

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	29	56,86%
2	22	43,14%
Total	51	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	2	3,92%
Masculino	49	96,08%
Total	51	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	27	57	30	26	13,00	14,86
2021/2022	27	45	26	21	12,00	14,44
2020/2021	27	51	34	29	10,00	14,38

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
4	43	9,30%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	23	95,65%
2	20	88,67%

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	27	26	96,30%	13,19	2,10	10	19
Comunicar em Língua Portuguesa	27	26	96,30%	12,69	1,64	10	15

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2022 / 2023

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	28	25	89,29%	11,52	1,36	10	14
Design de Jogos	27	26	96,30%	15,04	2,11	12	19
Imagem 2D e Modelação 3D	27	27	100,00%	13,96	2,77	10	18
Linguagens de Programação	29	26	89,66%	13,50	1,77	10	17
Animação 3D	29	28	96,55%	15,21	2,75	10	20
Arte, Cultura e Comunicação na Era Digital	30	30	100,00%	16,57	1,92	10	20
Áudio para Jogos	29	26	89,66%	13,73	2,15	10	17
Conceção de Personagens, Cenários e Níveis de Jogo	26	26	100,00%	14,19	2,38	10	18
Inglês Técnico	26	24	92,31%	13,88	3,01	10	18
Motores e Plataformas de Desenvolvimento I	27	21	77,78%	14,24	2,49	10	17

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%	12,25	1,84	10	15
Desenvolvimento de Jogos para Plataformas Móveis	20	17	85,00%	12,76	2,59	10	16
Motores e Plataformas de Desenvolvimento II	18	12	66,67%	13,42	2,07	11	17
Projeto de Jogo Lúdico	18	16	88,89%	14,06	1,34	11	16
Projeto de Jogo Sério e Produção de Conteúdos Digitais	18	15	83,33%	14,60	1,96	10	17
Simulação e Jogos Sérios	18	17	94,44%	13,65	2,03	10	15
Estágio	18	14	77,78%	14,64	2,02	12	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	12	4	0	1	17
2020/2021	12	3	0	0	15
2019/2020	14	1	0	0	15

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

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	27,00%	31,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	3,90	4,00
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,20	4,10

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	18,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	2,80

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	3	51	5,88%
Estudantes em mobilidade (in)	0	51	0,00%
Estudantes em mobilidade (out)	0	51	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	0	13	0,00%
Docentes em mobilidade (in)	0	13	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	1	13	7,69%

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)	0,00%	Diplomados de 2017/18-2020/21 (IEFP-jun/2022)
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

No ano letivo de 2022/2023 continuou ainda a observar-se um aumento do número de candidaturas face aos anos anteriores, nomeadamente de estudantes estrangeiros e estudantes com necessidades adicionais de suporte que beneficiam das medidas de adaptação indicadas pelo respetivo gabinete de apoio.

Os estágios dos estudantes finalistas decorreram bem, continuando alguns a decorrer parcial ou integralmente à distância. Por outro lado, a possibilidade do prosseguimento de estudos para a Licenciatura em DJD ou PDCM continua a ser uma mais-valia. Conseguiram-se ainda organizar palestras técnicas/testemunhos, assim como projetos de colaboração para um maior envolvimento do curso junto da comunidade, nomeadamente das entidades parceiras (ex. empresas, câmara municipal, escolas, Teresa e Alexandre Soares dos Santos – Programa Ser Pro (Iniciativa Educação)).