

CONTEXTO DA AVALIAÇÃO DO PEDIDO DE ACREDITAÇÃO DE NOVO CICLO DE ESTUDOS

Nos termos do regime jurídico da avaliação do ensino superior (Lei n.º 38/2007, de 16 de agosto), a entrada em funcionamento de um novo ciclo de estudos exige a sua acreditação prévia pela A3ES.

O processo de acreditação prévia de novos ciclos de estudo (Processo NCE) tem por elemento fundamental o pedido de acreditação elaborado pela instituição avaliada, submetido na plataforma da Agência através do Guião PAPNCE.

O pedido é avaliado por uma Comissão de Avaliação Externa (CAE), composta por especialistas selecionados pela Agência com base no seu currículo e experiência e apoiada por um funcionário da Agência, que atua como gestor do procedimento. A CAE analisa o pedido à luz dos critérios aplicáveis, publicitados, designadamente, em apêndice ao presente guião.

A CAE, usando o formulário eletrónico apropriado, prepara, sob supervisão do seu Presidente, a versão preliminar do relatório de avaliação do pedido de acreditação. A Agência remete o relatório preliminar à instituição de ensino superior para apreciação e eventual pronúncia, no prazo regularmente fixado. A Comissão, face à pronúncia apresentada, poderá rever o relatório preliminar, se assim o entender, competindo-lhe aprovar a sua versão final e submetê-la na plataforma da Agência.

Compete ao Conselho de Administração a deliberação final em termos de acreditação. Na formulação da deliberação, o Conselho de Administração terá em consideração o relatório final da CAE e, havendo ordens e associações profissionais relevantes, será igualmente considerado o seu parecer. O Conselho de Administração pode, porém, tomar decisões não coincidentes com a recomendação da CAE, com o intuito de assegurar a equidade e o equilíbrio das decisões finais. Assim, o Conselho de Administração poderá deliberar, de forma fundamentada, em discordância favorável (menos exigente que a Comissão) ou desfavorável (mais exigente do que a Comissão) em relação à recomendação da CAE.

Composição da CAE: A composição da CAE que avaliou o presente pedido de acreditação do ciclo de estudos é a seguinte (os CV dos peritos podem ser consultados na página da Agência, no separador Acreditação e Auditoria / Peritos):

António Fernando Vasconcelos Cunha Castro Coelho (Presidente)

Lídia Oliveira

Luciane Maria Fadel

1. Caracterização Geral

1.1.a. Outras Instituições de Ensino Superior (proposta em associação com instituições nacionais) (PT)

[sem resposta]

1.1.a. Outras Instituições de Ensino Superior (proposta em associação com instituições nacionais) (EN)

[sem resposta]

1.1.b. Outras Instituições de Ensino Superior (proposta em associação com instituições estrangeiras)

[sem resposta]

1.1.c. Outras Instituições (em cooperação)

[sem resposta]

1.2.a. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto,

[sem resposta]

1.2.a. Identificação da(s) unidade(s) orgânica(s) da(s) entidade(s) parceira(s) (faculdade, escola, instituto,

[sem resposta]

1.3. Designação do ciclo de estudos. (PT)

Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais

1.3. Designação do ciclo de estudos. (EN)

Digital Game Design and Development

1.4. Grau. (PT)

Mestrado - 2º ciclo

1.4. Grau. (EN)

Master's Degree - 2nd Cycle

1.5. Área científica predominante do ciclo de estudos. (PT)

Design e desenvolvimento de jogos.

1.5. Área científica predominante do ciclo de estudos. (EN)

Game design and development.

1.6.1. Classificação CNAEF - primeira área fundamental

[0213] *Áudio-Visuais e Produção dos Media
Artes
Artes e Humanidades*

1.6.2. Classificação CNAEF - segunda área fundamental, se aplicável

[0481] *Ciências Informáticas
Informática
Ciências, Matemática e Informática*

1.6.3. Classificação CNAEF - terceira área fundamental, se aplicável

[sem resposta]

1.7. Número de créditos ECTS necessário à obtenção do grau.

120.0

1.8. Duração do ciclo de estudos.

2 anos

1.8.1. Outra

[sem resposta]

1.9. Número máximo de admissões proposto

25.0

1.10. Condições específicas de ingresso (alínea f) do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março

Podem candidatar-se ao ciclo de estudos conducente ao grau de mestre:

- a) Titulares do grau de licenciado ou equivalente legal;*
- b) Titulares de um grau académico superior estrangeiro conferido na sequência de um 1.º ciclo de estudos organizado de acordo com os princípios do Processo de Bolonha por um Estado aderente a este Processo;*
- c) Titulares de um grau académico superior estrangeiro que seja reconhecido como satisfazendo os objetivos do grau de licenciado pelo órgão científico estatutariamente competente da instituição de ensino superior onde pretendem ser admitidos;*
- d) Detentores de um currículo escolar, científico ou profissional, que seja reconhecido como atestando capacidade para realização deste ciclo de estudos pelo órgão científico estatutariamente competente da instituição de ensino superior onde pretendem ser admitidos.*

1.10. Condições específicas de ingresso (alínea f) do artigo 3.º do Decreto-Lei n.º 74/2006, de 24 de março

May apply to access the cycle of studies leading to master's degree:

- a) Holders of a Bachelor degree or legal equivalent;*
- b) Holders of a higher education degree conferred by a foreign institution following a 1st cycle of studies organised according to the principles of the Bologna Process by an acceding country;*
- c) Holders of a higher education degree awarded by a foreign institution that is recognised as complying with the objectives of a Bachelor degree outlined by the Technical-Scientific Council of the school that grants the degree;*
- d) Holders of an academic, scientific and professional curriculum vitae that the Technical-Scientific Council of the school that awards the degree recognises as attesting the ability to complete this cycle of studies.*

1.10.1. Apreciação da adequação e conformidade legal das condições específicas

Existem, é adequado e cumpre os requisitos legais.

1.10.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa. (PT)

São especificadas 4 condições específicas de ingresso bastante abrangentes.

No entanto, tendo em consideração as licenciaturas da IES, seria preferível adoptar uma área preferencial de "Artes, Comunicação e Multimédia".

E permitir aos candidatos apresentarem-se provenientes de "áreas afins e/ou com portfólio relevante."

1.10.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa. (EN)

Four wide-ranging specific entrance requirements are specified.

However, taking into consideration the HEI degrees, it would be preferable to adopt a preferential area of "Arts, Communication and Multimedia".

And allow candidates to present themselves coming from "related areas and/or with relevant portfolio."

1.11. Modalidade do ensino

Presencial (Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto)

1.11.1. Regime de funcionamento, se presencial

Diurno

1.11.1.a. Se outro, especifique. (PT)

[sem resposta]

1.11.1.a. Se outro, especifique. (EN)

[sem resposta]

1.12. Local onde o ciclo de estudos será ministrado (se aplicável). (PT)

Escola Superior Comunicação, Administração e Turismo.

1.12. Local onde o ciclo de estudos será ministrado (se aplicável). (EN)

School of Public Management, Communication and Tourism.

1.13. Regulamento de creditação de formação académica e de experiência profissional, publicado em Diário

[RegCreditacaoPB71_2019.pdf](#) | PDF | 257.9 Kb

1.13.1. Apreciação da existência e conformidade do regulamento de creditação com os preceitos legais

Existe, é adequado e cumpre os requisitos legais.

1.13.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa. (PT)

Publicado em Diário da República, 2.a série - N.o 12 - 17 de janeiro de 2019.

1.13.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa. (EN)

Published in Diário da República, 2.a série - N.o 12 - 17 de janeiro de 2019.

1.14. Observações. (PT)

[sem resposta]

1.14. Observações. (EN)

[sem resposta]

2. Formalização do pedido

2.1. Deliberações dos órgãos que legal e estatutariamente foram ouvidos no processo de criação do ciclo de

Existem, são adequadas e cumprem os requisitos legais.

2.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa (PT)

Foram entregues as atas dos conselhos pedagógicos de 09/11/2022 e técnico-científico de 10/11/2022, sendo que ambos aprovaram a proposta do Mestrado em Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais por unanimidade.

2.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa (EN)

The minutes of the pedagogical council of 09/11/2022 and the technical-scientific council of 10/11/2022 were handed in, and both approved the proposal of the Master's Degree in Design and Development of Digital Games unanimously.

3. Âmbito e objetivos do programa de estudos. Adequação ao projeto

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos.

Sim

3.2. Objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) a desenvolver pelos estudantes.

Sim

3.3. Justificar a adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade do ensino.

Sim

3.4. Justificar a inserção do ciclo de estudos na estratégia institucional de oferta formativa.

Sim

3.5. Designação do ciclo de estudos.

Sim

3.6.1. Apreciação global (PT)

Os objetivos gerais são claros e estão de acordo com novos paradigmas gerados pela sociedade tecnológica a qual impacta movimentos sociais e culturais.

Ao contribuir com quadros superiores habilitados (mestres) no âmbito do design e desenvolvimento de jogos digitais para enriquecimento das diversas áreas de atividade das indústrias criativas, o CE promove agentes de transformação.

O Mestrado DDJD é uma resposta às transformações sociais, económicas, tecnológicas e culturais valorizando recursos e ativos específicos do território nacional, pois evidencia o jogo como um artefato destas transformações e a importância de garantir que o desenvolvimento destes artefatos seja competência da esfera representada.

Ao promover competências de investigação na área dos jogos digitais e estimular projetos inovadores, o CE habilita os estudantes a uma atuação constante e vigilante frente aos desafios dos jogos como produtos inovadores.

Promover um empreendedorismo qualificado e criativo no segmento emergente dos jogos digitais, pode contribuir no desenvolvimento desta indústria criativa.

Os objetivos de aprendizagem conduzem o estudante a dominar (1) a análise sobre a função, (2) o desenvolvimento de soluções, (3) a gestão dos projetos e a (4) e a autodeterminação para continuamente se desenvolver.

3.6.1. Apreciação global (EN)

The general objectives are clear and in accordance with new paradigms generated by the technological society that impacts social and cultural movements.

By contributing with qualified senior managers (masters) in the field of design and development of digital games to enrich the various areas of activity of the creative industries, the SC promotes agents of transformation.

This Master is a response to social, economic, technological and cultural transformations by valuing specific resources and assets of the national territory, since it highlights the game as an artifact of these transformations and the importance of ensuring that the development of these artifacts is a competence of the represented sphere.

By promoting research skills in the area of digital games and stimulating innovative projects, the SC enables students to constantly and vigilantly act in the face of the challenges of games as innovative products.

Promoting a qualified and creative entrepreneurship in the emerging segment of digital games can contribute to the development of the creative industry.

The learning objectives lead the student to master (1) the analysis of the function, (2) the development of solutions, (3) project management and (4) self-determination to continuously develop.

3.6.2. Pontos fortes (PT)

Os objetivos gerais e de aprendizagem estão em sintonia com o momento histórico, científico e social, não somente da região, mas nacional mundial. Caracterizam os domínios a serem trabalhados num 2º ciclo, nomeadamente a formação técnica, científica e criativa.

Também é de salientar a existência na IES de uma licenciatura na mesma área com vários anos de existência, denotando um corpo docente com experiência.

3.6.2. Pontos fortes (EN)

The general and learning objectives are in tune with the historical, scientific and social moment, not only of the region, but worldwide national. They characterise the domains to be worked on in a 2nd cycle, namely technical, scientific and creative training.

Also of note is the existence at the HEI of a degree in the same area with several years of existence, denoting an experienced teaching staff.

3.6.3. Pontos fracos (PT)

Ao nível dos objetivos de formação sente-se a falta de uma presença mais robusta de competências ao nível da programação/desenvolvimento e implementação.

3.6.3. Pontos fracos (EN)

In terms of training objectives, a more robust presence of programming/development and implementation skills is lacking.

4. Desenvolvimento Curricular

4.1. Áreas Científicas.

4.2. Unidades curriculares do ciclo de estudos.

4.2.1. Objetivos de aprendizagem das unidades curriculares.

Em parte

4.2.2 Conteúdos programáticos das unidades curriculares.

Em parte

4.3. Unidades curriculares do ciclo de estudos (opções).

4.4. Percursos do ciclo de estudos.

4.4.1. Estrutura curricular.

Sim

4.4.2 Plano de estudos.

Em parte

4.5.1. Justificação o desenho curricular.

Sim

4.5.1.2. Percentagem de créditos ECTS de unidades curriculares lecionadas predominantemente a

4.5.2. Metodologias e fundamentação

4.5.2.1. Metodologia de ensino e aprendizagem

4.5.2.1.1. Modelo pedagógico que constitui o referencial para a organização do processo de ensino e

Sim

4.5.2.1.2. Anexos do modelo pedagógico.

4.5.2.1.3. Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem.

Sim

4.5.2.1.4. Identificação das formas de garantia da justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e

Sim

4.5.2.1.5. Avaliação da aprendizagem dos estudantes.

Sim

4.5.2.1.6. Acompanhamento do percurso e do sucesso académico dos estudantes.

Sim

4.5.2.1.7. Participação dos estudantes em atividades científicas (quando aplicável).

Sim

4.5.2.2. Fundamentação do número total de créditos ECTS do ciclo de estudos.**4.5.2.2.1. Fundamentação do número total de créditos ECTS do ciclo de estudos.**

Sim

4.5.2.2.2. Forma de verificação de que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes

Sim

4.5.2.2.3. Forma como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do número de

Sim

4.6.1. Apreciação global (PT)

A estrutura curricular tem um núcleo principal de "Design e desenvolvimento de jogos" com 54 ECTS. A área científica com maior representatividade em termos de UCs obrigatórias é "Ciências Sociais e Empresariais" com 18 ECTS, o que não parece ser o ideal, podendo uma destas UCs passar a opcional. Sobretudo, considerando que as áreas de "Design de jogos" e de "Informática" têm 12 ECTS obrigatórios e apenas com as opcionais poderiam chegar aos 30 ECTS.

Uma grande lacuna deste plano de estudos é não ter UCs optativas de programação, tendo em consideração a abertura das condições de ingresso, inviabilizando um licenciado sem esta competência de poder efetivamente vir a desenvolver um jogo. Uma UC de introdução à programação (ou programação criativa) e uma outra UC de programação para jogos (motores de jogo) deveriam constar como optativas.

O plano de estudos e as fichas das UCs estão, em geral, muito completas e pensadas de forma articulada. Os objetivos e os conteúdos programáticos são coerentes, bem justificados, e as metodologias de ensino/aprendizagem são adequadas e ajustadas a estes.

Relativamente às diversas UCs, listamos um conjunto de melhorias a desenvolver:

A UC "Trabalho Colaborativo e Internacionalização" não faz sentido como UC obrigatório, pois este tipo de competências transversais devem ser desenvolvidas em todas as disciplinas e não numa disciplina específica.

A UC "Empreendedorismo criativo e tecnológico" deveria ser uma opção (por exemplo por troca com a opção de desenvolvimento de personagens, que não se entende como é opção! (para além disto a UC de Empreendedorismo criativo e tecnológico tem bibliografia desatualizada.

As UCs "Projeto Integrado 1" e "Projeto Integrado 2" devem redefinir os objetivos de aprendizagem, que não são adequados à lógica do plano de estudos, devendo estas UCs serem catalisadoras do desenvolvimento do jogo como artefacto de integração dos conhecimentos e habilidades adquiridos nas restantes UCs.

A UC de "Sistemas inteligentes" necessita de uma revisão completa à bibliografia face aos desenvolvimentos tecnológicos recentes.

A UC de "Sociedade contemporânea e Jogos Digitais" também necessita de atualizar a bibliografia.

4.6.1. Apreciação global (EN)

The curricular structure has a core curriculum of "Game design and development" with 54 ECTS. The scientific area with greater representation in terms of compulsory courses is "Social and Business Sciences" with 18 ECTS, which does not seem to be ideal, and one of these courses should become optional. This is particularly important considering that the areas of "Game Design" and "Computer Science" have only 12 compulsory ECTS and only the optional ones allow reaching the 30 ECTS of one of these two.

A major shortcoming of this study plan is that it does not have optional courses in programming, taking into account the opening of the application requirements, making it impossible for a graduate without this competences to effectively develop a game. An introduction to programming (or creative programming) course and another course on programming for games (game engines) should be included as optional courses.

The study plan and the curricula docs of the courses are, in general, very complete and well thought out. The objectives and the programmatic contents are coherent, well justified, and the teaching/learning methodologies are adequate and adjusted to these.

Regarding the several courses, we list a set of improvements to be implemented:

The course "Collaborative Work and Internationalisation" does not make sense as a compulsory course, because this type of transversal competences should be developed in all disciplines and not in a specific discipline.

The course "Creative and Technological Entrepreneurship" should be an option (for example by exchange with the option of Character Development, which is not well justifiable as an option!

The courses "Integrated Project 1" and "Integrated Project 2" should redefine the learning objectives, which are not adequate to the logic of the study plan. These courses should be catalysts for the development of the game as an artifact of integration of the knowledge and skills acquired in the remaining courses.

The course of "Intelligent Systems" needs a complete revision of the bibliography in face of recent technological developments.

The course of "Contemporary Society and Digital Games" also needs to update the bibliography.

4.6.2. Pontos fortes (PT)

O plano de estudos apresenta UCs que estão em sintonia com as necessidades atuais do mercado, como Realidade Estendida e Sistemas inteligentes.

A oferta de UCs opcionais e de uma livre está de acordo com uma educação contemporânea, que valoriza a personalização do curriculum e possibilita um estreitamento entre os interesses dos estudantes e a oferta de formação.

4.6.2. Pontos fortes (EN)

The study plan presents courses that are in line with current job market needs, such as Extended Reality and Intelligent Systems.

The offer of optional courses and a free option is in line with a contemporary education, which values the personalisation of the curriculum and enables a close link between the students' interests and the training offer.

4.6.3. Pontos fracos (PT)

A inexistência de unidades opcionais de programação não permite a um estudante sem essas competências poder desenvolver efetivamente jogos digitais.

4.6.3. Pontos fracos (EN)

The absence of optional programming courses does not allow a student without these skills to effectively develop digital games.

5. Corpo Docente

5.1.1. Coordenação do ciclo de estudos.

Sim

5.1.2. Adequação da carga horária.

Sim

5.2.1. Cumprimento de requisitos legais.

Sim

5.2.2. Estabilidade do corpo docente.

Sim

5.2.3. Dinâmica de formação do corpo docente.

Em parte

5.3. Avaliação do pessoal docente.

Sim

5.4.1. Apreciação global (PT)

A coordenação do CE é constituída por dois docentes a tempo integral na Instituição, uma mestre em Cultura e Comunicação com formação de base em Som e Imagem (título de Especialista em Artes da Imagem - Audiovisuais e Produção dos Média) e um doutor em Informática com formação de base em Engenharia Eletrotécnica. Ambos com publicações nas áreas científicas do CE.

O corpo docente é constituído por 24 docentes, correspondendo a 18.67 ETI. Destes, 23 são doutores sendo 14 em regime de tempo integral.

A maioria dos docentes (14) é responsável por 1 UC enquanto, 5 são responsáveis por 2 UCs, e outros 5 são responsáveis por 3 UCs neste CE.

Em conclusão, o corpo docente é próprio (84 %), academicamente qualificado (94 %) e especializado (72 %). No entanto, não existe nenhum docente não doutorado que esteja em formação num programa doutoral.

5.4.1. Apreciação global (EN)

The SC coordination is composed of two full-time lecturers in the Institution, a Master in Culture and Communication with a background in Sound and Image (Specialist title in Image Arts - Audiovisual and Media Production) and a PhD in Computer Science with a background in Electrical Engineering. Both have publications in the scientific areas of the EC.

The teaching staff is composed of 24 teachers, corresponding to 18.67 FTE. Of these, 23 are PhDs and 14 are full-time.

Most lecturers (14) are responsible for one course, 5 are responsible for 2 courses, and another 5 are responsible for 3 courses in this SC.

In conclusion, the teaching staff is proper (84%), academically qualified (94%) and specialised (72%). However, there is no non-doctoral faculty member who is in training in a doctoral programme.

5.4.2. Pontos fortes (PT)

Excelente composição do corpo docente, envolvendo as principais áreas da criação e desenvolvimento de jogos digitais.

A maioria das UCs são compartilhadas por 2 ou mais docentes, o que fomenta a discussão de metodologias mais apropriadas e análise da performance dos alunos, frente ao conteúdo exposto.

Boa distribuição de UCs pelos docentes.

Presença de docentes de outros países, seja por formação ou atuação. Isto beneficia a internacionalização.

5.4.2. Pontos fortes (EN)

Excellent composition of the teaching staff, involving the main areas of creation and development of digital games.

Most of the courses are shared by 2 or more teachers, which fosters the discussion of more appropriate methodologies and analysis of the students' performance in relation to the exposed content.

Good distribution of courses among faculty.

Presence of lecturers from other countries, either by training or performance. This benefits internationalization.

5.4.3. Pontos fracos (PT)

N/A

5.4.3. Pontos fracos (EN)

N/A

6. Pessoal técnico, administrativo e de gestão.

6.1. Adequação em número.

Em parte

6.2. Qualificação profissional e técnica.

Sim

6.3. Avaliação do pessoal técnico, administrativo e de gestão.

Sim

6.4. Apreciação global do pessoal técnico, administrativo e de gestão.**6.4.1. Apreciação global (PT)**

A EsACT dispõe de 16 funcionários em regime de tempo integral para serviços operacionais e técnicos com formação adequada a suas funções.

Entre estes funcionários, 4 técnicos apoiam recursos e laboratórios pertinentes ao CE, como o Laboratório de Game Design e os centros de Recursos Informáticos; Audiovisuais – Design; Recursos Audiovisuais-Tech. Outros 2 são assistentes técnicos no serviço de biblioteca.

O pessoal não-docente é avaliado a cada biênio, de acordo com o SIADAP.

6.4.1. Apreciação global (EN)

EsACT has 16 full-time employees for operational and technical services with adequate training for their functions.

Among these employees, 4 technicians support resources and laboratories relevant to the SC, such as the Game Design Laboratory and the centres for Computer Resources; Audiovisual - Design; Audiovisual-Tech Resources. Another 2 are technical assistants in the library service.

Non-teaching staff is evaluated every two years, according to SIADAP.

6.4.2. Pontos fortes (PT)

Boa qualificação do pessoal não-docente.

6.4.2. Pontos fortes (EN)

Good qualification of non-teaching staff.

6.4.3. Pontos fracos (PT)

O número de técnicos afetos às diferentes oficinas, estúdios e laboratórios, é reduzido e provavelmente insuficiente para assegurar um horário continuado e tão alargado quanto possível do seu funcionamento a todos os CE.

6.4.3. Pontos fracos (EN)

The number of technicians assigned to the different workshops, studios and laboratories is reduced and probably insufficient to ensure a continuous and as extended as possible schedule of their operation to all the SC.

7. Instalações e Equipamentos

7.1. Instalações.

Sim

7.2. Sistemas tecnológicos e recursos digitais.

Sim

7.3. Equipamentos.

Sim

7.4. Apreciação global das instalações e equipamentos.**7.4.1. Apreciação global (PT)**

As instalações disponíveis ao CE abrangem salas de aula, salas de reunião, anfiteatro e auditório, biblioteca com espaços para estudo individual e em grupo, livraria e bar.

Também oferecem espaços dedicados aos audiovisuais e produção dos media, com estúdios, e laboratórios com equipamentos e softwares específicos de suporte ao desenvolvimento de Jogos, edição gráfica 2D e 3D e à edição de vídeo, bem como multimédia e realidade virtual.

Assim, as instalações e equipamentos parecem ser suficientes para atender os estudantes.

7.4.1. Apreciação global (EN)

The facilities available to the SC include classrooms, meeting rooms, amphitheatre and auditorium, library with spaces for individual and group study, bookshop and bar.

There are also spaces dedicated to audiovisual and media production, with studios, and laboratories with specific equipment and software to support Games development, 2D and 3D graphic editing and video editing, as well as multimedia and virtual reality.

Thus, the facilities and equipment appear to be sufficient to cater for students.

7.4.2. Pontos fortes (PT)

Laboratórios especializados para este CE (exemplo: estúdio de motion capture, laboratório de áudio, laboratório de multimédia e realidade mista)

7.4.2. Pontos fortes (EN)

Specialised laboratories for this SC (example: motion capture studio, audio lab, multimedia and mixed reality lab)

7.4.3. Pontos fracos (PT)

N/A

7.4.3. Pontos fracos (EN)

N/A

8. Atividades de investigação e desenvolvimento e/ou de formação avançada e desenvolvimento profissional de alto nível.

8.1. Unidade(s) de investigação, no ramo de conhecimento ou especialidade do ciclo de estudos.

Sim

8.2. Integração em projetos e parcerias nacionais e internacionais.

Sim

8.3. Produção científica.

Sim

8.4. Atividades de desenvolvimento, formação avançada e desenvolvimento profissional de alto nível e/ou

Sim

8.5. Apreciação global das investigação e desenvolvimento e/ou de formação avançada e desenvolvimento

8.5.1. Apreciação global (PT)

Os docentes integram 12 centros de investigação, sendo 5 classificados como excelente, 4 como Muito Bom, e 3 como Bom. O Centro de Investigação em Digitalização e Robótica Inteligente (CeDRI) regista o maior número de docentes (6), e sendo um centro institucional com classificação de "Excelente" afere boas perspectivas para o CE. São firmadas 5 parcerias internacionais, incluindo o consórcio European ENGAGED University constituído por 6 IES de seis países europeus. As 4 parcerias nacionais são orientadas para o desenvolvimento de projetos e estágios. Foram conduzidos 11 projetos e atividade científicas na área do ciclo de estudos entre 2009 e 2022, e outros 4 projetos estão em vigor.

8.5.1. Apreciação global (EN)

Faculty integrated in 12 research centres, 5 of which are classified as "Excellent", 4 as "Very Good", and 3 as "Good". The Centre for Research in Digitisation and Intelligent Robotics (CeDRI) has the largest number of faculty (6 professors), and being an institutional centre with a rating of "Excellent" gives good perspectives for the SC. 5 international partnerships are signed, including the European ENGAGED University consortium made up of 6 HEIs from six European countries. The 4 national partnerships are oriented to the development of projects and internships. 11 projects and scientific activities in the area of the study cycle were conducted between 2009 and 2022, and another 4 projects are in progress.

8.5.2. Pontos fortes (PT)

Docentes integrados em centros de investigação com "muito bom" e "excelente". Boa inserção da instituição no tecido social e aproximação com as empresas e entidades locais.

8.5.2. Pontos fortes (EN)

Faculty integrated in research centres with "very good" and "excellent" evaluations. Good insertion of the institution in the social fabric and closeness with companies and local entities.

8.5.3. Pontos fracos (PT)

Alguns docentes não declararam sua produção ou parecem não estar envolvidos nos processos de divulgação e produção científica, tecnológica ou artística.

8.5.3. Pontos fracos (EN)

Some faculty did not declare their production or do not seem to be involved in the processes of dissemination and scientific, technological or artistic production.

9. Política de proteção de dados (regulamento (ue) n.º 679/2016, de 27 de abril transposto para a lei n.º 58/2019, de 8 de agosto).

Política de proteção de dados

Sim

10. Comparação com ciclos de estudos de referência no espaço europeu de ensino superior (ees).

10.1. Ciclos de estudos similares em instituições de referência do Espaço Europeu de Ensino Superior

Em parte

10.2. Comparação com objetivos de aprendizagem de ciclos de estudos similares.

Sim

10.3. Apreciação global do enquadramento no Espaço Europeu de Ensino Superior.

10.3.1. Apreciação global (PT)

O CE apresenta-se em conformidade com objetivos de aprendizagem entre similares da EEES. Esta conformidade se dá pelo número total de ECTS (120) e número de ECTS das disciplinas, o que pode facilitar a mobilidade dos discentes. Porém, verifica-se que não é ofertado o conteúdo específico de programação de jogos. Este conteúdo aparece como UCs obrigatórias em outros CEs do EEES. Neste CE, a programação aparece como objetivo de aprendizagem em 2 UCs (Sistemas multijogador e Ideação e design & desenvolvimento de jogos).

10.3.1. Apreciação global (EN)

The SC is in conformity with the learning objectives among similar ones of the EHEA. This conformity is given by the total number of ECTS (120) and the number of ECTS of the subjects, which can facilitate the mobility of students. However, it is verified that the specific content of game programming is not offered. This content appears as compulsory courses in other SCs of the EHEA. In this SC, programming appears as a learning objective in 2 courses (Multiplayer systems and Game ideation and design & development).

10.3.2. Pontos fortes (PT)

O CE oferece tecnologias e abordagens que despontam no desenvolvimento de jogos como Interação multimodal, Realidade estendida e Experiência do jogador as quais enquadram o CE na visão do EEES sobre indústria criativa.

10.3.2. Pontos fortes (EN)

The SC offers technologies and approaches that are emerging in game development such as multimodal interaction, extended reality and player experience which frame the SC in the EHEA's vision of the creative industries.

10.3.3. Pontos fracos (PT)

Ausência de UCs para a aprendizagem da programação.

10.3.3. Pontos fracos (EN)

Absence of courses for learning programming.

11. Estágios e/ou períodos de formação em serviço (quando aplicável).

11.1. Locais de estágio e/ou formação em serviço.

Não Aplicável

11.2. Orientadores externos.**11.3. Plano de distribuição dos estudantes e Recursos Institucionais.****11.3.1. Plano de distribuição dos estudantes pelos locais de estágio e/ou formação em serviço****11.3.2. Recursos da instituição para o acompanhamento dos estudantes.**

Não Aplicável

11.4. Mecanismos de avaliação e seleção dos orientadores cooperantes de estágio e/ou formação em

Não Aplicável

11.5. Garantia da qualidade dos estágios e períodos de formação em serviço.

Não Aplicável

11.6. Apreciação global das condições de estágio ou formação em serviço.**11.6.1. Apreciação global (PT)**

N/A

11.6.1. Apreciação global (EN)

N/A

11.6.2. Pontos fortes (PT)

N/A

11.6.2. Pontos fortes (EN)

N/A

11.6.3. Pontos fracos (PT)

N/A

11.6.3. Pontos fracos (EN)

N/A

12. Observações finais.

12.1. Apreciação da pronúncia da instituição (quando aplicável) (PT)

A pronúncia apresentada pela IES apresenta alterações à estrutura curricular e ao plano de estudos de acordo com as recomendações da CAE.

Tendo em apreciação esta resposta, a CAE aprova o curso com esta nova estrutura.

12.1. Apreciação da pronúncia da instituição (quando aplicável) (EN)

The pronouncement presented by IES presents changes to the curricular structure and study plan according to the recommendations of CAE.

Having considered this response, CAE approves the course with this new structure.

12.2. Observações (PT)

[sem resposta]

12.2. Observações (EN)

[sem resposta]

12.3. PDF (500KB).

[sem resposta]

13. Conclusões

13.1. Apreciação global da proposta do novo ciclo de estudos (PT)

Este CE surge numa conjuntura muito favorável (nacional e internacional), enriquecendo as diversas áreas de atividade das indústrias criativas, e foi desenvolvido com base na experiência prévia da IES numa licenciatura na mesma área, denotando-se um corpo docente com experiência nas áreas do CE.

O corpo docente é próprio, academicamente qualificado e especializado. Os docentes integram 12 centros de investigação, sendo 5 classificados como excelente, 4 como Muito Bom, e 3 como Bom. É de salientar positivamente o Centro de Investigação em Digitalização e Robótica Inteligente (CeDRI), um centro institucional com classificação de "Excelente".

A coordenação do CE é constituída por dois docentes a tempo integral na Instituição, e com perfil adequado. É de salientar o cuidado na elaboração do guião de autoavaliação, muito completo e focado nas questões essenciais. O plano de estudos e as fichas das UCs estão, em geral, muito completas e pensadas de forma articulada. Os objetivos e os conteúdos programáticos são coerentes, bem justificados, e as metodologias de ensino/aprendizagem são adequadas e ajustadas a estes.

A estrutura curricular tem um núcleo principal de "Design e desenvolvimento de jogos" e três perfis de UCs opcionais nas áreas de "Design de jogos", de "Informática" e de "Artes". Isto está de acordo com as condições de acesso, muito abrangentes, que potenciam o acesso aos licenciados pela IES na área "Artes, Comunicação e Multimédia", ou outros. Mas considerando todos os candidatos externos, é importante que estas condições integrem também a apresentação de portfólio. Existe uma lacuna muito relevante ao não estarem disponíveis UCs de aprendizagem da programação, que permitam a todos os estudantes sem estas competências poderem efetivamente desenvolver jogos e não apenas participar no processo de design, como leva a crer o nome e os objetivos gerais do CE.

13.1. Apreciação global da proposta do novo ciclo de estudos (EN)

This SC arises in a very favourable context (national and international), enriching the various areas of activity of the creative industries, and was developed based on the previous experience of the HEI in a degree in the same area, denoting a faculty with experience in the areas of the SC.

The faculty is proper, academically qualified and specialized. The teaching staff integrates 12 research centres, 5 of which are classified as excellent, 4 as Very Good, and 3 as Good. The Centre for Research in Digitalisation and Intelligent Robotics (CeDRI), an institutional centre with a rating of "Excellent", should be positively highlighted.

The coordination of the SC is made up of two full-time lecturers in the Institution, and with an adequate profile. The care taken in preparing the self-assessment guide, which is very complete and focused on the essential issues, should be highlighted. The syllabus and the courses' docs are, in general, very complete and well thought out. The objectives and the programme contents are coherent, well justified and the teaching/learning methodologies are adequate and adjusted to them.

The curricular structure has a main core of "Game design and development" and three profiles of optional courses in the areas of "Game design", "Computer Science" and "Arts". This is in accordance with the very broad access conditions, which enhance access to HEI graduates in the area "Arts, Communication and Multimedia", or others. But considering all external candidates, it is important that these conditions also include the presentation of a portfolio. There is a very relevant gap in the fact that there are no available courses for learning programming, which would allow all students without these competencies to effectively develop games and not only participate in the design process, as the name and the general objectives of the EC lead us to believe.

13.2. Recomendação final.

A acreditação condicional do ciclo de estudos

13.3. Período de acreditação condicional (se aplicável).

Imediata.

13.4. Condições (se aplicável) (PT)

Afinar as condições de ingresso dando preferência à área das "Artes, Comunicação e Multimédia", e permitindo também outros candidatos provenientes de "áreas afins e/ou com portfólio relevante.

13.4. Condições (se aplicável) (EN)

Correct the access conditions by giving preference to the "Arts, Communication and Multimedia" area, and also allowing other candidates from "related areas and/or with relevant portfolios".