

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	29	40,85%
2	23	32,39%
3	19	26,76%
Total	71	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	15	21,13%
Masculino	56	78,87%
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
2022/2023	36	54	34	26	109,30	144,15
2021/2022	30	38	24	21	103,10	139,30
2020/2021	25	43	33	30	121,90	140,34

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
13	69	18,84%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	27	88,89%
2	23	95,65%
3	19	93,42%

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 2022 / 2023

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	26	24	92,31%	14,00	1,82	11	18
Indústrias de Jogos Digitais	25	24	96,00%	16,46	1,38	14	19
Introdução à Algoritmia	24	15	62,50%	13,60	2,61	10	19
Laboratório de Imagem Digital	28	26	92,86%	15,19	1,50	11	18
Programação Criativa	35	20	57,14%	13,35	3,13	10	19
Teoria e Estética dos Jogos Digitais	27	25	92,59%	13,92	1,73	11	18
Acesso, Processamento e Armazenamento de Informação - Opção (1)	9	6	66,67%	12,67	1,86	11	16
Ambientes Virtuais Interativos	22	15	68,18%	13,07	2,49	10	17
Arte Conceptual para Jogos - Opção (1)	15	11	73,33%	13,91	2,51	10	18
Computação Gráfica e Simulação	32	16	50,00%	13,13	2,22	10	17
Desenho e Ilustração Digital - Opção (1)	18	14	77,78%	15,00	2,18	12	19
Design Gráfico e Imagem Vetorial - Opção (1)	3	0	0,00%	-	-	-	-
Introdução ao Desenvolvimento de Jogos - Opção (1)	13	7	53,85%	14,14	0,90	13	15
Modelação 3D	30	21	70,00%	13,29	2,57	10	18
Visualização, Iluminação e Materiais	32	20	62,50%	12,55	2,06	10	16

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	9	81,82%	14,67	1,73	12	17
Arte Técnica para Jogos - Opção (2)	5	5	100,00%	13,20	3,03	10	16
Desenho de Interação para Jogos	19	13	68,42%	13,08	1,93	10	17
Desenvolvimento de Jogos 2D - Opção (2)	12	7	58,33%	14,14	1,46	13	17
Design de Jogos	17	12	70,59%	13,75	2,14	11	18
Design de Som para Ambientes Virtuais	16	15	93,75%	13,27	1,49	10	15
Escultura Digital - Opção (2)	8	5	62,50%	13,00	2,12	11	16
Técnicas de Animação Digital	19	15	78,95%	12,87	2,61	10	19
Cinematografia Digital e Animação de Personagens - Opção (3)	10	8	80,00%	13,50	1,20	12	15
Desenho de Espaços e Ambientes Virtuais	19	16	84,21%	12,06	1,73	10	15
Desenvolvimento de Elementos de Jogo - Opção (3)	10	7	70,00%	13,29	2,14	11	17
Desenvolvimento de Ferramentas - Opção (3)	6	5	83,33%	12,20	1,79	10	15
Desenvolvimento de Jogos 3D - Opção (3)	12	5	41,67%	13,40	2,51	10	17
Efeitos Visuais e Materiais Avançados	17	12	70,59%	14,00	1,71	11	16
Narrativas Interativas	17	14	82,35%	14,86	1,79	11	18
Prototipagem e Experiência de Jogador	18	15	83,33%	15,73	1,91	10	18

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	19	19	100,00%	13,26	1,85	10	17
Laboratório de Jogos Experimentais	19	19	100,00%	15,37	1,67	12	18
Ludificação e Jogos Sérios	12	11	91,67%	13,36	0,92	12	15
Oficina de Tecnologias Emergentes	19	18	94,74%	13,89	2,22	11	17
Portefólio	19	19	100,00%	15,89	3,05	10	19
Projeto I	19	19	100,00%	15,42	1,71	12	18
Empreendedorismo e Criação de Empresas	17	17	100,00%	14,53	2,10	10	18
Estágio	19	18	94,74%	15,61	2,50	11	19
Fiscalidade e Economia Digital	17	17	100,00%	13,76	1,56	11	16
Seminário	17	17	100,00%	13,35	2,00	11	18

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
2021/2022	10	3	0	0	13
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	48,00%	31,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	3,60	3,90
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	3,80	3,80

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	37,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	3,20

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)	1	71	1,41%

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)	2	16	12,50%

5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	11	122	9,02%
Funcionários em mobilidade (out)	1	122	0,82%

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

Em todos os anos e todas as turmas, os alunos são correctos e educados, e na sua maioria trabalhadores e interessados. Será de apontar que uma muito pequena percentagem perde o interesse quando a aula aborda matérias como a matemática, física ou programação. Este comportamento é mais visível nos alunos mais interessados nas áreas artísticas.

A relação entre alunos e estudantes é bastante próxima e os docentes têm sempre demonstrado disponibilidade para resolver problemas e acompanhar os alunos. O curso revela os resultados de alguma maturidade que teve oportunidade de atingir, e tem funcionado de forma bastante positiva.

A saída recente do docente responsável pela criação do curso obrigou a uma resposta rápida, resposta essa que foi positiva e deverá manter os níveis de qualidade atingidos. A contratação de um docente a tempo integral com doutoramento na área do curso deverá garantir a continuação de um núcleo sólido e coeso e tem demonstrado a qualidade da decisão de contratação.