

## 1.0 Identificação do ciclo de estudos

<b>Escola / Departamento</b>	CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO E TECNOLOGIAS DA INFORMAÇÃO
<b>Ciclo de Estudos</b>	ARTE MULTIMÉDIA (1.º CICLO)
<b>Grau</b>	1º Ciclo - Licenciatura
<b>Coordenador</b>	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	29	41,43%
2	16	22,86%
3	25	35,71%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100,00%</b>

### 2.2 Caracterização por género (% do total de inscritos)

Género	N.º Estudantes	% Estudantes
Feminino	38	54,29%
Masculino	32	45,71%
<b>Total</b>	<b>70</b>	<b>100,00%</b>

### 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
2022/2023	36	93	29	26	113,00	133,57
2021/2022	30	50	21	15	119,30	138,22
2020/2021	30	47	35	29	124,90	146,24

## 3.0 Eficiência Formativa

### 3.1 Taxa de abandono (ano letivo anterior)

N.º Abandonos	N.º Estudantes	Taxa Abandono
14	65	21,54%

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

Ano Curricular	N.º Estudantes	Taxa Progressão
1	19	88,60%
2	30	95,56%
3	16	89,06%

### 3.3 Aproveitamento dos estudantes

<b>Plano de Estudos:</b> 1º CICLO - 2017								
<b>Ano Curricular:</b> 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 2022 / 2023

<b>Plano de Estudos:</b> 1º CICLO - 2017							
<b>Ano Curricular:</b> 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	23	19	82,61%	13,47	2,17	10	17
Estética e História da Arte I	21	17	80,95%	15,12	2,47	11	19
Laboratório de Imagem Digital	24	17	70,83%	15,06	3,09	10	20
Programação Criativa	27	23	85,19%	14,96	3,05	10	20
Técnicas e Ferramentas Audiovisuais	23	22	95,65%	15,36	2,04	10	18
Teorias da Imagem I	25	21	84,00%	12,86	1,98	10	17
Ambientes Web	25	20	80,00%	16,15	1,76	11	19
Composição Visual e Tipografia	28	19	67,86%	13,79	2,15	10	17
Estética e História da Arte II	25	20	80,00%	15,80	2,50	10	20
Fotografia Digital	29	19	65,52%	14,16	1,57	12	19
Laboratório de Vídeo Digital	22	19	86,36%	15,58	1,26	14	17
Teorias da Imagem II	26	21	80,77%	15,52	2,23	12	19

<b>Plano de Estudos:</b> 1º CICLO - 2017							
<b>Ano Curricular:</b> 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	12	10	83,33%	14,00	2,31	10	17
Design Vetorial	12	9	75,00%	14,56	2,79	10	17
Estruturas Narrativas	13	11	84,62%	14,45	2,58	10	18
Laboratório de Som	12	8	66,67%	14,50	1,69	12	17
Modelação 3D	17	12	70,59%	14,83	2,48	12	19
Tecnologias Interativas	15	11	73,33%	13,55	1,97	10	16
Animação	11	8	72,73%	15,00	2,20	12	17
Artefactos Digitais	12	8	66,67%	17,25	1,39	15	20
Design de Interação	14	9	64,29%	11,00	1,00	10	13
Escrita Criativa I	12	9	75,00%	14,00	2,40	10	17
Pós-Produção e Efeitos Audiovisuais	13	9	69,23%	16,22	1,99	13	18
Síntese de Imagem	16	6	37,50%	14,00	2,83	10	17

<b>Plano de Estudos:</b> 1º CICLO - 2017							
<b>Ano Curricular:</b> 3.º Ano							
Unidade Curricular	N.º Inscritos	N.º Aprov.	Taxa Aprov.	Média	Desvio Padrão	Nota Mín.	Nota Máx.
Animação 3D	22	19	86,36%	13,37	2,01	10	17
Artes Performativas	23	23	100,00%	16,26	1,66	12	19
Design de Comunicação	23	21	91,30%	14,29	2,08	11	18
Escrita Criativa II	22	22	100,00%	14,00	1,83	11	17
Estudos Fílmicos	24	23	95,83%	16,57	2,39	11	20
Vídeo Ficcional e Vídeo Documentário	24	21	87,50%	14,90	2,26	10	18
Conceção e Gestão de Projetos Culturais ou Artísticos	22	22	100,00%	15,41	2,32	10	19
Direito de Autor e da Propriedade Intelectual	22	21	95,45%	12,67	1,93	10	16
Estágio (Opção)	13	11	84,62%	15,64	2,58	11	19
Portefólio	23	21	91,30%	15,71	1,93	11	19
Projeto Final (Opção)	11	10	90,91%	17,10	2,38	12	20
Teorias e Práticas da Adaptação (Opção)	23	22	95,65%	15,27	3,12	10	18

## 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
2021/2022	8	3	0	0	11
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	28,00%	26,00%
Índice médio de satisfação - UC's (escala 1-5)	3,90	4,10
Índice médio de satisfação - Docentes (escala 1-5)	4,30	4,20

Descrição	Anual
Taxa de Respostas	29,00%
Índice médio de satisfação - Curso (escala 1-5)	3,10

## 5.0 Internacionalização

### 5.1 Mobilidade de estudantes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Estudantes estrangeiros	20	70	28,57%
Estudantes em mobilidade (in)	8	78	10,26%
Estudantes em mobilidade (out)	1	70	1,43%

### 5.2 Mobilidade de docentes

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Docentes estrangeiros	4	21	19,05%
Docentes em mobilidade (in)	0	21	0,00%
Docentes em mobilidade na área científica do CE (out)	4	21	19,05%

### 5.3 Mobilidade de funcionários

Mobilidade	N.º	Total	Taxa
Funcionários em mobilidade (in)	11	122	9,02%
Funcionários em mobilidade (out)	1	122	0,82%

## 6.0 Empregabilidade

Descrição	Taxa	Período a que se reporta
Taxa de Desemprego - Dados externos (DGEEC/infocursos.mec.pt)	13,00%	Diplomados de 2017/18-2020/21 (IEFP-jun/2022)
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

— A Licenciatura em Arte Multimédia é bastante eclética, e nela as componentes de exploração e experimentação para o desenvolvimento da criatividade são acompanhadas pela utilização de uma vasta diversidade de tecnologias (edição audiovisual, produção gráfica, programação criativa, modelação 3D). Sublinha-se a multidisciplinaridade do curso como um dos seus pontos de distinção e que permite o desenvolvimento de conhecimentos em diversas áreas, e, com isso, estimular a interpelação entre prática e teoria.

— A conjugação das múltiplas valências técnicas, adquiridas ao longo da Licenciatura, proporciona aos alunos saídas profissionais diversificadas e que se manifestam nos estágios e projetos no final do curso.

— O desenvolvimento de portefólio e o incentivo à apresentação de trabalhos em eventos internos e externos à Licenciatura participam das estratégias de preparação dos 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.

— É muito importante o cuidado institucional colocado na procura de soluções para os problemas advindos do confinamento, que incluem o acompanhamento psicológico, o acompanhamento e apoio a estudante com necessidades educativas especiais e a disponibilização de equipamentos tecnológicos, para melhor integração e melhor aproveitamento escolar.

— Boa articulação entre docentes e motivação para a constante criação e melhoramento das sinergias entre os programas curriculares e que participam na promoção do trabalho colaborativo.