

### 1.0 Identificação do ciclo de estudos

<b>Escola / Departamento</b>	Escola Superior de Tecnologia e Gestão
<b>Ciclo de Estudos</b>	Desenvolvimento de Jogos Digitais (1.º Ciclo)
<b>Grau</b>	1º Ciclo - Licenciatura
<b>Coordenador</b>	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	28	56,00%
2	22	44,00%
3	0	0,00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100,00%</b>

#### 2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	7	14,00%
Masculino	43	86,00%
<b>Total</b>	<b>50</b>	<b>100,00%</b>

#### 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
2019/2020	25	34	32	28	101,50	129,78
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)

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	20	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	31	25	80,65%	13,44	2,36	10	18
Indústrias de Jogos Digitais	30	29	96,67%	16,14	2,52	10	20
Introdução à Algoritmia	30	21	70,00%	14,33	2,61	10	19
Laboratório de Imagem Digital	32	26	81,25%	11,81	1,86	10	17

<b>Plano de Estudos:</b> 1º CICLO - 2018							
<b>Ano Curricular:</b> 1.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Programação Criativa	30	20	66,67%	13,80	2,63	10	19
Teoria e Estética dos Jogos Digitais	30	26	86,67%	13,31	2,95	10	19
Acesso, Processamento e Armazenamento de Informação - Opção (1)	15	9	60,00%	10,67	1,32	10	14
Ambientes Virtuais Interativos	17	11	64,71%	14,27	2,41	11	18
Arte Conceptual para Jogos - Opção (1)	10	9	90,00%	11,67	2,55	10	16
Computação Gráfica e Simulação	31	25	80,65%	12,96	1,74	10	16
Desenho e Ilustração Digital - Opção (1)	11	10	90,91%	13,90	2,23	10	17
Design Gráfico e Imagem Vetorial - Opção (1)	4	3	75,00%	13,67	2,31	11	15
Introdução ao Desenvolvimento de Jogos - Opção (1)	18	10	55,56%	14,00	1,89	11	17
Modelação 3D	25	17	68,00%	13,18	2,72	10	19
Visualização, Iluminação e Materiais	26	21	80,77%	12,90	2,19	10	19

<b>Plano de Estudos:</b> 1º CICLO - 2018							
<b>Ano Curricular:</b> 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)	5	4	80,00%	13,00	2,16	11	16
Desenho de Interação para Jogos	19	19	100,00%	14,32	3,06	10	19
Desenho Técnico - Opção (2)	11	11	100,00%	14,55	1,69	11	16
Desenvolvimento de Jogos 2D - Opção (2)	6	4	66,67%	13,25	2,06	11	15
Design de Jogos	7	7	100,00%	15,29	0,49	15	16
Design de Som para Ambientes Virtuais	19	18	94,74%	13,22	1,86	10	17
Escultura Digital - Opção (2)	13	11	84,62%	13,45	1,69	11	16
Técnicas de Animação Digital	7	7	100,00%	14,00	3,21	10	17
Cinematografia Digital e Animação de Personagens - Opção (3)	12	11	91,67%	12,73	1,85	10	15
Desenho de Espaços e Ambientes Virtuais	18	16	88,89%	12,38	1,96	10	16
Desenvolvimento de Elementos de Jogo - Opção (3)	11	11	100,00%	13,09	3,05	10	17
Desenvolvimento de Jogos 3D - Opção (3)	7	6	85,71%	14,17	3,43	10	19
Efeitos Visuais e Materiais Avançados	18	18	100,00%	14,78	1,52	10	17
Narrativas Interativas	18	17	94,44%	15,71	1,79	13	18
Prototipagem e Experiência de Jogador	18	13	72,22%	14,00	1,58	11	17
Redes e Jogos Multijogador - Opção (3)	6	2	33,33%	12,50	2,12	11	14

### 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	34,00%	30,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	4,20	4,10
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,40	4,10

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	30,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	4,00

## 5.0 Internacionalização

### 5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	3	50	6,00%
Estudantes em mobilidade (in)	2	52	3,85%
Estudantes em mobilidade (out)	0	50	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)	0	16	0,00%

### 5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	1	96	1,04%
Funcionários em mobilidade (out)	0	96	0,00%

## 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

A segunda edição do ciclo de estudos de Desenvolvimento de Jogos Digitais (DJD) permitiu aos docentes recorrentes cimentar a sua experiência e implementar as alterações às unidades de primeiro ano no sentido de colmatar todas as questões levantadas no RACE anterior, designadamente: antecipação da lecionação de programação orientada a objetos (PC e IA), introdução do estudo da imagem vetorial (LID), melhor articulação entre APAI e IDJ, entre outros. Neste sentido, é possível afirmar que ao nível do aproveitamento, o número de incidências e conflitos gerados a partir do primeiro ano, foi significativamente inferior. A remoção da equivalência de PC e M3D aos alunos vindos do CTESP de PMJD revelou-se igualmente importante, permitindo introduzir metodologias e níveis de exigência radicalmente diferentes, que se tornam fundamentais à formação de bases para unidades a jusante. Salvo a existência de alguns episódios reveladores de imaturidade e competitividade desnecessária, não se apontam problemas de maior ao nível do comportamento.

O segundo ano (primeira geração de alunos), continua a padecer de alguns problemas de motivação e entrega. Salvo exceções, os alunos demonstram, por vezes, apatia e baixa de proatividade de forma transversal às unidades curriculares, mesmo nos alunos que cumprem escrupulosamente o que lhes é pedido, torna-se difícil projetarem-se fora da caixa. Exemplares ao nível do comportamento.

Neste segundo ano verificou-se a introdução de novas ferramentas apesar destas virem com algum atraso por motivos

burocráticos.

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 no primeiro semestre, sendo que não resultou tão bem no segundo, tendo-se sentido de imediato a ausência dessa coordenação na sobreposição de momentos de avaliação. Algo a retificar no próximo ano.

O segundo semestre do ano letivo de 2019-2020 foi evidentemente muito marcado pelas circunstâncias excepcionais associadas à pandemia de 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.

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 estão, em ambas as partes, a ser cumpridas.