

1. Apresentação do Curso

Designação do Curso:	TeSP - Design Multimédia
Director do Curso:	Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva
Regime do Curso:	Diurno
Ano Lectivo:	2023 / 2024

1.1. Caracterização do Curso:

O curso Técnico Superior Profissional em Design Multimédia visa formar profissionais capazes de, de forma autónoma ou integrados em equipas e de acordo com as necessidades dos clientes, conceber, executar e desenvolver, planear e elaborar soluções otimizadas de design multimédia.

Atividades Principais

- Elaborar e conceber soluções técnicas de comunicação e informação multimédia;
- Elaborar conteúdos de design multimédia interativos distribuídos por intranets e internets;
- Elaborar projetos de animação em 2 e 3D;
- Planear sítios web, tendo em conta as estratégias desenvolvidas pelos especialistas na área do marketing digital;
- Elaborar projetos utilizando as tecnologias de edição de áudio e vídeo;
- Coordenar a execução dos produtos multimédia, por forma a garantir a maior qualidade possível;
- Elaborar estratégias para optimização dos negócios;
- Coordenar e implementar ideias de negócios na área comunicação multimédia.

Saídas Profissionais

O titular do Curso Superior Profissional em Design Multimédia estará habilitado a integrar os quadros técnicos de pequenas e médias empresas de diversos setores, no desenvolvimento de soluções inovadoras de comunicação multimédia, que implicam recursos como:

- Aplicar as ferramentas e tecnologias standard de desenvolvimento de projectos multimédia;
- Conceber e executar ecrãs em 2D e 3D utilizando ferramentas informáticas;
- Digitalizar e tratar sons, imagens e vídeos utilizando programas específicos;
- Construir web sites;

- Desenvolver aplicações para quiosques multimédia;
- Desenvolver aplicações multimédia para a Internet;
- Enunciar e aplicar os aspetos legais das publicações eletrónicas incluindo jurisdição, direito de cópia, patentes e marcas registadas.

1.2. Corpo Docente:

- Raquel Palma Tomé de Sousa Botelho
- João Manuel de Sousa Nunes Costa Rosa
- Maria João Bom Mendes dos Santos
- Júlio César Moita Jorge Ruivo da Silva
- Fernanda Catarina Amaro Cavalheiro
- Hélder da Corte Pestana
- Célio Gonçalo Cardoso Marques
- Tiago Alexandre Figueiredo Cacheiro
- Vasco Silva

2. Estudantes

2.1. Distribuição por anos

Anos lectivos	1º ano		2º ano		Total	
	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%
2019/2020	24	72.73	9	27.27	33	100
2020/2021	22	51.16	21	48.84	43	100
2021/2022	22	55.00	18	45.00	40	100
2022/2023	30	62.50	18	37.50	48	100
2023/2024	25	58.14	18	41.86	43	100

2.2 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	%
2019/2020		0.00		0.00		100	24	100	23	95.83	0	0.00	23	100.00	23	100
2020/2021		0.00		0.00		100	22	100	20	90.91	0	0.00	20	100.00	20	100
2021/2022		0.00		0.00		100	22	100	22	100.00	0	0.00	22	100.00	22	100
2022/2023	36	100.00	0	0.00	36	100	30	100	28	93.33	0	0.00	28	100.00	28	100
2023/2024		0.00		0.00		100	25	100	23	92.00	0	0.00	23	100.00	23	100

2.3. 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
2019/2020						0		0	0	0	0
2020/2021						0		0	0	0	0
2021/2022						0		0	0	0	0
2022/2023	36					0		0	0	0	0
2023/2024						0		0	0	0	0

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

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

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

2.4. 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
2020/2021	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---
2021/2022	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---
2022/2023	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---

2023/2024	1ª							
	2ª							
	3ª							
	Total	---					---	---

2.5. Distribuição do nº de alunos por género

Anos lectivos	Masculino		Feminino		Total	
	nº alunos	%	nº alunos	%	nº alunos	%
2019/2020	25	75.76	8	24.24	33	100
2020/2021	28	65.12	15	34.88	43	100
2021/2022	26	65.00	14	35.00	40	100
2022/2023	33	68.75	15	31.25	48	100
2023/2024	28	65.12	15	34.88	43	100

2.6. 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	%
2019/2020	11	33.33	16	48.48	4	12.12	2	6.06	33	100
2020/2021	17	39.53	12	27.91	14	32.56	0	0.00	43	100
2021/2022	16	40.00	15	37.50	7	17.50	2	5.00	40	100
2022/2023	18	37.50	17	35.42	12	25.00	1	2.08	48	100
2023/2024	18	41.86	16	37.21	9	20.93	0	0.00	43	100

2.7. Análise e Observações do Corpo Discente:

A análise do corpo discente do curso de Design Multimédia (DM) no ano letivo de 2023|24 tenta fornecer uma visão detalhada sobre o desempenho e as dificuldades enfrentadas pelos alunos:

Resumo da Situação:

● Taxa de Continuidade e Conclusão:

- **Inscritos no 1º ano (2022|23):** 26 alunos, com 73% (19 alunos) continuaram para o 2º ano em (2023|24).
- **Alunos que não concluíram o curso em 2023/24:** 2 alunos não concluíram o curso, mas permanecem matriculados para o ano letivo de 2024/25, o que demonstra que eles ainda têm interesse em finalizar a formação.
- **Alunos que transitaram para o ensino superior:** dos alunos que terminaram no ano letivo de 2023/24, 11 alunos ingressaram em cursos do ensino superior no Instituto Politécnico de Tomar (3 em Engenharia Informática e 8 em DTAG).

● Taxa de Abandono no 1º ano (2023|24):

- Dos 22 alunos matriculados no 1º ano, 5 alunos não participaram efetivamente das aulas, resultando em uma taxa de desistência de aproximadamente 19%.

Isso sugere que uma proporção considerável de alunos enfrentou dificuldades no início do curso, o que pode ser atribuído a uma série de fatores, como falta de motivação, dificuldades acadêmicas ou desafios pessoais, fator a ser devidamente analisado.

● Desempenho dos Alunos no 1º ano:

- **Alunos que transitaram para o 2º ano:** A maioria dos alunos (17 dos 22) seguiu para o 2º ano e atualmente estão em estágio.

Isso é um indicativo positivo do desempenho académico, visto que a maior parte dos alunos se manteve focado e interessado no curso e avançou para a fase de estágio.

● Estágios e Inserção Profissional:

- A maioria dos alunos do 2º ano desenvolveu o seu estágio, o que é um ponto positivo,

permitindo que os alunos coloquem em prática o conhecimento adquirido.

- **nota:**

Estágios Erasmus: Pela primeira vez, alunos do curso de CTESP em Design Multimédia, estão a realizar o seu estágio em regime Erasmus, 3 alunos que se matricularam no 1º ano em 2023/24, escolheram o regime de estágio em Erasmus, que permite ampliar suas perspectivas profissionais e interculturais, além de ajudar no desenvolvimento de competências essenciais para o mercado de trabalho.

2.8. Evolução do nº de diplomados

Anos lectivos	Diplomados (nº)				Total
	n	n+1	n+2	> n+2	
2019/2020	4	0	0	0	4
2020/2021	17	0	0	0	17
2021/2022	13	0	0	0	13
2022/2023	17	0	0	0	17
2023/2024	17	0	0	0	17

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

2.9. Taxa de abandono

Anos lectivos	Total de alunos inscritos no curso (n-1)	Total de alunos inscritos no curso (n)	Total de alunos inscritos no curso (n+1)	Nº de novos alunos (n-1)	Nº de novos alunos (n)	Nº de alunos diplomados (n-1)	Nº de alunos diplomados (n)	Nº de alunos anulados (n)	Nº de alunos que não renovaram (n+1)	% Abandono (n)
2021/2022	43	40	48	20	22	17	13	2	7	30.77
2022/2023	40	48	43	22	28	13	17	0	11	25.93
2023/2024	48	43	46	28	23	17	17	14	3	35.48

n -> Ano letivo

Fórmula de cálculo

Taxa de Abandono Escolar Ano (n) = Não Renovações Ano (n) / Total Previsto Ano (n)

Total Previsto de Renovações Ano (n) = Inscritos ano n-1 - Diplomados do Ano (n-1)

Renovações Ano (n) = Inscritos Ano (n) - Inscritos primeira vez Ano (n)

Não Renovações Ano (n) = Total previsto das renovações do Ano (n) - Renovações Ano (n)

2.10. Taxa de Sucesso Escolar por Unidade Curricular (com base no número de alunos inscritos na UC)**Ano lectivo 2021-2022 - Plano: Aviso n.º 1895/2018 de 12/02/2018****1.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
1	Inglês	1	1	0	50
2	Introdução à economia e atividade comercial	1	0	0	100

2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
3	Animação 3D	15	0	2	88
4	Atelier de inovação e empreendedorismo	16	0	1	94
5	Avaliação de usabilidade	17	0	0	100
6	Design multimédia II	17	0	0	100
7	Ergonomia do trabalho	12	4	1	71
8	Marketing digital	16	0	1	94
9	Projeto final	16	0	1	94
10	Estágio	14	0	3	82

Distribuição por Áreas Científicas

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

Ano lectivo 2021-2022 - Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021 + Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023 + Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

1.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
11	Argumentos e Escrita Criativa	19	0	2	90
12	Edição Vetorial	18	1	2	86
13	História das Ideias do Design	19	0	2	90
14	Tipografia digital	19	0	2	90
15	Tratamento Digital da Imagem	19	0	2	90
16	Animação Gráfica (motion graphics)	16	0	6	73
17	Design Thinking	18	0	4	82
18	Ilustração Digital	18	0	4	82
19	Laboratório Audiovisual	16	0	6	73
20	Planeamento e Design de Conteúdos	19	0	3	86

Distribuição por Áreas Científicas

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

Ano lectivo 2022-2023 - Plano: Aviso n.º 1895/2018 de 12/02/2018**2.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
21	Ergonomia do trabalho	1	0	0	100
22	Estágio	1	0	0	100

Distribuição por Áreas Científicas

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

Ano lectivo 2022-2023 - Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021 + Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023 + Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

1.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
23	Argumentos e Escrita Criativa	23	0	6	79
24	Edição Vetorial	22	2	6	73
25	História das Ideias do Design	21	0	8	72
26	Tipografia digital	24	0	4	86
27	Tratamento Digital da Imagem	22	1	6	76
28	Animação Gráfica (motion graphics)	19	0	12	61
29	Design Thinking	21	0	9	70
30	Ilustração Digital	21	0	9	70
31	Laboratório Audiovisual	25	0	6	81
32	Planeamento e Design de Conteúdos	21	1	7	72

2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
33	Design de Interfaces	18	0	0	100
34	Laboratório Web	17	0	0	100
35	Marketing digital	18	0	0	100
36	Projecto Global e Integrado	17	0	1	94
37	Estágio	16	0	2	89

Distribuição por Áreas Científicas

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

Ano lectivo 2023-2024 - Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021 + Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023 + Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

1.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
38	Argumentos e Escrita Criativa	17	1	6	71
39	Edição Vetorial	20	0	3	87
40	História das Ideias do Design	22	0	3	88
41	Tipografia digital	20	0	2	91
42	Tratamento Digital da Imagem	20	0	3	87
43	Animação Gráfica (motion graphics)	18	0	6	75
44	Design Thinking	22	0	2	92
45	Ilustração Digital	17	1	6	71
46	Laboratório Audiovisual	19	0	3	86
47	Planeamento e Design de Conteúdos	19	0	5	79

2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Não avaliados	Taxa de sucesso
48	Design de Interfaces	19	0	1	95
49	Laboratório Web	19	0	1	95
50	Marketing digital	18	1	1	90
51	Projecto Global e Integrado	17	1	1	89
52	Estágio	17	0	1	94

Distribuição por Áreas Científicas

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

2.11. Taxa de Sucesso Escolar por Unidade Curricular (com base no número de alunos que se submeteram a pelo menos uma avaliação)**Ano lectivo 2022-2023 - Plano: Aviso n.º 1895/2018 de 12/02/2018****2.º Ano - Tronco comum**

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
1	Ergonomia do trabalho	1	0	100
2	Estágio	1	0	100

Distribuição por Áreas Científicas

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

Ano lectivo 2022-2023 - Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021 + Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023 + Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

1.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
3	Argumentos e Escrita Criativa	23	0	100
4	Edição Vetorial	22	2	92
5	História das Ideias do Design	21	0	100
6	Tipografia digital	24	0	100
7	Tratamento Digital da Imagem	22	1	96
8	Animação Gráfica (motion graphics)	19	0	100
9	Design Thinking	21	0	100
10	Ilustração Digital	21	0	100
11	Laboratório Audiovisual	25	0	100
12	Planeamento e Design de Conteúdos	21	1	95

2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
13	Design de Interfaces	18	0	100
14	Laboratório Web	17	0	100
15	Marketing digital	18	0	100
16	Projecto Global e Integrado	17	0	100
17	Estágio	16	0	100

Distribuição por Áreas Científicas

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

Ano lectivo 2023-2024 - Plano: Despacho (extrato) n.º 7186/2021 de 20/07/2021 + Despacho n.º 10345/2023 de 09/10/2023 + Despacho n.º 2478/2024 de 07/03/2024

1.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
18	Argumentos e Escrita Criativa	17	1	94
19	Edição Vetorial	20	0	100
20	História das Ideias do Design	22	0	100
21	Tipografia digital	20	0	100
22	Tratamento Digital da Imagem	20	0	100
23	Animação Gráfica (motion graphics)	18	0	100
24	Design Thinking	22	0	100
25	Ilustração Digital	17	1	94
26	Laboratório Audiovisual	19	0	100
27	Planeamento e Design de Conteúdos	19	0	100

2.º Ano - Tronco comum

Nº	Designação da Unidade Curricular	Aprovados	Reprovados	Taxa de sucesso
28	Design de Interfaces	19	0	100
29	Laboratório Web	19	0	100
30	Marketing digital	18	1	95
31	Projecto Global e Integrado	17	1	94
32	Estágio	17	0	100

Distribuição por Áreas Científicas

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

2.12. 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	% Sucesso escolar	% Sucesso escolar
		ano lectivo 2021/2022	ano lectivo 2022/2023	ano lectivo 2023/2024
1	Argumentos e Escrita Criativa	90%	79%	71%
2	Edição Vetorial	86%	73%	87%
3	História das Ideias do Design	90%	72%	88%
4	Tipografia digital	90%	86%	91%
5	Tratamento Digital da Imagem	90%	76%	87%

2º Semestre

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar	% Sucesso escolar	% Sucesso escolar
		ano lectivo 2021/2022	ano lectivo 2022/2023	ano lectivo 2023/2024
6	Animação Gráfica (motion graphics)	73%	61%	75%
7	Design Thinking	82%	70%	92%
8	Ilustração Digital	82%	70%	71%
9	Inglês	50%	---	---
10	Introdução à economia e atividade comercial	100%	---	---
11	Laboratório Audiovisual	73%	81%	86%
12	Planeamento e Design de Conteúdos	86%	72%	79%

2º ano
1º Semestre

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar ano lectivo 2021/2022	% Sucesso escolar ano lectivo 2022/2023	% Sucesso escolar ano lectivo 2023/2024
13	Animação 3D	88%	---	---
14	Atelier de inovação e empreendedorismo	94%	---	---
15	Avaliação de usabilidade	100%	---	---
16	Design multimédia II	100%	---	---
17	Ergonomia do trabalho	71%	100%	---
18	Marketing digital	94%	100%	90%
19	Projeto final	94%	---	---
20	Design de Interfaces	---	100%	95%
21	Laboratório Web	---	100%	95%
22	Projecto Global e Integrado	---	94%	89%

2º Semestre

ID	Designação da Unidade Curricular	% Sucesso escolar ano lectivo 2021/2022	% Sucesso escolar ano lectivo 2022/2023	% Sucesso escolar ano lectivo 2023/2024
23	Estágio	82%	100%	94%

2.13. Análise e Observações sobre o sucesso escolar:

Os alunos apresentaram um comportamento linear, como já foi mencionado no relatório e se obtém nos números apresentados. Com exceção dos alunos que não foram assíduos e presentes, todos os outros, com mais ou menos dificuldades, foram progressivamente avançando e alcançando resultados.

A evidência dessa análise é o número de alunos que concluíram o curso no ano letivo, assim como os que transitaram para o 2º ano nesse mesmo período.

Naturalmente, existem aspetos a serem analisados, como o abandono de alguns alunos ou os motivos de alguma falta de interesse.

Além disso, é fundamental desenvolver estratégias para garantir que os alunos, ao ingressarem no curso, compreendam claramente o que lhes é proposto, bem como assegurar o seu comprometimento com o programa.

2.14. Atividades realizadas no ano letivo:

Os alunos têm a hipótese de participar em diferentes atividades:

Estando o curso diretamente ligado à licenciatura em Design e Tecnologias das Artes Gráficas, os alunos participam nas atividades desenvolvidas por essa licenciatura, podendo envolver-se de forma ativa no desenvolvimento dessas iniciativas.

Um exemplo disso é o Simpósio de Artes Gráficas, o ARTEC.

Além disso, os alunos têm a oportunidade de colaborar em serviços prestados pelo laboratório de produção audiovisual do IPT e de participar em eventos internos organizados pelo CSI.

3. Empregabilidade

Anos lectivos	nº diplomados	% diplomados empregados	% diplomados empregados no prazo de um ano	Empregados	
				Na área do curso	Fora da área do curso
2019/2020	4	%	%		
2020/2021	17	%	%		
2021/2022	13	%	%		
2022/2023	17	%	%		
2023/2024	17	%	%		

4. Mobilidade

4.1. Mobilidade dos estudantes

Anos lectivos	Evolução do nº de estudantes	
	enviados em ERASMUS	recebidos em ERASMUS
2019/2020	0	0
2020/2021	0	0
2021/2022	0	0
2022/2023	0	0
2023/2024	0	0

4.2. Mobilidade dos docentes:

Não foram realizadas mobilidades de Erasmus no presente ano lectivo.

O Docente Júlio Silva participou no projeto Europeu Highland3.

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

5.1. Protocolos/Parcerias:

A **ligação a entidades externas**, especialmente no contexto dos **estágios** e **parcerias**, desempenha um papel fundamental na formação dos alunos do curso de Design Multimédia (DM). Essas ligações oferecem aos alunos a oportunidade de aplicar o conhecimento adquirido em contextos profissionais reais, além de contribuir para a sua inserção no mercado de trabalho.

Situação Atual:

- **Protocolos Existentes:**

- Os protocolos com empresas e instituições externas estão, na maioria, centrados na **formação em contexto de trabalho**, através dos **estágios**.
- Essas ligações externas têm permitido a realização de **projetos em parceria de forma pontual**, o que oferece aos alunos a possibilidade de trabalhar em projetos reais, desenvolvendo competências práticas e ampliando sua rede profissional.

Vantagens Atuais:

- **Estágios e Inserção no Mercado de Trabalho:**

- Os **estágios** são uma excelente forma de integrar teoria e prática, permitindo que os alunos se familiarizem com as exigências reais do mercado.
- As parcerias com empresas externas também podem proporcionar **feedback direto** sobre o desempenho dos alunos, o que é essencial para o desenvolvimento contínuo de suas competências.
- **Projetos em Parceria:**
- Projetos em colaboração com empresas e entidades externas permitem que os alunos se envolvam em **trabalhos criativos e inovadores**, tendo uma visão mais prática sobre como o Design Multimédia se aplica no mundo real.

Áreas de Melhoria:

- **Ampliar o número de parcerias e protocolos:**

- Para aumentar as oportunidades de estágios e projetos em colaboração, seria importante expandir as parcerias com uma diversidade maior de empresas, especialmente na área de design, comunicação, marketing digital, produção audiovisual e tecnologia.
- Sugestão: Procurar parcerias internacionais para permitir que os alunos tenham uma experiência global através de estágios ou projetos com empresas fora do país. Isso também pode fortalecer a rede de mobilidade Erasmus, proporcionando aos alunos uma experiência profissional mais enriquecedora.
- **Desenvolver projetos de longo prazo com empresas parceiras:**
 - Embora os projetos em parceria sejam pontuais, seria interessante estabelecer colaborações de longo prazo, o que poderia beneficiar tanto os alunos quanto as empresas. Essas parcerias podem ser estruturadas de forma a garantir projetos contínuos e estáveis ao longo do ano letivo, possibilitando que os alunos trabalhem em casos reais por um período mais extenso.
- **Fortalecer a relação com empresas de diferentes setores:**
 - As parcerias podem se estender para além do design e da tecnologia, abrangendo também áreas como publicidade, artes gráficas, mídia digital, jogos eletrônicos e realidade aumentada/virtual.
- **Eventos e Feiras de Emprego que permitam o Networking:**
 - Criar eventos de networking entre alunos e empresas parceiras pode gerar mais oportunidades de estágios e empregos. Estes eventos também poderiam incluir palestras e workshops realizados por profissionais do setor.

Conclusão:

As **ligações com entidades externas** através de estágios e projetos em parceria são essenciais para o curso de Design Multimédia, oferecendo aos alunos valiosas experiências práticas e uma aproximação com o mercado de trabalho.

No entanto, ampliar e fortalecer essas parcerias pode trazer benefícios ainda maiores para os alunos, proporcionando-lhes mais oportunidades de desenvolvimento profissional, além de permitir que o curso se mantenha alinhado à procura e tendências do setor.

5.2 Estágios dos estudantes:

Skate Plaza Shop
Cine Clube de Torres Novas
Hotel Cavaleiros de Cristo
Agência de Publicidade Eva Cadima
Centro de Reabilitação do Nabão
Convento de Cristo (2 alunos)
SMF
Município do Entroncamento
Santos e Seixos
Estúdio Tipo_Grafia
Município de Tomar biblioteca Municipal de Tomar (2 alunos)
Município de Torres Novas
Radio Cidade de Tomar

6. Publicações

6.1. Publicações dos docentes:

N/A

6.2. Publicações com participação dos estudantes:

N/A

7. Projetos e redes de investigação

7.1. Projetos e redes de investigação:

Participação no projeto MAS do centro de investigação Techn&art, um projeto desenvolvido com a Fundação José Saramago.

- <http://www.techneart.ipt.pt/tecnart/projeto.php?projeto=38>

7.2. Projetos com participação dos estudantes:

- Cobertura e transmissão do Congresso do Desporto 2023 - município de Abrantes e Constância.
- Cobertura e transmissão do ARTEC 34
- Colaboração com o Centro de Som e Imagem (apoio dos alunos na cobertura e transmissão de diversos eventos do IPT).
- Participação no projecto, MAS do centro de investigação Techn&art
- <http://www.techneart.ipt.pt/tecnart/projeto.php?projeto=38>

8. Análise SWOT

8.1. Pontos fortes do curso:

Resultados do Curso

- **Manutenção e Crescimento do Número de Alunos:**
- O curso conseguiu manter um número médio de alunos ao longo dos últimos anos e cresceu nos últimos dois anos letivos. Esse é um indicativo de que a oferta formativa está alinhada com a demanda.
- **Desempenho dos Alunos no 2º Ano:**
- **Inscrições:** 19 alunos inscritos, 17 completaram o curso (88,9% de taxa de conclusão).
- **Ingressos no Ensino Superior:** 11 alunos (64,7% dos que terminaram) ingressaram em instituições superiores, com destaque para:
 - Engenharia Informática no IPT: 3 alunos
 - Design e Tecnologias das Artes Gráficas no IPT: 8 alunos
 - Instituto Politécnico de Castelo Branco: 1 aluno
- Essa taxa de sucesso na transição para o ensino superior é um forte indicativo da qualidade do curso.
- **Desempenho dos Alunos no 1º Ano (2023/2024):**
- **Inscrições:** 22 alunos, com 5 não frequentando a totalidade das unidades curriculares (UCs).
- **Transição:** Os restantes 17 alunos transitaram para o 2º ano, onde estão em processo de estágio.

Análise e Considerações

- **Taxa de Conclusão Alta:** A taxa de 88,9% de conclusão no 2º ano é bastante encorajadora. Isso reflete a eficácia do apoio académico e a adequação do currículo aos interesses dos alunos.
- **Transição para o Ensino Superior:** A taxa de 64,7% de alunos que continuam seus estudos é um excelente resultado que pode ser utilizado como um argumento forte na divulgação do curso.
- **Desafios no 1º Ano:** O facto de 5 alunos não terem frequentado na maioria as UCs sugere que pode haver um espaço para melhorar a ligação inicial dos alunos. É importante investigar as razões desse padrão e considerar intervenções, como tutoria ou acompanhamento individualizado.

Sugestões para Futuras Ações

- **Apoio ao Estudante:** Implementar estratégias de mentoria ou tutoria para apoiar alunos no primeiro ano, ajudando-os a adaptar-se melhor e a manter o foco nas UCs.

8.2. Pontos fracos do curso:

1. Poucos equipamentos e espaços adequados para se desenvolverem atividades diferenciadora e inovadoras na área.

Problema: A falta de equipamentos adequados e espaços apropriados pode limitar as possibilidades de aprendizagem e de execução de projetos práticos, com bastante relevância para a formação dos alunos em Design Multimédia.

2. Falta de um estúdio audiovisual que permita outro tipo de trabalhos na área de áudio e vídeo

Problema: A ausência de um estúdio especializado para trabalhos de áudio e vídeo dificulta a realização de projetos práticos e a aplicação dos conceitos aprendidos em sala de aula.

3. Modelo de contratação de docentes que não permite continuidade

Problema: O modelo atual de contratação de docentes com prazos curtos prejudica a continuidade do trabalho pedagógico e a formação de uma equipe docente sólida, o que pode impactar na qualidade do curso e na experiência do aluno.

8.3. Oportunidades:

Importância do Design Multimédia

Presença da Multimédia no Cotidiano:

A multimédia está presente em tudo e integra-se em diversas práticas, desde aplicações e jogos até plataformas de ensino, redes sociais e marketing digital.

Esta realidade torna necessário preparar alunos que saibam criar e gerir esses conteúdos.

Crescimento da interatividade:

A interatividade nas plataformas multimédia não só envolve os utilizadores, como também melhora a experiência de aprendizagem e de consumo de informações.

O design multimédia deve estar alinhado com as expectativas dos utilizadores modernos.

Relevância para o Mercado de Trabalho:

À medida que as empresas procuram profissionais qualificados em design multimédia, o curso torna-se essencial para garantir uma elevada empregabilidade dos alunos.

Os graduados com habilidades em design, programação e criação de conteúdo têm uma vantagem competitiva significativa.

Sugestões para o curso:

Atualização curricular: assegurar que o currículo do curso está alinhado com as últimas tendências e tecnologias na área.

Estabelecer parcerias com empresas de multimédia e agências de design para proporcionar estágios e projetos práticos. Tal proporcionará aos alunos experiência no mundo real e uma rede de contactos.

Promoções e Didática Interativa:

Melhorar as técnicas de ensino mais interativas, como aulas práticas, workshops, para envolver os alunos e colocar os conceitos em prática de forma criativa.

Eventos e Demonstrações:

Organizar eventos abertos, como exposições de trabalhos dos alunos ou demonstrações de projetos em curso, para atrair atenção externa e demonstrar o valor do curso à comunidade.

Testemunhos de ex-alunos:

A incluir histórias de sucesso de ex-alunos na divulgação do curso pode inspirar novos estudantes e demonstrar a aplicação prática da formação recebida.

Conclusão

Ao realçar a importância do design multimédia e as competências que o curso oferece, não só atrai novos alunos, como também os prepara para um mercado de trabalho em constante evolução.

8.4. Ameaças:

As **ameaças** ao curso de Design Multimédia podem surgir de diversos fatores internos e externos que afetam a sua sustentabilidade e relevância.

1. Avanço Tecnológico Acelerado

Impacto: A área de design multimédia está em constante evolução com novas tecnologias surgindo rapidamente. Isso pode tornar equipamentos, softwares e até currículos obsoletos se a instituição não acompanhar as atualizações de forma constante.

Solução: Investir em atualização constante de ferramentas e software, além de criar parcerias com empresas de tecnologia para garantir o acesso a novas ferramentas e metodologias.

2. Falta de Acompanhamento das Tendências do Mercado

Impacto: O mercado de design multimédia é altamente dinâmico, com novas tendências e exigências surgindo regularmente (como realidade aumentada, inteligência artificial, etc.). Um curso que não acompanha essas tendências pode perder relevância.

Solução: Atualizar o currículo de forma contínua, incorporando as últimas tendências do mercado e realizando parcerias com empresas e profissionais para garantir que os alunos sejam preparados para as demandas atuais.

3. Concorrência com Cursos Online e Autodidatismo

Impacto: O crescimento de plataformas de ensino online e cursos autodidatas (como Udemy, Coursera, YouTube) pode atrair alunos que preferem aprender de forma mais flexível e com custos mais baixos. Muitos desses cursos oferecem treinamento específico em áreas como design gráfico, edição de vídeo, animação, etc.

Solução: O curso precisa oferecer uma experiência única que o ensino online não pode fornecer, como

laboratórios práticos, feedback personalizado, estágios ou projetos em parceria com empresas, além de criar uma comunidade forte de alunos e ex-alunos.

4. Mudança nas Preferências dos Alunos

Impacto: Mudanças no comportamento dos alunos e suas preferências em relação ao mercado de trabalho podem fazer com que o curso perca atratividade. Por exemplo, se os alunos passarem a preferir áreas como desenvolvimento de software ou marketing digital, isso pode afetar a procura no curso de Design Multimédia.

Solução: Realizar pesquisas regulares com os alunos, ex-alunos e profissionais do setor para entender as tendências de carreira e adaptar o curso de acordo. Além disso, expandir o foco do curso para áreas interdisciplinares, como design para web, desenvolvimento de jogos, UX/UI e marketing digital.

5. Falta de Infraestrutura Adequada

Impacto: a falta de equipamentos adequados e espaços especializados pode dificultar a realização de atividades práticas essenciais para o desenvolvimento dos alunos.

Solução: Buscar parcerias com empresas de tecnologia, criar projetos que permitam angariar financiamento que financiem a compra de equipamentos e investir em espaços colaborativos, além de melhorar as condições de infraestrutura da instituição.

6. Instabilidade no Corpo Docente

Impacto: a instabilidade no corpo docente, com contratos de curto prazo, pode afetar a continuidade e a qualidade do ensino. Professores com contratos temporários podem não ter a possibilidade de desenvolver projetos de longo prazo com os alunos ou estabelecer uma relação mais profunda com a turma.

Solução: Procurar formas de tornar o corpo docente mais estável, ter mais docente do quadro assignados ao curso e continuar a procurar ligação com profissionais da área para dar aulas, workshops e mentorias.

8. Saturação do Mercado Profissional

Impacto: À medida que mais profissionais se formam nas áreas de design multimédia, pode ocorrer uma saturação do mercado, dificultando a inserção profissional dos graduados.

Solução: Focar em áreas específicas ou especializadas dentro do design multimédia, como design de jogos, design interativo ou design para realidade aumentada/virtual, além de promover estágios e parcerias com empresas para facilitar a inserção dos alunos no mercado de trabalho.

Considerações Finais:

A melhor forma de lidar com essas ameaças é a constante adaptação e inovação do curso.

O Design Multimédia é uma área extremamente dinâmica, e é importante que o curso se mantenha alinhado com as tendências do mercado e as necessidades do setor.

Investir na qualidade do ensino, infraestrutura, formação contínua dos docentes, e parcerias com empresas são estratégias essenciais para minimizar essas ameaças e garantir o sucesso do curso a longo prazo.

9. Estratégias de melhoria

9.1. Análise crítica e estratégias de melhoria a desenvolver

1. Melhorar as estratégias de divulgação do curso

- **Ações:**

- Realização de workshops diretos para turmas do ensino secundário nas escolas.
- Divulgação direta do curso em escolas com áreas afins.
 - o Optimizar a utilização de redes sociais e plataformas digitais para ampliar o alcance da divulgação.

- **Prioridade:** Alta

- **Tempo de Implementação:** No presente ano letivo.

- **Indicadores:**

- Feedback dos workshops e convites recebidos.
- Número de contatos diretos de alunos interessados.
- Definida uma equipa para colaborar no processo de divulgação nas redes sociais.

2. Garantir a continuidade dos docentes

• Ações:

- Criar um ambiente que promova a colaboração e a interdisciplinaridade entre os docentes.
- Dar voz aos docentes externos nas decisões do curso.

• Prioridade: Alta**• Tempo de Implementação:** Em curso.**• Indicadores:**

- Desenvolvimento de projetos interdisciplinares com entidades externas.

Sugestão: Realizar reuniões regulares para atualizações e troca de experiências entre docentes.

3. Revisão do plano curricular do curso

• Ações:

- Atualizar as competências do currículo para aumentar a atratividade do curso.
- Envolver docentes convidados na elaboração do novo plano.

• Prioridade: Alta**• Tempo de Implementação:** Em curso, preparando o novo plano curricular.**• Indicadores:**

- Propostas de projetos para o próximo ano letivo com foco em competências atualizadas.

Sugestão: Desenvolver um inquérito de forma a obter a opinião de alunos e ex-alunos sobre as melhorias desejadas no plano curricular do curso.

Conclusão

A implementação dessas ações pode fortalecer a posição do curso e aumentar a participação de alunos.