

## 0. Apresentação

<b>Designação do Curso:</b>	TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos
<b>Director do Curso:</b>	Hélder da Corte Pestana
<b>Regime do Curso:</b>	Diurno
<b>Ano Lectivo:</b>	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	0	0.00	0	0.00	0	0
2018/2019	0	0.00	0	0.00	0	0
2019/2020	0	0.00	0	0.00	0	0
2020/2021	0	0.00	0	0.00	0	0
2021/2022	29	100.00	0	0.00	29	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		0.00		100	0	100	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	100
2018/2019		0.00		0.00		100	0	100	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	100
2019/2020		0.00		0.00		100	0	100	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	100
2020/2021		0.00		0.00		100	0	100	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	100
2021/2022		0.00		0.00		100	29	100	29	100.00	0	0.00	29	100.00	29	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			
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	0	0.00	0	0.00	0	0
2018/2019	0	0.00	0	0.00	0	0
2019/2020	0	0.00	0	0.00	0	0
2020/2021	0	0.00	0	0.00	0	0
2021/2022	20	68.97	9	31.03	29	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	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0
2018/2019	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0
2019/2020	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0
2020/2021	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0.00	0	0
2021/2022	10	34.48	7	24.14	8	27.59	4	13.79	29	100

## 7. Evolução do nº de diplomados

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

\* 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 2021-2022 - Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020****1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
1	Desenho de Modelo e Estudo do Movimento	19	0	5	79
2	Escrita Criativa	20	0	5	80
3	Fundamentos de Jogos	14	0	13	52
4	Fundamentos de Modelação e Animação 3D	21	0	6	78
5	História da Animação e Jogos	20	0	6	77
6	História, Cenários e Personagens	21	0	5	81
7	Animação 3D	17	2	9	61
8	Arte Digital	18	0	8	69
9	Desenho de Jogos Digitais	12	0	15	44
10	Modelação 3D	18	0	9	67
11	Modelação e Animação de Personagens	16	2	7	64
12	Tecnologias Audio e criação de Música	19	0	9	68



**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 2021-2022 - Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

### 1.º Ano

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
1	Desenho de Modelo e Estudo do Movimento	19	0	100%
2	Escrita Criativa	20	0	100%
3	Fundamentos de Jogos	14	0	100%
4	Fundamentos de Modelação e Animação 3D	21	0	100%
5	História da Animação e Jogos	20	0	100%
6	História, Cenários e Personagens	21	0	100%
7	Animação 3D	17	2	89%
8	Arte Digital	18	0	100%
9	Desenho de Jogos Digitais	12	0	100%
10	Modelação 3D	18	0	100%
11	Modelação e Animação de Personagens	16	2	89%
12	Tecnologias Audio e criação de Música	19	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 e Estudo do Movimento	---	---	---	79%
2	Escrita Criativa	---	---	---	80%
3	Fundamentos de Jogos	---	---	---	52%
4	Fundamentos de Modelação e Animação 3D	---	---	---	78%
5	História da Animação e Jogos	---	---	---	77%
6	História, Cenários e Personagens	---	---	---	81%

**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
7	Animação 3D	---	---	---	61%
8	Arte Digital	---	---	---	69%
9	Desenho de Jogos Digitais	---	---	---	44%
10	Modelação 3D	---	---	---	67%
11	Modelação e Animação de Personagens	---	---	---	64%
12	Tecnologias Audio e criação de Música	---	---	---	68%

**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
13	Arte Digital II	---	---	---	---
14	Edição e Pós-Produção de Vídeo	---	---	---	---
15	Efeitos Visuais	---	---	---	---
16	Pré-Produção	---	---	---	---
17	Projeto Integrado	---	---	---	---

**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
18	Estágio	---	---	---	---



## 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	0	%	%		
2018/2019	0	%	%		
2019/2020	0	%	%		
2020/2021	0	%	%		
2021/2022	0	%	%		

## 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	0	0

## 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:**

Este plano está apenas em funcionamento no primeiro e segundo semestre, não havendo estágios.

**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 e Jogos é um curso único e inovador em Portugal. Isso comprova-se na diversidade da origem das candidaturas ao longo dos anos de funcionamento, que agrega alunos de todo o país, e pelo aumento progressivo no número de candidaturas, tendo atingido o número mais alto de candidaturas (29), onde aproximadamente 60% são jovens com idade inferior a 23 anos.

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:

A estratégia a adoptar passa pela reformulação do plano de estudos, que já está em funcionamento no primeiro e segundo semestre do ano letivo 2021/22, para melhorar e aproximar as competências na área da animação e modelação 3d às necessidades do mercado, bem como incorporar algumas das valências técnicas dos CTESPs de Artes para Jogos Digitais (que não tem tido candidatos suficientes e que se prevê deixar de constar no portfólio de cursos do ITP).

Incentivar o corpo docente e discente a adoptar as novas metodologias, tecnologias / plataformas, como forma de reduzir a distância, promovendo uma maior interação dentro e fora do campus.

Do ponto de vista da promoção, a estratégia passa por continuar a divulgar o curso nas redes sociais e outras ações de divulgação, por forma a manter o número de candidaturas.