



UAAlg

UNIVERSIDADE DO ALGARVE
GABINETE DE AVALIAÇÃO E QUALIDADE

Relatório Anual de Curso

Versão Síntese

DESIGN DE VIDEOJOGOS

2025/26

Escola Superior de Educação e Comunicação
12-10-2026

1. Introdução

O Relatório Anual de Curso (RAC) é elaborado pela Direção de Curso, no âmbito do Sistema Interno de Garantia da Qualidade da Universidade do Algarve.

Esta versão síntese apresenta a súmula dos principais resultados sobre o funcionamento do Curso e destina-se à publicação no Portal da Universidade do Algarve, conforme requisito previsto nos referenciais para os sistemas internos de garantia da qualidade nas instituições de ensino superior (Referencial 12 – “Informação pública”).

2. Caracterização dos estudantes

2.1 Estudantes inscritos

Quadro 1: Estudantes inscritos, por ano curricular (nº e %), total e por género

Ano Curricular	2023-24	2024-25	2025-26
1º ano	20 (100%)	22 (59%)	21 (51%)
2º ano	0 (0%)	15 (41%)	20 (49%)
Total (Feminino/Masculino)	20 (F:1/M:19)	37 (F:7/M:30)	41 (F:13/M:28)

Fonte: SIGES em 12/10/2026

2.2 Procura

Quadro 2: Procura do ciclo de estudos

Procura	2023-24	2024-25	2025-26
Nº inscritos 1º ano 1ª vez	20	20	20

Fonte: SIGES em 12/10/2026

3. Resultados Académicos

3.1 Sucesso escolar

Quadro 3: Sucesso escolar por Unidade Curricular e por área científica

UC	Área Científica	Ano Curricular	Período	Avaliados/Inscritos (%)	Aprovados/Avaliados (%)
[19601005] STORYTELLING	ARTES	1º	S1	90,91	95,00
[19601002] ATELIER DE CRIATIVIDADE	ARTES	1º	S2	86,36	100,00
[19601006] DESENHO CONCEPTUAL DE PERSONAGENS E CENÁRIOS	ARTES	1º	S2	100,00	86,36
Total da Área Científica	ARTES			92,42	93,44
[19601001] HISTÓRIA E CULTURA DOS VIDEOJOGOS	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	1º	S1	100,00	85,00
[19601004] PRINCÍPIOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	1º	S1	100,00	90,00
[19601010] MODELAÇÃO 3D	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	1º	S1	90,48	94,74
[19601012] GAMIFICAÇÃO	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	2º	S1	89,47	100,00
[19601015] LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE VIDEOJOGOS	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	2º	S1	100,00	100,00
[19601016] PROJETO DE PRODUÇÃO DE VIDEOJOGO	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	2º	S1	100,00	73,68
[19601007] EXPERIÊNCIA DE UTILIZADOR E USABILIDADE	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	1º	S2	100,00	78,26
[19601008] ANIMAÇÃO PARA VIDEOJOGOS	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	1º	S2	100,00	81,82
[19601017] ESTÁGIO	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA	2º	S2	73,68	100,00
Total da Área Científica	AUDIOVISUAIS E PRODUÇÃO DOS MEDIA			94,97	88,24

UC	Área Científica	Ano Curricular	Período	Avaliados/Inscritos (%)	Aprovados/Avaliados (%)
[19601000] INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	CIÊNCIAS INFORMÁTICAS	1º	S1	100,00	71,43
[19601003] PRINCÍPIOS DE GAME DESIGN	CIÊNCIAS INFORMÁTICAS	1º	S1	85,71	100,00
[19601014] TÉCNICAS AVANÇADAS DE PROGRAMAÇÃO PARA VIDEOJOGOS	CIÊNCIAS INFORMÁTICAS	2º	S1	100,00	94,44
[19601009] MOTORES PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS	CIÊNCIAS INFORMÁTICAS	1º	S2	100,00	78,26
[19601011] PROGRAMAÇÃO ORIENTADA POR OBJETOS	CIÊNCIAS INFORMÁTICAS	1º	S2	100,00	50,00
Total da Área Científica	CIÊNCIAS INFORMÁTICAS			97,37	76,58
[19601013] MARKETING PARA INDÚSTRIA DE VIDEOJOGOS	MARKETING E PUBLICIDADE	2º	S1	100,00	89,47
Total da Área Científica	MARKETING E PUBLICIDADE			100,00	89,47
Total do Curso				95,50	85,60

Apenas UC com classificações lançadas.

Fonte: SIGES em 12/10/2026

3.2 Eficiência formativa

Quadro 4: Diplomados por número de anos para a conclusão do curso

Diplomados	2022-23	2023-24	2024-25
Nº diplomados em N anos	0	0	12
Nº diplomados em N+1 anos	0	0	0
Nº diplomados em N+2 anos	0	0	0
Nº diplomados > N+2 anos	0	0	0
Nº diplomados total	0	0	12

Fonte: SIGES em 12/10/2026

4. Empregabilidade

Em [Oferta Formativa | Universidade do Algarve](#), ao entrar na página do Curso, no menu “Apresentação”, deverá ser consultada a informação sobre “Dados e estatísticas oficiais do curso”, no item “Ligações” (no final da página).

Em alternativa, poderão ser consultados os dados sobre o Desemprego dos Diplomados, em [Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência](#).

5. Internacionalização

Quadro 5: Estudantes estrangeiros inscritos e em mobilidade internacional

Internacionalização	2023-24	2024-25	2025-26
Nº Estudantes estrangeiros inscritos	1	4	6
Nº Estudantes em mobilidade (incoming)	0	0	0
Nº Estudantes em mobilidade (outgoing)	0	0	0

Fonte: SIGES em 12/10/2026

6. Sistema Integrado de Monitorização do Ensino e Aprendizagem (SIMEA)

6.1 Participação e envolvimento

Quadro 6: Taxas de resposta aos questionários

Questionário	2023-24	2024-25	2025-26
Estudantes (PEA-E)	-	-	39,42%
Docentes (PEA-D)	-	-	85,71%
Delegados de Ano (QDEL)	-	-	50,00%
Docentes Responsáveis por UC (QRUC)	-	-	100,00%

Fonte: SIGES em 12/10/2026

6.2 Resultados

6.2.1 Resultados PEA-E

Quadro 7: Perceção do Ensino e Aprendizagem dos Estudantes (média das respostas - escala de 1 a 6)

UC	Ano curricular	Período	Cod. Docente	Apreciação Global da Unidade Curricular	Apreciação Global do Docente
[19601000] INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	1	S1	A	3.59	3.65
[19601001] HISTÓRIA E CULTURA DOS VIDEOJOGOS	1	S1	A	4.33	4.50
[19601003] PRINCÍPIOS DE GAME DESIGN	1	S1	A	4.77	4.85
[19601004] PRINCÍPIOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL	1	S1	A	5.08	5.42
[19601005] STORYTELLING	1	S1	A	4.69	5.08
[19601010] MODELAÇÃO 3D	1	S1	A	4.92	5.55
[19601010] MODELAÇÃO 3D	1	S1	B	4.92	5.50
[19601012] GAMIFICAÇÃO	2	S1	A	4.90	5.10
[19601013] MARKETING PARA INDÚSTRIA DE VIDEOJOGOS	2	S1	A	4.60	4.50
[19601014] TÉCNICAS AVANÇADAS DE PROGRAMAÇÃO PARA VIDEOJOGOS	2	S1	A	4.30	4.50
[19601015] LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE VIDEOJOGOS	2	S1	A	4.00	4.13
[19601015] LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE VIDEOJOGOS	2	S1	B	4.00	4.25
[19601016] PROJETO DE PRODUÇÃO DE VIDEOJOGO	2	S1	A	4.90	5.40
Total do Curso				4.54	4.80

Apenas UC com número mínimo de respostas dos estudantes.

Fonte: SIGES em 12/10/2026

6.2.2 Resultados PEA-D

Quadro 8: Perceção do Ensino e Aprendizagem dos Docentes (médias das respostas - escala de 1 a 6)

UC	Período	Cod. Docente	Apreciação Global da Unidade Curricular
[19601000] INTRODUÇÃO À PROGRAMAÇÃO	S1	A	6
[19601001] HISTÓRIA E CULTURA DOS VIDEOJOGOS	S1	A	6
[19601004] PRINCÍPIOS DE COMUNICAÇÃO VISUAL	S1	A	6
[19601005] STORYTELLING	S1	A	6
[19601010] MODELAÇÃO 3D	S1	A	6
[19601010] MODELAÇÃO 3D	S1	B	5
[19601012] GAMIFICAÇÃO	S1	A	6
[19601013] MARKETING PARA INDÚSTRIA DE VIDEOJOGOS	S1	A	4
[19601014] TÉCNICAS AVANÇADAS DE PROGRAMAÇÃO PARA VIDEOJOGOS	S1	A	6
[19601015] LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE VIDEOJOGOS	S1	A	6
[19601015] LABORATÓRIO DE DESENVOLVIMENTO DE VIDEOJOGOS	S1	B	5
[19601016] PROJETO DE PRODUÇÃO DE VIDEOJOGO	S1	A	6
[19601002] ATELIER DE CRIATIVIDADE	S2	A	6
[19601006] DESENHO CONCEPTUAL DE PERSONAGENS E CENÁRIOS	S2	A	6
[19601008] ANIMAÇÃO PARA VIDEOJOGOS	S2	A	5
[19601009] MOTORES PARA DESENVOLVIMENTO DE JOGOS	S2	A	6
[19601011] PROGRAMAÇÃO ORIENTADA POR OBJETOS	S2	A	6
[19601017] ESTÁGIO	S2	A	6
Total do Curso			5.72

Apenas UC com resposta do(s) docente(s).

Fonte: SIGES em 12/10/2026