
18	70	25,71%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	32	96,88%
2	25	92,00%
3	13	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.

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2021 / 2022

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	22	20	90,91%	14,05	2,50	10	17
Indústrias de Jogos Digitais	23	22	95,65%	15,09	2,16	10	17
Introdução à Algoritmia	22	16	72,73%	14,81	2,61	10	18
Laboratório de Imagem Digital	24	21	87,50%	13,62	2,11	11	19
Programação Criativa	28	15	53,57%	11,87	1,77	10	17
Teoria e Estética dos Jogos Digitais	23	21	91,30%	14,43	2,11	11	18
Acesso, Processamento e Armazenamento de Informação - Opção (1)	8	6	75,00%	12,33	0,52	12	13
Ambientes Virtuais Interativos	26	22	84,62%	13,45	2,24	10	17
Arte Conceptual para Jogos - Opção (1)	7	6	85,71%	12,83	2,48	10	16
Computação Gráfica e Simulação	29	24	82,76%	14,17	1,86	10	18
Desenho e Ilustração Digital - Opção (1)	13	9	69,23%	15,00	2,24	11	18
Design Gráfico e Imagem Vetorial - Opção (1)	8	2	25,00%	11,50	0,71	11	12
Introdução ao Desenvolvimento de Jogos - Opção (1)	16	13	81,25%	13,62	1,98	10	17
Modelação 3D	24	17	70,83%	12,94	2,05	10	18
Visualização, Iluminação e Materiais	25	16	64,00%	13,25	1,84	11	18

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)	9	9	100,00%	14,44	1,88	11	17
Arte Técnica para Jogos - Opção (2)	15	11	73,33%	13,64	2,50	10	18
Desenho de Interação para Jogos	23	21	91,30%	14,71	1,76	10	17
Desenho Técnico - Opção (2)	5	5	100,00%	13,40	1,14	12	15
Desenvolvimento de Jogos 2D - Opção (2)	6	6	100,00%	16,17	0,75	15	17
Design de Jogos	14	13	92,86%	15,15	2,61	12	19
Design de Som para Ambientes Virtuais	23	23	100,00%	12,48	1,04	10	15
Escultura Digital - Opção (2)	14	13	92,86%	12,38	2,22	10	16
Técnicas de Animação Digital	14	11	78,57%	13,27	1,35	11	15
Cinematografia Digital e Animação de Personagens - Opção (3)	16	9	56,25%	13,56	1,88	10	16
Desenho de Espaços e Ambientes Virtuais	23	20	86,96%	14,40	2,56	10	18
Desenvolvimento de Elementos de Jogo - Opção (3)	16	14	87,50%	12,57	1,83	10	16
Desenvolvimento de Jogos 3D - Opção (3)	8	6	75,00%	13,83	1,72	12	17
Efeitos Visuais e Materiais Avançados	23	17	73,91%	14,47	2,37	10	18
Narrativas Interativas	21	21	100,00%	14,24	1,73	10	17
Prototipagem e Experiência de Jogador	25	21	84,00%	15,10	1,95	12	18
Redes e Jogos Multijogador - Opção (3)	7	7	100,00%	15,00	1,83	13	18

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2021 / 2022

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	18	100,00%	16,67	1,41	15	20
Laboratório de Jogos Experimentais	17	16	94,12%	15,81	1,68	14	18
Ludificação e Jogos Sérios	9	9	100,00%	14,67	1,22	13	17
Oficina de Tecnologias Emergentes	19	18	94,74%	13,61	2,87	11	18
Portefólio	16	16	100,00%	15,75	2,91	10	19
Projeto I	17	17	100,00%	13,88	2,78	10	19
Empreendedorismo e Criação de Empresas	18	17	94,44%	14,59	2,21	12	18
Estágio	14	12	85,71%	15,17	2,72	10	19
Fiscalidade e Economia Digital	17	17	100,00%	14,71	2,05	11	18
Projeto II	3	2	66,67%	15,00	0,00	15	15
Seminário	17	17	100,00%	12,88	1,83	10	16

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	9	0	0	0	9
2019/2020	1	0	0	0	1

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

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	50,00%	46,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	4,20	4,20
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,20	4,00

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	41,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	3,90

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	7	69	10,14%
Estudantes em mobilidade (in)	1	70	1,43%
Estudantes em mobilidade (out)	0	69	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	0	16	0,00%
Docentes em mobilidade (in)	0	16	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	1	16	6,25%

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)	-	
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.

O corpo docente tem vindo a consolidar-se e a colaborar de forma cada vez mais ampla no sentido dos objetivos do ciclo de estudos e da instituição. O recurso ao projeto Maximus revelou-se numa experiência muito interessante no sentido de fazer aproximar alunos (do primeiro ao terceiro ano) e docentes, num objetivo comum e de desafio compensador.