

0. Apresentação

Designação do Curso:	TeSP - Animação e Modelação 3D
Director do Curso:	Hélder da Corte Pestana
Regime do Curso:	Diurno
Ano Lectivo:	2021 / 2022

1. Distribuição de alunos inscritos no curso por anos (valor Abs. e %)

Anos lectivos	1º ano		2º ano		Total	
	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%
2017/2018	6	33.33	12	66.67	18	100
2018/2019	7	50.00	7	50.00	14	100
2019/2020	23	82.14	5	17.86	28	100
2020/2021	22	66.67	11	33.33	33	100
2021/2022	0	0.00	15	100.00	15	100

2. Candidaturas e matrículas por tipologia de alunos

Anos Lectivos	Candidaturas						Matrículas									
	Cont. Geral		Outros		Total		1º ano		1º ano 1ª vez		Cont. Geral		Outros		Total	
	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%
2017/2018		0.00	6	100.00	6	100	6	100	6	100.00	0	0.00	6	100.00	6	100
2018/2019		0.00	11	100.00	11	100	7	100	7	100.00	0	0.00	7	100.00	7	100
2019/2020		0.00	19	100.00	19	100	23	100	21	91.30	0	0.00	21	100.00	21	100
2020/2021		0.00	29	100.00	29	100	22	100	21	95.45	0	0.00	21	100.00	21	100
2021/2022		0.00		0.00		100	0	100	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	100

3. Candidaturas e colocações

Anos Lectivos	Total Candidaturas	Candidaturas 1ª opção	Vagas	Total Colocados	Colocados 1ª opção	Nota Mínima	Nota Máxima	Nota Média	Procura do curso	Procura do curso e ajustamento de vagas à procura	Motivação dos alunos à entrada
2017/2018						0		0			
2018/2019						0		0			
2019/2020						0		0			
2020/2021						0		0	0	0	0
2021/2022						0		0			

$$\text{Procura do curso} = \frac{\text{n}^\circ \text{ Candidaturas 1}^\circ \text{ opção}}{\text{n}^\circ \text{ de vagas}}$$

$$\text{Procura do curso e ajustamento de vagas à procura} = \frac{\text{n}^\circ \text{ Colocados}}{\text{n}^\circ \text{ de vagas}}$$

$$\text{Motivação dos alunos à entrada} = \frac{\text{n}^\circ \text{ Colocados 1}^\circ \text{ opção}}{\text{n}^\circ \text{ Colocados}}$$

4. Caracterização do ingresso (dados relativos às diferentes fases de acesso)

Ano Lectivo	Fases	Nº de vagas	Nº de candidatos	Nº de candidatos (1ª opção)	Nº de colocados	Nº de colocados (1ª opção)	Classificação dos colocados (média)	Classificação do último colocado
2018/2019	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---
2019/2020	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---
2020/2021	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---
2021/2022	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---

5. Distribuição do nº de alunos por género

Anos lectivos	Masculino		Feminino		Total	
	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%
2017/2018	18	100.00	0	0.00	18	100
2018/2019	10	71.43	4	28.57	14	100
2019/2020	24	85.71	4	14.29	28	100
2020/2021	26	78.79	7	21.21	33	100
2021/2022	12	80.00	3	20.00	15	100

6. Distribuição do nº de alunos por faixa etária

Anos lectivos	< 20 anos		20 a 22 anos		23 a 30 anos		> 30 anos		Total	
	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%
2017/2018	3	16.67	10	55.56	5	27.78	0	0.00	18	100
2018/2019	6	42.86	4	28.57	2	14.29	2	14.29	14	100
2019/2020	4	14.29	12	42.86	10	35.71	2	7.14	28	100
2020/2021	9	27.27	10	30.30	14	42.42	0	0.00	33	100
2021/2022	3	20.00	7	46.67	5	33.33	0	0.00	15	100

7. Evolução do nº de diplomados

Anos lectivos	Diplomados (nº)				Total
	n	n+1	n+2	> n+2	
2017/2018	7	0	0	0	7
2018/2019	6	0	0	0	6
2019/2020	4	0	0	0	4
2020/2021	6	0	0	0	6
2021/2022	8	0	1	0	9

* n= corresponde à conclusão do curso em 2 anos.

8. Taxa de abandono

A secção do Abandono neste ano letivo está em reformulação

9. Taxa de Sucesso Escolar por Unidade Curricular (com base no número de alunos inscritos na UC)

Ano lectivo 2017-2018 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
1	Desenho de Modelo	6	0	0	100
2	Fundamentos de Animação 3D	6	0	1	86
3	Inglês	6	0	0	100
4	Matemática	8	0	5	62
5	Português	5	1	0	83
6	Pré-Produção	6	0	0	100
7	Teoria e Modelos de Comunicação	6	0	0	100
8	Arte Digital	6	0	1	86
9	Atelier de Criatividade	6	0	0	100
10	Computação Gráfica	7	1	0	88
11	História da Animação	6	0	0	100
12	Linguagens de Programação	10	0	3	77
13	Modelação e Animação 3D	7	0	3	70



2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
14	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	6	0	2	75
15	Composição	7	0	2	78
16	Edição e Pós-Produção de Vídeo	6	0	1	86
17	Efeitos Visuais	6	1	2	67
18	Modelação e Animação de Personagens	6	0	3	67
19	Modelação e Animação em Jogos 3D	4	0	5	44
20	Estágio	4	0	5	44



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	---------------	-----------------

Ano lectivo 2018-2019 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
21	Desenho de Modelo	7	0	0	100
22	Fundamentos de Animação 3D	6	1	0	86
23	Inglês	6	0	1	86
24	Matemática	3	5	0	38
25	Português	8	0	0	100
26	Pré-Produção	4	2	1	57
27	Teoria e Modelos de Comunicação	7	0	0	100
28	Arte Digital	5	0	2	71
29	Atelier de Criatividade	5	0	2	71
30	Computação Gráfica	2	2	4	25
31	História da Animação	4	1	2	57
32	Linguagens de Programação	4	1	3	50
33	Modelação e Animação 3D	3	1	4	38



2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
34	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	6	0	0	100
35	Composição	6	0	0	100
36	Edição e Pós-Produção de Vídeo	6	0	0	100
37	Efeitos Visuais	7	0	0	100
38	Modelação e Animação de Personagens	7	0	0	100
39	Modelação e Animação em Jogos 3D	7	0	0	100
40	Estágio	6	1	0	86



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	---------------	-----------------

Ano lectivo 2019-2020 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
41	Desenho de Modelo	10	0	11	48
42	Fundamentos de Animação 3D	10	0	12	45
43	Inglês	9	0	13	41
44	Matemática	11	3	13	41
45	Português	9	1	11	43
46	Pré-Produção	9	1	13	39
47	Teoria e Modelos de Comunicação	7	2	12	33
48	Arte Digital	9	0	14	39
49	Atelier de Criatividade	8	0	14	36
50	Computação Gráfica	12	0	13	48
51	História da Animação	9	0	14	39
52	Linguagens de Programação	9	0	14	39
53	Modelação e Animação 3D	9	1	15	36



2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
54	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	5	0	2	71
55	Composição	5	0	1	83
56	Edição e Pós-Produção de Vídeo	5	0	1	83
57	Efeitos Visuais	6	0	1	86
58	Modelação e Animação de Personagens	4	1	1	67
59	Modelação e Animação em Jogos 3D	4	1	2	57
60	Estágio	4	0	1	80



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	---------------	-----------------

Ano lectivo 2020-2021 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
61	Desenho de Modelo	16	0	5	76
62	Fundamentos de Animação 3D	13	2	7	59
63	Inglês	13	0	9	59
64	Matemática	11	5	8	46
65	Português	14	1	7	64
66	Pré-Produção	15	8	0	65
67	Teoria e Modelos de Comunicação	14	4	6	58
68	Arte Digital	12	2	7	57
69	Atelier de Criatividade	12	0	10	55
70	Computação Gráfica	12	3	7	55
71	História da Animação	14	0	8	64
72	Linguagens de Programação	11	5	7	48
73	Modelação e Animação 3D	11	3	10	46



2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
74	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	8	1	0	89
75	Composição	9	0	0	100
76	Edição e Pós-Produção de Vídeo	9	0	0	100
77	Efeitos Visuais	8	1	0	89
78	Modelação e Animação de Personagens	10	0	0	100
79	Modelação e Animação em Jogos 3D	10	0	0	100
80	Estágio	7	1	3	64



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	---------------	-----------------

Ano lectivo 2021-2022 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
81	Matemática	0	1	1	0.00
82	Português	1	0	0	100
83	Pré-Produção	1	0	0	100
84	Teoria e Modelos de Comunicação	0	1	0	0.00
85	Arte Digital	0	0	1	0.00
86	Atelier de Criatividade	1	0	0	100
87	Computação Gráfica	0	0	1	0.00
88	Linguagens de Programação	0	0	2	0.00
89	Modelação e Animação 3D	0	0	2	0.00



2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
90	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	11	0	0	100
91	Composição	10	1	0	91
92	Edição e Pós-Produção de Vídeo	11	0	0	100
93	Efeitos Visuais	9	3	0	75
94	Modelação e Animação de Personagens	11	0	0	100
95	Modelação e Animação em Jogos 3D	10	0	1	91
96	Estágio	10	0	4	71



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	---------------	-----------------

10. Taxa de Sucesso Escolar por Unidade Curricular (com base no número de alunos que se submeteram a pelo menos uma avaliação)

Ano lectivo 2017-2018 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016

1.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
1	Desenho de Modelo	6	0	100%
2	Fundamentos de Animação 3D	6	0	100%
3	Inglês	6	0	100%
4	Matemática	8	0	100%
5	Português	5	1	83%
6	Pré-Produção	6	0	100%
7	Teoria e Modelos de Comunicação	6	0	100%
8	Arte Digital	6	0	100%
9	Atelier de Criatividade	6	0	100%
10	Computação Gráfica	7	1	88%
11	História da Animação	6	0	100%
12	Linguagens de Programação	10	0	100%
13	Modelação e Animação 3D	7	0	100%



2.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
14	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	6	0	100%
15	Composição	7	0	100%
16	Edição e Pós-Produção de Vídeo	6	0	100%
17	Efeitos Visuais	6	1	86%
18	Modelação e Animação de Personagens	6	0	100%
19	Modelação e Animação em Jogos 3D	4	0	100%
20	Estágio	4	0	100%



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	-----------------

Ano lectivo 2018-2019 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
21	Desenho de Modelo	7	0	100%
22	Fundamentos de Animação 3D	6	1	86%
23	Inglês	6	0	100%
24	Matemática	3	5	38%
25	Português	8	0	100%
26	Pré-Produção	4	2	67%
27	Teoria e Modelos de Comunicação	7	0	100%
28	Arte Digital	5	0	100%
29	Atelier de Criatividade	5	0	100%
30	Computação Gráfica	2	2	50%
31	História da Animação	4	1	80%
32	Linguagens de Programação	4	1	80%
33	Modelação e Animação 3D	3	1	75%



2.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
34	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	6	0	100%
35	Composição	6	0	100%
36	Edição e Pós-Produção de Vídeo	6	0	100%
37	Efeitos Visuais	7	0	100%
38	Modelação e Animação de Personagens	7	0	100%
39	Modelação e Animação em Jogos 3D	7	0	100%
40	Estágio	6	1	86%



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	-----------------

Ano lectivo 2019-2020 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
41	Desenho de Modelo	10	0	100%
42	Fundamentos de Animação 3D	10	0	100%
43	Inglês	9	0	100%
44	Matemática	11	3	79%
45	Português	9	1	90%
46	Pré-Produção	9	1	90%
47	Teoria e Modelos de Comunicação	7	2	78%
48	Arte Digital	9	0	100%
49	Atelier de Criatividade	8	0	100%
50	Computação Gráfica	12	0	100%
51	História da Animação	9	0	100%
52	Linguagens de Programação	9	0	100%
53	Modelação e Animação 3D	9	1	90%



2.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
54	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	5	0	100%
55	Composição	5	0	100%
56	Edição e Pós-Produção de Vídeo	5	0	100%
57	Efeitos Visuais	6	0	100%
58	Modelação e Animação de Personagens	4	1	80%
59	Modelação e Animação em Jogos 3D	4	1	80%
60	Estágio	4	0	100%



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	-----------------

Ano lectivo 2020-2021 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
61	Desenho de Modelo	16	0	100%
62	Fundamentos de Animação 3D	13	2	87%
63	Inglês	13	0	100%
64	Matemática	11	5	69%
65	Português	14	1	93%
66	Pré-Produção	15	8	65%
67	Teoria e Modelos de Comunicação	14	4	78%
68	Arte Digital	12	2	86%
69	Atelier de Criatividade	12	0	100%
70	Computação Gráfica	12	3	80%
71	História da Animação	14	0	100%
72	Linguagens de Programação	11	5	69%
73	Modelação e Animação 3D	11	3	79%



2.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
74	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	8	1	89%
75	Composição	9	0	100%
76	Edição e Pós-Produção de Vídeo	9	0	100%
77	Efeitos Visuais	8	1	89%
78	Modelação e Animação de Personagens	10	0	100%
79	Modelação e Animação em Jogos 3D	10	0	100%
80	Estágio	7	1	88%



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	-----------------

Ano lectivo 2021-2022 - Plano: Aviso n.º 11775/2016 de 27/09/2016**1.º Ano**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
81	Matemática	0	1	0.00
82	Português	1	0	100%
83	Pré-Produção	1	0	100%
84	Teoria e Modelos de Comunicação	0	1	0.00
85	Atelier de Criatividade	1	0	100%



2.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
86	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	11	0	100%
87	Composição	10	1	91%
88	Edição e Pós-Produção de Vídeo	11	0	100%
89	Efeitos Visuais	9	3	75%
90	Modelação e Animação de Personagens	11	0	100%
91	Modelação e Animação em Jogos 3D	10	0	100%
92	Estágio	10	0	100%



Distribuição por Áreas Científicas

Área Científica	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
-----------------	-----------	------------	-----------------

11. Evolução da Taxa de Sucesso Escolar por Unidade Curricular (com base no número de alunos inscritos na UC)

1º ano

1º Semestre

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar ano lectivo 2018/2019	% Sucesso escolar ano lectivo 2019/2020	% Sucesso escolar ano lectivo 2020/2021	% Sucesso escolar ano lectivo 2021/2022
1	Desenho de Modelo	100%	48%	76%	---
2	Fundamentos de Animação 3D	86%	45%	59%	---
3	Inglês	86%	41%	59%	---
4	Matemática	38%	41%	46%	---
5	Português	100%	43%	64%	100%
6	Pré-Produção	57%	39%	65%	100%
7	Teoria e Modelos de Comunicação	100%	33%	58%	---

2º Semestre

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar ano lectivo 2018/2019	% Sucesso escolar ano lectivo 2019/2020	% Sucesso escolar ano lectivo 2020/2021	% Sucesso escolar ano lectivo 2021/2022
8	Arte Digital	71%	39%	57%	---
9	Atelier de Criatividade	71%	36%	55%	100%
10	Computação Gráfica	25%	48%	55%	---
11	História da Animação	57%	39%	64%	---
12	Linguagens de Programação	50%	39%	48%	---
13	Modelação e Animação 3D	38%	36%	46%	---

2º ano**1º Semestre**

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar ano lectivo 2018/2019	% Sucesso escolar ano lectivo 2019/2020	% Sucesso escolar ano lectivo 2020/2021	% Sucesso escolar ano lectivo 2021/2022
14	Atelier de Inovação e Empreendedorismo	100%	71%	89%	100%
15	Composição	100%	83%	100%	91%
16	Edição e Pós-Produção de Vídeo	100%	83%	100%	100%
17	Efeitos Visuais	100%	86%	89%	75%
18	Modelação e Animação de Personagens	100%	67%	100%	100%
19	Modelação e Animação em Jogos 3D	100%	57%	100%	91%

2º Semestre

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar ano lectivo 2018/2019	% Sucesso escolar ano lectivo 2019/2020	% Sucesso escolar ano lectivo 2020/2021	% Sucesso escolar ano lectivo 2021/2022
20	Estágio	86%	80%	64%	71%

12. Empregabilidade

Anos lectivos	nº diplomados	% diplomados empregados	% diplomados empregados no prazo de um ano	Empregados	
				Na área do curso	Fora da área do curso
2017/2018	7	%	%		
2018/2019	6	%	%		
2019/2020	4	%	%		
2020/2021	6	%	%		
2021/2022	9	%	%		

13. Mobilidade internacional dos alunos

Anos lectivos	Evolução do nº de estudantes enviados em ERASMUS	Evolução do nº de estudantes recebidos em ERASMUS
2017/2018		
2018/2019		
2019/2020		
2020/2021		
2021/2022		

14. Ligação a entidades externas (no ano lectivo em curso)

Protocolos:

O CTESP em AM3DJ possui protocolos para a realização de estágios curriculares com empresas nas áreas das artes digitais, maioritariamente da região do Médio Tejo, mas também em outras regiões.

Todos os anos são efetuados novos protocolos, alargando o leque de opções para estágios, tentando conjugar com as preferências dos alunos.

Uma das entidades parceiras da ESTA é o Parque Tecnológico do Vale do Tejo (Tagusvalley), o qual promove regularmente ações de empreendedorismo para as quais são encaminhados estudantes que concluíram o curso e não prosseguiram estudos.

Número de alunos em estágio:

Todos os alunos (que reuniam as condições de acordo com o regulamento de estágio e que efetivamente frequentaram as aulas) foram colocados em estágios (10 alunos), em empresas na área das artes digitais, tendo 8 alunos concluído com sucesso.

A colocação foi efetuada em proximidade com as empresas que se mostraram disponíveis, e com base na preferência geográfica de cada aluno (sempre que possível)

Projectos:

Participação nos seguintes projetos empresariais, no âmbito dos estágios ou projetos multidisciplinares:

Jogo do Palhinhas, com o Município de Abrantes
Universe 51 (Jogo), Techframe
Soapy Opera (Curta metragem), Techframe

15. Pontos fortes e pontos fracos do curso

Pontos Fortes:

O curso de Animação e Modelação 3D é um curso único e inovador em Portugal.

O desenvolvimento do plano curricular teve em conta a informação das empresas e profissionais da área.

Os protocolos de formação em contexto de trabalho constataam a receptividade do tecido empresarial à integração de recursos humanos qualificados em Animação e Modelação de conteúdos em 3D. No entanto a existência de empresas direcionadas para esta área ainda é ténue na região.

No corpo docente participam profissionais (professores convidados) que exercem a sua atividade em empresas de âmbito regional e nacional na área do 3D e da Multimédia, bem como freelancers com portfólio bastante relevante na área.

A forte proximidade que se verifica entre o corpo docente e o corpo discente, promove uma aprendizagem mais personalizada.

A capacidade de adaptação e resiliência do corpo docente para um ambiente pandémico, envolvendo os meios necessários com vista a que os alunos mantivessem as aulas em decurso a distância.

Por outro lado verifica-se o forte interesse dos alunos nas matérias lecionadas, principalmente nas unidades curriculares de cariz técnico nas áreas da arte digital.

A nível informático estão constituídos dois laboratórios.

As taxas de sucesso são altas (98%), mas ainda assim não refletem as desistências dos alunos (alguns dos quais nunca chegaram a frequentar). De referir também que as taxas de sucesso por unidade curricular subiram em relação ao ano letivo anterior.

Os objetivos programáticos foram cumpridos, e apesar do ano letivo ter sido impactado pela pandemia.

Pontos fracos:

Ausência de corpo docente próprio a tempo inteiro na área específica do curso, dos quadros da instituição, com competências na área da Animação e Modelação 3D, o que constitui uma forte ameaça (dado que o vínculo com os professores convidados é ténue). Este factor tem também óbvio impacto na perspectiva de crescimento de desenvolvimento de projetos externos e multidisciplinares.

A fortes candidaturas, acima do esperado, traz novos desafios nomeadamente desafios físicos (número de computadores por aluno, capacidade das salas de aula).

Verificou-se um incremento na taxa de abandono. Mas, conforme foi referido, esta taxa é impactada pelos alunos internacionais que nunca chegaram a frequentar.

Verifica-se algum desinteresse por parte dos alunos em assistir às aulas em algumas unidades curriculares, de cariz geral.

Os alunos revelam dificuldades nas unidades curriculares com conteúdos envolvendo programação.

Alguns alunos que efetuaram a candidatura efetivamente nunca chegaram a frequentar o curso (candidaturas internacionais), resultando numa taxa de abandono imprecisa.

A não existência de um curso de licenciatura em área afim, que permita manter os estudantes na instituição.

16. Estratégias de melhoria a desenvolver

Estratégias:

Este plano curricular está a ser substituído por um novo plano, estando já em funcionamento no primeiro e segundo semestre.