

1.0 Identificação do ciclo de estudos

Escola / Departamento	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
Ciclo de Estudos	ARTE MULTIMÉDIA (1.º CICLO)
Grau	1º Ciclo - Licenciatura
Coordenador	Ana Maria da Assunção Carvalho

2.0 Procura do ciclo de estudos (dados registados a 31 de dezembro)

2.1 Estudantes inscritos

Ano Curricular	N.º Estudantes	% Estudantes
1	19	29,23%
2	30	46,15%
3	16	24,62%
Total	65	100,00%

2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	31	47,69%
Masculino	34	52,31%
Total	65	100,00%

2.3 Procura do ciclo de estudos (nos últimos 3 anos)

Ano letivo	N.º Vagas (Regime Geral)	N.º Candidatos	N.º Colocados	N.º Inscritos 1.º Ano/1.ª Vez	Nota Últ. Colocado	Nota Média de Entrada
2021/2022	30	50	21	15	119,30	137,91
2020/2021	30	47	35	29	114,50	143,99
2019/2020	30	32	24	19	117,20	130,27

3.0 Eficiência Formativa

3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
7	68	10,29%

3.2 Taxa de progressão / ano curricular (ano letivo anterior)

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	31	96,77%
2	19	92,98%
3	18	95,83%

3.3 Aproveitamento dos estudantes

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2017										
Ano Curricular: 1.º Ano										
Unidade Curricular				N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2021 / 2022

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2017							
Ano Curricular: 1.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Arte e Cultura na Era Digital	11	9	81,82%	13,00	2,40	10	16
Estética e História da Arte I	10	9	90,00%	15,11	2,47	12	19
Laboratório de Imagem Digital	12	8	66,67%	13,88	2,80	11	18
Programação Criativa	18	13	72,22%	15,00	2,45	11	20
Técnicas e Ferramentas Audiovisuais	10	8	80,00%	14,50	1,93	10	16
Teorias da Imagem I	10	8	80,00%	12,25	2,25	10	15
Ambientes Web	18	11	61,11%	13,91	2,70	10	17
Composição Visual e Tipografia	19	11	57,89%	12,64	2,20	10	16
Estética e História da Arte II	19	9	47,37%	15,89	1,45	14	18
Fotografia Digital	20	9	45,00%	15,67	1,73	13	18
Laboratório de Vídeo Digital	18	10	55,56%	15,90	0,57	15	17
Teorias da Imagem II	21	9	42,86%	13,44	2,07	11	16

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2017							
Ano Curricular: 2.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Artes Visuais e Ilustração Digital	26	26	100,00%	13,27	1,54	10	16
Design Vetorial	26	25	96,15%	14,56	2,12	11	18
Estruturas Narrativas	29	27	93,10%	14,70	2,78	10	19
Laboratório de Som	26	25	96,15%	13,88	2,15	10	17
Modelação 3D	28	18	64,29%	13,78	2,73	10	19
Tecnologias Interativas	28	27	96,43%	14,93	1,66	12	18
Animação	28	24	85,71%	14,13	2,31	10	19
Artefactos Digitais	27	23	85,19%	15,96	2,38	10	17
Design de Interação	29	21	72,41%	11,33	1,20	10	15
Escrita Criativa I	27	22	81,48%	15,05	1,73	10	18
Pós-Produção e Efeitos Audiovisuais	27	22	81,48%	15,45	2,22	10	18
Síntese de Imagem	35	21	60,00%	13,71	2,45	10	18

Relatório de Autoavaliação do Ciclo de Estudos (RACE)

Ano Letivo 2021 / 2022

Plano de Estudos: 1º CICLO - 2017 Ano Curricular: 3.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Animação 3D	15	15	100,00%	13,33	3,39	10	20
Artes Performativas	14	14	100,00%	15,50	2,10	10	17
Design de Comunicação	14	14	100,00%	14,86	2,38	10	18
Escrita Criativa II	14	14	100,00%	14,00	2,42	10	18
Estudos Fílmicos	15	14	93,33%	16,21	1,63	13	18
Vídeo Ficcional e Vídeo Documentário	13	12	92,31%	13,75	0,75	13	15
Conceção e Gestão de Projetos Culturais ou Artísticos	15	15	100,00%	14,13	2,13	10	17
Design Editorial e e-Publishing (Opção)	7	7	100,00%	14,71	1,70	12	17
Direito de Autor e da Propriedade Intelectual	14	14	100,00%	14,43	1,99	12	17
Estágio (Opção)	10	9	90,00%	16,56	2,65	11	20
Instalações Interativas (Opção)	5	5	100,00%	14,60	1,52	12	16
Portefólio	13	13	100,00%	15,77	1,36	13	17
Projeto Final (Opção)	5	4	80,00%	13,75	2,87	10	17

3.4 Número de diplomados (nos últimos 3 anos)

Ano Letivo	N.º Diplomados em N anos	N.º Diplomados em N+1 anos	N.º Diplomados em N+2 anos	N.º Diplomados em > N+2 anos	Total Diplomados
2020/2021	12	3	0	0	15
2019/2020	8	0	0	0	8

4.0 Resultados dos inquéritos de satisfação dos estudantes - Processo Ensino/Aprendizagem

Descrição	1.º Semestre	2.º Semestre
Taxa de respostas	24,00%	27,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	3,80	3,90
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	3,70	3,90

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	26,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	3,50

5.0 Internacionalização

5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	18	65	27,69%
Estudantes em mobilidade (in)	19	84	22,62%
Estudantes em mobilidade (out)	0	65	0,00%

5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	3	21	14,29%
Docentes em mobilidade (in)	3	24	12,50%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	5	21	23,81%

5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	8	116	6,90%
Funcionários em mobilidade (out)	2	116	1,72%

6.0 Empregabilidade

Descrição	Taxa	Período a que se reporta
Taxa de Desemprego - Dados externos (DGEEC/infocursos.mec.pt)	15,80%	Diplomados de 2017/18-2019/20 (IEFP-jun/2021)
Taxa de Desemprego - Dados internos (GEPAQ/GE)	28,00%	Diplomados de 2016/17-2018/19 (inquérito fev/2021)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego até 1 ano depois de concluído o ciclo de estudos	92,30%	Diplomados de 2016/17-2018/19 (inquérito fev/2021)
Taxa de diplomados que obtiveram emprego em setores de atividade relacionados com a área do ciclo de estudos	76,90%	Diplomados de 2016/17-2018/19 (inquérito fev/2021)

7.0 Comentários gerais

— O Curso é bastante eclético, e nele as componentes de exploração e experimentação no desenvolvimento da criatividade no contexto da arte multimédia são acompanhadas pela utilização de uma vasta diversidade de tecnologias. Sublinha-se a multidisciplinaridade do curso, onde o aluno desenvolve conhecimentos em diversas áreas, e, com isso, enriquece a sua visão prática e teórica relativamente às artes digitais (performativas e interativas), ao design, ao audiovisual e aos diversos meios que lhes são transversais.

— Boa articulação entre docentes e motivação para a criação de sinergias entre os programas curriculares e promoção do trabalho colaborativo.

— Desenvolvimento e apresentação de portefólio e uma forte ligação a profissionais, empresas e instituições de forma a preparar os alunos para o seu futuro profissional.

— A organização de um conjunto diverso de eventos, onde os alunos podem aprender e onde apresentam os seus trabalhos às comunidades académica e artística e à comunidade civil, local (Área Metropolitana do Porto), são compreendidos como ações de divulgação do curso.

— O cuidado colocado na procura de soluções para os problemas advindos do confinamento, que incluem, a nível institucional, o acompanhamento psicológico e a disponibilização de equipamentos tecnológicos, é muito importante para um melhor aproveitamento escolar.