

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):

Cláudia Maria Magalhães Moreira -

Ernesto Vilar Felgueiras - 0000-0001-5655-0544/951D-2CCC-6257

Luís Francisco Mendes Gabriel Pedro (Presidente) - 0000-0003-1763-8433

Luis Pereira - 0000-0002-1536-5470

Eirini (Irene) Mavrommati - 0000-0002-8870-746X

1. Caracterização geral do ciclo de estudos

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,

FO - Faculdade Online

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

FO - Faculdade Online

1.3. Designação do ciclo de estudos. (PT)

Design de Jogos

1.3. Designação do ciclo de estudos. (EN)

Game Design

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)

Áudio-visuais e produção dos media

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

Audiovisuals and media production

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

70.0

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 acesso ao ciclo de estudos:?

- Os titulares de: um grau de licenciatura ou equivalente legal, ou 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 ao processo, ou de um grau académico superior estrangeiro que seja reconhecido como satisfazendo os objetivos do grau de licenciado em Design, Tecnologias Criativas, Desenvolvimento de Jogos, ou em outras áreas consideradas adequadas pelo órgão estatutariamente competente da IES;???

- Os detentores de currículo escolar, científico e/ou profissional, que seja reconhecido pelo órgão competente da Universidade Europeia Lisboa como atestando capacidade para realizar este ciclo de estudos.?

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

The following may apply for access to the study cycle: - Holders of: a bachelor's degree or legal equivalent, or a foreign higher academic degree awarded following a 1st cycle of studies organised in accordance with the principles of the Bologna Process by a State adhering to the process, or a foreign higher academic degree that is recognised as meeting the objectives of the bachelor's degree in design, creative technologies, game development, or in other areas considered appropriate by the statutorily competent body of the HEI;

- Holders of an academic, scientific and/or professional curriculum, which is recognized by the competent body of the Universidade Europeia Lisboa as attesting to the capacity to carry out this cycle of studies.

1.10.1. Apreciação da adequação e conformidade legal das condições específicas

[X] Existem, é adequado e cumpre os requisitos legais. [] Existem, mas não é adequado ou não cumpre os requisitos legais. [] Não existem.

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

As condições indicadas anteriormente seguem as indicações previstas nos diplomas legais relativos ao regime jurídico dos graus e diplomas do ensino superior em Portugal.

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

The conditions indicated above follow the indications set out in the legal diplomas relating to the legal regime for higher education degrees and diplomas in Portugal.

1.11. Modalidade do ensino

[] Presencial (Decreto-Lei n.º 65/2018, de 16 de agosto) [X] A Distância (EaD) (Decreto-Lei n.º 133/2019, de 3 de setembro)

1.11.1. Regime de funcionamento, se presencial

[sem resposta]

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)

As aulas, momentos síncronos e assíncronos, do ciclo de estudos decorrerão a distância através do campus virtual recorrendo ao Canvas LMS, ao software TEAMS e ao Canvas Studio.

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

The classes, synchronous and asynchronous moments, of the study programme will take place at a distance through the virtual campus using Canvas LMS, TEAMS software and Canvas Studio.

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

[26. Regulamento de Creditação de Formação Anterior e de Experiência Profissional DR 24042020.pdf](#) | PDF | 574.5 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. ☐ Existe, mas não é adequado ou não cumpre os requisitos legais. ☐ Não existe.

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

O Regulamento de Creditação de Formação Anterior e de Experiência Profissional da Universidade Europeia (DR n.º 81, 2.ª série, de 24 de abril de 2020) é adequado.

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

The European University's Regulation on the Accreditation of Prior Learning and Professional Experience (DR No. 81, 2nd series, of 24 April 2020) is adequate.

1.14. Observações. (PT)

[sem resposta]

1.14. Observações. (EN)

[sem resposta]

1.15. Política de proteção de dados

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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. ☐ Existem, mas não são adequadas ou não cumprem os requisitos legais. ☐ Não existem.

2.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa (PT)

Constam do processo de formalização do pedido as declarações favoráveis emitidas pelo Conselho Pedagógico, pelo Conselho Científico e pela Reitora da Universidade Europeia.

2.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa (EN)

The formalisation process for the application includes favourable statements issued by the Pedagogical Council, the Scientific Council and the Rector of the European University.

3. Âmbito e objetivos do programa de estudos. Adequação ao projeto educativo, científico e cultural da instituição

3.1. Objetivos gerais definidos para o ciclo de estudos.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

[X] Sim [] Não [] Em parte

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

[X] Sim [] Não [] Em parte

3.5. Designação do ciclo de estudos.

[X] Sim [] Não [] Em parte

3.6.1. Apreciação global (PT)

Os objetivos gerais são adequados e os resultados de aprendizagem são alcançáveis e mensuráveis. Além disso, ambos são claros para os estudantes.

Os objetivos definidos para o ciclo de estudos são compatíveis com a natureza e a missão da instituição e estão alinhados com uma estratégia para fortalecer a oferta educacional.

Este programa complementar as ofertas presenciais e online existentes.

O projeto educativo para o ensino à distância é bem justificado, embora não haja indicações mais desenvolvidas sobre a sua sustentabilidade.

3.6.1. Apreciação global (EN)

The general objectives are appropriate, and the learning outcomes are achievable and measurable. Furthermore, they are both clear to students.

The defined objectives for the study cycle are compatible with the nature and mission of the institution and align with a strategy to strengthen the educational offering.

This programme will complement the existing in-person and online offerings.

The educational project for distance learning is well justified, although there is no indication about its sustainability.

3.6.2. Pontos fortes (PT)

Os resultados de aprendizagem apresentados são adequados, alcançáveis e mensuráveis.

3.6.2. Pontos fortes (EN)

The intended learning outcomes are adequate, achievable and measurable.

3.6.3. Pontos fracos (PT)

N/A

3.6.3. Pontos fracos (EN)

N/A

4. Desenvolvimento curricular

4.1. Áreas Científicas.**4.2. Unidades curriculares do ciclo de estudos.****4.2.1. Objetivos de aprendizagem das unidades curriculares.**

[X] Sim [] Não [] Em parte

4.2.2 Conteúdos programáticos das unidades curriculares.

[X] Sim [] Não [] Em parte

4.3. Unidades curriculares do ciclo de estudos (opções).**4.4. Percursos do ciclo de estudos.**

4.4.1. Estrutura curricular.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

4.4.2 Plano de estudos.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

4.5.1. Justificação o desenho curricular.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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 ☐ Não ☐ Em parte

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 ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

4.5.2.1.5. Avaliação da aprendizagem dos estudantes.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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 ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

4.6.1. Apreciação global (PT)

As UC são adequadas e a conceção do ciclo de estudos, a sua estrutura e os respetivos ECTS são satisfatórios.

As áreas científicas do ciclo de estudos são Audiovisuais e Produção de Media (área científica principal), Ciências Informáticas e Marketing.

Existem 10 UC obrigatórias no 1.º ano (60 ECTS no total), 5 unidades no 2.º ano (das quais 3 são opcionais), 60 ECTS no total.

No total, 9 UC são AUDPM e 5 UC em CI, enquanto 1 UC é da área de Marketing.

As disciplinas opcionais são: IA em Jogos, Marketing e Negócios em Jogos e Monitorização e Geração de Conteúdos para Jogos.

Apenas uma destas UC opcionais pode ser escolhida no 2.º ano. A tese final pode ter 2 percursos: um é um percurso prático, em que os estudantes realizam um trabalho de projeto. O outro é o percurso teórico, que resulta numa dissertação escrita.

No entanto, a estrutura do curso enfatiza o trabalho baseado em projetos, enquanto a pesquisa teórica e científica é mais limitada no ciclo de estudos e precisa de mais atenção.

Os estudantes, orientados pelos seus supervisores, precisam de ser incentivados a participar de conferências e enviar os trabalhos resultantes de seus projetos para conferências selecionadas. O ciclo de estudos também poderá convidar especialistas da academia para enriquecer a visão dos alunos sobre vários tópicos de investigação.

4.6.1. Apreciação global (EN)

The CU are adequate, the course design, structure and respective ECTS are satisfactory.

The scientific areas are Audiovisuals and Media Production (main scientific area), Computer Sciences, and Marketing.

There are 10 compulsory CU in Year 1 (60 ECTS total), 5 Units in Year 2 (of which 3 are optional), 60 ECTS total.

In total, 9 CU are AUDMP and 5 CU in CI, while 1 CU is from the Marketing area.

The electives are: AI in Games, Marketing and Business in Games, and Monitoring and Content Generation for Games. Only one of these electives can be chosen in Y2. The Final thesis can have 2 paths: one is a practical path, where students do project work. The other is the theoretical path, resulting in a written dissertation.

Nevertheless, in the course structure emphasizes project-based work, while theoretical and scientific research is more limited in the syllabus and needs more attention.

Students, guided by their supervisors, need to be encouraged to attend conferences and send submissions resulting from their work to selected conferences. The course can also invite speakers from Academia to enrich the students' view on various research subjects.

4.6.2. Pontos fortes (PT)

É um curso bem estruturado com ECTS adequados.

4.6.2. Pontos fortes (EN)

It is a well-structured course, with adequate ECTS.

4.6.3. Pontos fracos (PT)

A investigação teórica e científica tem de ser mais proeminente em todo o programa de estudos e no trabalho de projeto.

No staff docente há uma grande percentagem de doutorados a lecionar, mas muito poucos (um ou dois) professores com um percurso académico experiente (com experiência de investigação, académica e administrativa). É necessário que o staff progrida a nível académico e que incentive a produção científica e de investigação (por se tratar de um curso de mestrado).

O curso é maioritariamente baseado em projetos e 100% online. Os exames e a acreditação devem ser cuidadosos na verificação dos conhecimentos e das competências dos estudantes.

Os workshops/laboratórios podem ser híbridos, em parte na universidade e, para os que estão longe, com ligações online. Os estudantes beneficiarão do sentimento de uma verdadeira comunidade académica, de pares que trabalham no mesmo local e trocam ideias e perspectivas.

Uma lista de todas as tecnologias estudadas em cada UC seria benéfica para uma compreensão mais fácil por qualquer pessoa que queira compreender as tecnologias ensinadas.

4.6.3. Pontos fracos (EN)

Theoretical and scientific research needs to be more prominent throughout the syllabus and project work.

Teaching personnel, in a Master course: there is a large percentage of PhD doctorates teaching, but very limited (one or two) experienced academic professors (with research, academic and administrative experience). More teaching personnel need to be of a higher academic ranking, and encourage scientific and research output (because it is a master's course).

The course is mostly project-based learning and 100% online. Exams and accreditation should be careful in verifying the students' knowledge and skills.

The workshops/labs could be blended, partly in the university, and, for those far away, with online links. Students will benefit from the feeling of an actual academic community, of peer working in the same location and exchanging ideas and perspectives.

A list of every technology studied in each CU would be beneficial for an easier understanding by anyone who wants to understand the technologies taught.

5. Corpo docente.

5.1.1. Coordenação do ciclo de estudos.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

5.1.2. Adequação da carga horária.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

5.2.1. Cumprimento de requisitos legais.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

5.2.2. Estabilidade do corpo docente.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

5.2.3. Dinâmica de formação do corpo docente.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

5.3. Avaliação do pessoal docente.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

5.4.1. Apreciação global (PT)

O corpo docente proposto para o ciclo de estudos é constituído por 16 docentes com grau de doutor, conforme a tabela oficial constante no documento de candidatura (Anexo – Avaliação dos Docentes). As áreas de formação académica dos docentes abrangem domínios como Ciências Informáticas (6 docentes), Áudio-visuais e Produção dos Media (4 docentes), Belas-Artes (2 docentes), Design (1 docente), Jornalismo (1 docente) e Gestão (1 docente).

A área com maior representatividade é a de Ciências Informáticas, seguindo-se Áudio-visuais e Produção dos Media. A área científica principal do ciclo, declarada como 213 – Áudio-visuais e Produção dos Media, não é, portanto, a mais representada entre os docentes, o que levanta questões sobre o alinhamento entre a classificação do ciclo de estudos e a composição do corpo docente.

Segundo o documento 2022_Apendice_Guiao_Avaliacao_PAPNCE_PT.pdf, no ponto 5 – Corpo Docente, e especialmente no subponto 5.2 – Estabilidade, é requerido que o corpo docente seja “adequado e estável”, com formação e experiência relevante na área científica do ciclo. Mais ainda, a apreciação global (subponto 5.4) deve fundamentar-se nos pontos anteriores, avaliando a correspondência entre o projeto formativo e a qualificação dos docentes.

No presente caso, embora exista uma base científica e pedagógica sólida, com docentes com vínculos estáveis à instituição (a maioria pertencente às carreiras do ensino superior), verifica-se um desfasamento entre a área científica predominante no corpo docente e a área que define o ciclo de estudos, o que pode comprometer a coerência científica da proposta.

Recomenda-se, por isso, que a instituição:

- Reforce a presença de docentes doutorados com produção científica ou experiência comprovada na área 213;
- Ou demonstre, com base na distribuição das Unidades Curriculares e na produção científica dos docentes de outras áreas, que existe correspondência efetiva com os objetivos formativos do ciclo classificado em 213.

5.4.1. Apreciação global (EN)

The proposed teaching staff for the study cycle includes 16 PhD holders, as listed in the official candidate documentation (Annex – Faculty Assessment). The academic backgrounds of the faculty span fields such as Computer Science (6 PhDs), Audiovisual and Media Production (4 PhDs), Fine Arts (2 PhDs), Design (1 PhD), Journalism (1 PhD), and Management (1 PhD).

Computer Science is the most represented field among faculty, followed by Audiovisual and Media Production. However, the main scientific classification of the study cycle is area 213 – Audiovisual and Media Production, which is not the most represented among the PhDs. This raises concerns about the alignment between the programme's classification and the scientific profile of its teaching staff.

According to the A3ES Guidelines for the Evaluation of New Study Cycles (Guidelines_NCE_EN.pdf), Section 5, and specifically in 5.2 – Stability, the teaching staff must be “adequate and stable”, with training and experience relevant to the scientific area of the cycle. Moreover, 5.4 – Overall Assessment requires the final judgement to synthesize the evidence collected in previous criteria, particularly regarding the match between staff qualifications and the educational goals of the programme.

While the teaching staff is overall scientifically and institutionally solid — with most members holding career positions — there is a mismatch between the predominant academic training of the staff and the declared main scientific area of the study cycle, which may undermine the scientific coherence of the proposal.

It is therefore recommended that the institution:

- Reinforce the presence of PhDs with a clear research or pedagogical profile in area 213;

- Or demonstrate, through the allocation of curricular units and scientific output, that staff from other areas (such as 481 and 214) effectively contribute to the educational goals of a programme classified under 213.

5.4.2. Pontos fortes (PT)

Mais de 75% do corpo docente possui vínculo em tempo integral com a instituição, assegurando estabilidade e dedicação adequada ao ciclo de estudos. Além disso, o corpo docente apresenta uma composição diversificada, integrando, para além das áreas predominantes de Ciências Informáticas (481) e Áudio-visuais e Produção dos Media (213) — que são coerentes com a natureza multidisciplinar de um ciclo em videojogos —, especialistas em Belas-Artes, Design, Comunicação e Gestão, o que enriquece a proposta formativa.

5.4.2. Pontos fortes (EN)

Over 75% of the teaching staff hold full-time positions at the institution, ensuring stability and appropriate commitment to the study cycle. Furthermore, the teaching staff is diverse, combining the predominant areas of Computer Science (481) and Audiovisual and Media Production (213) — both relevant to a videogame-focused programme — with expertise in Fine Arts, Design, Communication, and Management, which enriches the educational offer.

5.4.3. Pontos fracos (PT)

Verifica-se um desalinhamento entre a distribuição de ECTS pelas áreas científicas do plano curricular e as especializações do corpo docente. A área 213 – Áudio-visuais e Produção dos Media representa 65% dos ECTS do ciclo de estudos (78 em 120 ECTS), mas apenas 4 dos 16 docentes doutorados têm formação nesta área. Em contrapartida, a área 481 – Ciências Informáticas representa 25% dos ECTS, mas corresponde a uma percentagem mais elevada dos doutorados. Esta discrepância revela um desvio significativo às proporções expectáveis no que concerne o corpo docente especializado num ciclo de estudos que apresenta 2 áreas fundamentais, como referido no n.º 8 do artigo nº 16 do Decreto-Lei n.º 74/2006 de 24 de Março, na sua redação atual. Nomeadamente, no plano de estudos apresentado, o número de ECTS da área 213 é mais que o dobro do número de ECTS da área 481. Contudo o número de ETIs do corpo docente especializado na área 213 é 4 ETIs enquanto o número de ETIs do corpo docente especializado na área 481 é 6 ETIs. Este desajuste pode comprometer a coerência entre o plano de estudos proposto e a qualificação efetiva do corpo docente e não garante o cumprimento do artigo acima referido.

5.4.3. Pontos fracos (EN)

There is a mismatch between the distribution of ECTS across the scientific areas of the curriculum and the specialisations of the teaching staff. Area 213 – Audiovisuals and Media Production accounts for 65% of the ECTS in the study cycle (78 out of 120 ECTS), but only 4 of the 16 PhD-qualified teachers have training in this area. In contrast, area 481 – Computer Science represents 25% of ECTS, but corresponds to a larger percentage of PhDs. This discrepancy reveals a significant deviation from the expected proportions in terms of teaching staff specialising in a study cycle that has two fundamental areas, as referred to in Article 16(8) of Decree-Law No. 74/2006 of 24 March, in its current wording. Namely, in the study plan presented, the number of ECTS in area 213 is more than double the number of ECTS in area 481. However, the number of ETIs for teaching staff specialising in area 213 is 4 ETIs, while the number of ETIs for teaching staff specialising in area 481 is 6 ETIs. This imbalance may compromise the consistency between the proposed study plan and the actual qualifications of the teaching staff and does not guarantee compliance with the above-mentioned article.

6. Pessoal técnico, administrativo e de gestão.

6.1. Adequação em número.

[X] Sim [] Não [] Em parte

6.2. Qualificação profissional e técnica.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

O número de staff não docentes é adequado, incluindo alguns colaboradores com doutoramento.

Existe um sistema para avaliar o desempenho dos funcionários não docentes. No geral, há uma variedade de serviços adequados para apoiar os alunos na sua jornada, incluindo um laboratório dedicado à educação digital - Laboratório de Educação Digital (LED).

6.4.1. Apreciação global (EN)

The number of non-academic staff is adequate, including a few collaborators with PhD.

There is a system in place to evaluate the performance of non-academic staff. Overall, a variety of adequate services is in place to support students in their journey, including a dedicated lab for digital education - Laboratório de Educação Digital (LED).

6.4.2. Pontos fortes (PT)

São prestados diversos serviços e vários membros da equipa estão envolvidos no apoio aos alunos, mas também aos professores, na criação de conteúdos de aprendizagem para a sua plataforma digital.

6.4.2. Pontos fortes (EN)

A variety of services are provided and a number of staff members are involved to support students but also lecturers to create learning content for their digital platform.

6.4.3. Pontos fracos (PT)

N/A

6.4.3. Pontos fracos (EN)

N/A

7. Instalações e equipamentos.

7.1. Instalações.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte ☐ Não Aplicável

7.2. Sistemas tecnológicos e recursos digitais.

☐ Sim ☐ Não ☒ Em parte

7.3. Equipamentos.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

7.4. Apreciação global das instalações e equipamentos.

7.4.1. Apreciação global (PT)

As instalações e os equipamentos que apoiam o ciclo de estudos são adequados para uma modalidade de ensino à distância. A instituição oferece uma infraestrutura digital avançada, incluindo ambientes baseados em cloud e máquinas virtuais, o que garante que os alunos possam aceder a todos os recursos necessários, independentemente da sua localização.

É também disponibilizada uma ampla gama de ferramentas de software relevantes para a indústria específica dos jogos, apoiando diretamente os resultados de aprendizagem do programa nas áreas de Ciências Informáticas e Matemática e Estatística. Par além disso, o acesso a bases de dados académicas através da biblioteca virtual fornece uma base sólida para as atividades de investigação.

Há, no entanto, um aspeto que está transversalmente omissivo e que importa sublinhar: não há qualquer menção ao facto das avaliações, testes e exames serem realizados online nesta era da IA. Deste modo, sugere-se a elaboração e introdução de normas éticas para o uso da IA nas tarefas de casa e nas avaliações dos alunos.

Os docentes têm apoio na produção dos conteúdos assíncronos, através do Laboratório de Educação Digital (LED) composto por uma equipa multidisciplinar com learning architects, produtores, técnicos de audiovisual, designers gráficos e LMS Managers.

7.4.1. Apreciação global (EN)

The facilities and equipment that support the study cycle are suitable for distance learning. The institution offers an advanced digital infrastructure, including cloud-based environments and virtual machines, ensuring that students can access all the necessary resources regardless of their location.

A wide range of software tools relevant to the specific gaming industry is also available, directly supporting the programme's learning outcomes in the areas of Computer Science and Mathematics and Statistics. In addition, access to academic databases through the virtual library provides a solid foundation for research activities.

However, there is one aspect that is consistently omitted and that should be highlighted: there is no mention of the fact that assessments, tests and exams will be conducted online in this era of AI. Therefore, it is suggested that ethical standards be developed and introduced for the use of AI in homework and student assessments.

Teachers are supported in the production of asynchronous content by the Digital Education Laboratory, which is composed of a multidisciplinary team of learning architects, producers, audiovisual technicians, graphic designers and LMS managers.

7.4.2. Pontos fortes (PT)

Destacam-se a infraestrutura digital robusta de apoio ao ciclo de estudos e à modalidade de ensino à distância, bem como a disponibilização de uma vasta gama de software, diretamente alinhado com as áreas principais do ciclo de estudos, que é fornecido aos estudantes.

Para além disso, a existência de laboratórios específicos que apoiam as atividades desenvolvidas no ciclo de estudos é um aspeto que enriquece a proposta.

7.4.2. Pontos fortes (EN)

Noteworthy features include a robust digital infrastructure to support the study cycle and distance learning, as well as the provision of a wide range of software directly aligned with the main areas of the study cycle, which is made available to students.

In addition, the existence of specific laboratories that support the activities developed in the study cycle is an aspect that enriches the proposal.

7.4.3. Pontos fracos (PT)

Apesar de ser feita menção à existência de laboratórios de apoio às atividades do ciclo de estudos, não é clara qual é a sua relevância e o nível de acesso para alunos remotos. Para um ciclo de estudos à distância, a integração de laboratórios virtuais ou alternativas de acesso remoto ajudaria a garantir oportunidades de aprendizagem equitativas.

Não há qualquer referência às especificações mínimas de hardware para os dispositivos dos alunos. Deveriam ser disponibilizadas orientações claras sobre os requisitos de computação necessários, velocidade da Internet e equipamentos periféricos considerados essenciais para garantir que todos os alunos possam aceder efetivamente aos materiais do curso, usar com eficácia o software e colaborar online.

Não há qualquer menção ao facto das avaliações, testes e exames serem realizados online numa era de protagonismo da IA. A criação, disponibilização e adesão a normas éticas para o uso da IA nas tarefas de casa e nas avaliações dos alunos deveria ser uma prioridade.

Muito embora o ciclo de estudos ofereça uma gama muito ampla de ferramentas digitais, faltam detalhes sobre os serviços de suporte técnico, incluindo disponibilidade, tempos de resposta para resolução de problemas ou recursos de helpdesk.

Finalmente a proposta não menciona os aspetos de acessibilidade digital ou ferramentas de inclusão. Não há referência a tecnologias assistivas e princípios de design universal para aprendizagem (UDL) que permitam consubstanciar o compromisso da UE para com a equidade, a inclusão e a aprendizagem ao longo da vida para um corpo de estudantes previsivelmente diversificado.

7.4.3. Pontos fracos (EN)

Although mention is made of the existence of laboratories to support the activities of the study cycle, it is unclear what their relevance is and what level of access remote students have to them. For a distance learning study cycle, the integration of virtual laboratories or remote access alternatives would help to ensure equitable learning opportunities.

There is no mention of the fact that assessments, tests and exams are conducted online in an era of AI prominence. The creation, availability and adherence to ethical standards for the use of AI in homework and student assessments should be a priority. There is no reference to minimum hardware specifications for student devices. Clear guidance should be provided on the necessary computing requirements, Internet speed and peripheral equipment considered essential to ensure that all students can effectively access course materials, use software effectively and collaborate online.

Although the study cycle offers a very wide range of digital tools, there is a lack of detail on technical support services, including availability, response times for problem resolution, or helpdesk resources.

Finally, the proposal does not mention aspects of digital accessibility or inclusion tools. There is no reference to assistive technologies and universal design for learning (UDL) principles that would enable the EU to deliver on its commitment to equity, inclusion and lifelong learning for a predictably diverse student body.

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 ☐ Não ☐ Em parte

8.2. Integração em projetos e parcerias nacionais e internacionais.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

8.3. Produção científica.

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

8.5.1. Apreciação global (PT)

O programa de mestrado demonstra uma base sólida em investigação e desenvolvimento profissional. Beneficia da afiliação com a unidade de investigação da UNIDCOM e de parcerias nacionais sólidas que promovem a investigação aplicada e a aprendizagem experimental. As actividades de desenvolvimento profissional e artístico de alto nível estão bem integradas no currículo. No entanto, a produção de publicações científicas continua a ser limitada, reflectindo a maior ênfase da disciplina na prática em detrimento da divulgação académica. De um modo geral, o programa cumpre os requisitos de formação avançada, mas poderia beneficiar de medidas específicas para reforçar a colaboração internacional e formalizar os resultados da investigação.

8.5.1. Apreciação global (EN)

The master's programme demonstrates a solid foundation in research and professional development. It benefits from the affiliation with the UNIDCOM research unit and robust national partnerships that foster applied research and experiential learning. High-level professional and artistic development activities are well integrated into the curriculum. However, scientific publication output remains limited, reflecting the discipline's stronger emphasis on practice over scholarly dissemination. Overall, the programme meets the requirements for advanced training but would gain from targeted measures to enhance international collaboration and formalise research outputs.

8.5.2. Pontos fortes (PT)

O programa é apoiado pelos laboratórios dedicados da UNIDCOM, proporcionando aos estudantes instalações especializadas e supervisão de peritos. As suas parcerias nacionais são extensas e eficazes, ligando os estudantes a projectos relevantes para a indústria e reforçando as ligações académico-profissionais. A participação em iniciativas Marie Curie, de pós-doutoramento e Erasmus+ enriquece a experiência de investigação e apoia a mobilidade. Os módulos de formação profissional e artística de alto nível preparam os licenciados para enfrentar desafios de design complexos com confiança e criatividade.

8.5.2. Pontos fortes (EN)

The programme is underpinned by UNIDCOM's dedicated laboratories, providing students with specialised facilities and expert supervision. Its national partnerships are extensive and effective, linking students to industry-relevant projects and reinforcing academic-professional connections. Participation in Marie Curie, postdoctoral and Erasmus+ initiatives enriches the research experience and supports mobility. High-level professional and artistic training modules prepare graduates to tackle complex design challenges with confidence and creativity.

8.5.3. Pontos fracos (PT)

As colaborações internacionais de investigação continuam a ser secundárias em relação às iniciativas nacionais e poderiam ser alargadas para aumentar o perfil global do programa. A produção científica é modesta, com poucos artigos revistos por pares ou documentos de conferências resultantes do trabalho dos estudantes. A atual orientação para a prática, embora valiosa para as competências profissionais, limita o desenvolvimento de um registo de publicações académicas mais sólido. É necessário um apoio estruturado e incentivos à divulgação da investigação.

8.5.3. Pontos fracos (EN)

International research collaborations remain secondary to national initiatives and could be expanded to increase the programme's global profile. Scientific production is modest, with few peer-reviewed articles or conference papers emerging from student work. The current practice-oriented focus, while valuable for professional skills, limits the development of a stronger scholarly publication record. Structured support and incentives for research dissemination are needed.

9. Comparação com ciclos de estudos de referência no Espaço Europeu de Ensino Superior (EEES).

9.1. Ciclos de estudos similares em instituições de referência do Espaço Europeu de Ensino Superior (EEES)

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

☒ Sim ☐ Não ☐ Em parte

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

9.3.1. Apreciação global (PT)

O ciclo de estudos é semelhante a outros mestrados relacionados com o design de jogos, que são ministrados presencialmente. Está bem alinhado com os resultados de aprendizagem de outros programas de estudo internacionais, principalmente europeus, colocando ênfase na exploração de processos criativos e ferramentas de design.

9.3.1. Apreciação global (EN)

The study cycle is similar to other Masters related to Game design, which are taught Face to Face. It is well aligned with the Learning Outcomes of other International, mostly European, Study programmes, placing emphasis is the exploration of creative processes and design tools.

9.3.2. Pontos fortes (PT)

Um dos principais pontos fortes é a metodologia de aprendizagem online, enquanto a maioria dos outros programas de estudo são presenciais. É importante notar que existem muito poucos cursos à distância em Arte e Design no cenário académico internacional, e a própria metodologia de ensino para ensinar design através do ensino à distância está a ser desenvolvida a partir desses exemplos de prática pedagógica. Nesse sentido, considera-se que este curso é um dos poucos que praticam o ensino à distância em Design e, portanto, lidera a metodologia educacional de design através da sua experiência e prática. O curso enfatiza práticas inovadoras de desenvolvimento de jogos (como o uso de ferramentas de IA).

9.3.2. Pontos fortes (EN)

A primary strength is the methodology of online/ blended learning, while most of the other Study Programmes are F2F studies. It has to be noted that there are very few distance learning courses in Art and Design Courses, in the international academic scene, and the teaching methodology itself to teach design via Distance Learning is being developed by such teaching-practice examples. In this respect, it is considered that this course is one of the very few that practice Distance Learning in Design and therefore leads design educational methodology by their experience and practice.

The course emphasizes novel game development practices (such as the use of AI tools).

9.3.3. Pontos fracos (PT)

*O ciclo de estudos não é tão forte na abordagem dos aspetos teóricos inerentes ao Design de Jogos.
O ciclo de estudos parece não se concentrar suficientemente em publicações científicas/de investigação (estas também podem envolver metodologia de ensino, no que diz respeito à prática e experiência em métodos de design de ensino à distância).
A proposta não integra quaisquer instâncias para workshops presenciais ou outros eventos, para fomentar a cooperação dos alunos e o desenvolvimento do sentimento de pertença a uma comunidade académica.
A acreditação verificada das aptidões e competências dos alunos é um desafio, dada a natureza 100% online do curso.*

9.3.3. Pontos fracos (EN)

*The study cycle is not so strong in addressing the theoretical aspects inherent in Game Design.
The study cycle seems to not to focus enough on scientific/research publications (these can also involve teaching methodology, regarding practice and experience in distance teaching design methods).
The proposal does not integrate any instances for face-to-face workshops or other events, to foster students' cooperation and the feeling of an academic community.
Verified Accreditation for the skills and competences of students is a challenge, given the 100% online nature of the course.*

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

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

[] Sim [] Não [] Em parte [X] Não Aplicável

10.2. Orientadores externos.**10.3. Plano de distribuição dos estudantes e Recursos Institucionais.****10.3.1. Plano de distribuição dos estudantes pelos locais de estágio e/ou formação em serviço****10.3.2. Recursos da instituição para o acompanhamento dos estudantes.**

[] Sim [] Não [] Em parte [X] Não Aplicável

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

[] Sim [] Não [] Em parte [X] Não Aplicável

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

[] Sim [] Não [] Em parte [X] Não Aplicável

10.6. Apreciação global das condições de estágio ou formação em serviço.**10.6.1. Apreciação global (PT)**

N/A

10.6.1. Apreciação global (EN)

N/A

10.6.2. Pontos fortes (PT)

N/A

10.6.2. Pontos fortes (EN)

N/A

10.6.3. Pontos fracos (PT)

N/A

10.6.3. Pontos fracos (EN)

N/A

11. Recomendação Preliminar

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

Relatório de avaliação CAE | Novo ciclo de estudos

Os objetivos gerais do ciclo de estudos são adequados e os resultados de aprendizagem são alcançáveis e mensuráveis. Ambos são compatíveis com a natureza e a missão da instituição e estão alinhados com uma estratégia de reforço da oferta educativa, uma vez que este ciclo de estudos complementar as ofertas presenciais e online existentes.

Analisando a estrutura curricular, as UC são, em geral, adequados e enquadram-se nas áreas científicas tradicionais dos programas de formação neste domínio, nomeadamente: Produção Audiovisual e de Media (área científica principal) e Ciências da Computação. Os workshops/laboratórios poderiam ter um formato híbrido, parcialmente na universidade e, para os estudantes que estão longe, com ligações online. Os estudantes beneficiariam da sensação de uma verdadeira comunidade académica, de colegas a trabalhar no mesmo local e a trocar ideias e perspetivas.

A dissertação final pode seguir dois caminhos: um mais prático, em que os alunos realizam um projeto, e outro mais teórico, que resulta numa dissertação escrita.

No entanto, a estrutura do curso enfatiza o trabalho baseado em projetos, enquanto a investigação teórica e científica é mais limitada no ciclo de estudos. Em termos abstratos, isto pode colocar maiores dificuldades aos alunos que escolhem a via mais teórica.

Este aspeto também é evidente na baixa percentagem de doutorados com vasta experiência académica (em investigação, academia e gestão). Por isso, é necessário que o pessoal progrida academicamente e incentive a produção científica e de investigação (uma vez que se trata de um curso de mestrado).

A este nível, verifica-se que o corpo docente proposto para o ciclo de estudos é composto por 16 professores com doutoramento e que as áreas de formação académica dos professores abrangem domínios como a Informática (6 professores), Produção Audiovisual e de Media (4 professores), Belas Artes (2 professores), Design (1 professor), Jornalismo (1 professor) e Gestão (1 professor).

A área com maior representação é a Ciência da Computação, representando 37,5% dos doutorados, seguida pela Produção Audiovisual e de Media, com 25%. A principal área científica do ciclo de estudos, declarada como 213 - Produção Audiovisual e de Media, não é, portanto, a mais representada entre os professores, o que levanta algumas questões sobre o alinhamento entre a classificação do ciclo de estudos e a composição do corpo docente.

A área 213 - Produção Audiovisual e de Media representa 65% dos ECTS do ciclo de estudos (78 dos 120 ECTS), mas apenas 4 dos 16 docentes doutorados têm formação nesta área. Em contrapartida, a área 481 – Ciências da Computação representa 25% dos ECTS, mas corresponde a uma percentagem muito mais elevada dos doutorados.

De acordo com a legislação em vigor, o corpo docente deve ser «adequado e estável», com formação e experiência relevantes na área científica do ciclo. No presente caso, embora exista uma base científica e pedagógica sólida, com professores que têm laços estáveis com a instituição (a maioria dos quais pertence a carreiras do ensino superior), existe um desfasamento entre a área científica predominante do corpo docente e a área que define o ciclo de estudos, o que pode comprometer a coerência científica da proposta.

O número de pessoal não docente é adequado, incluindo alguns colaboradores com doutoramento.

Existe um sistema para avaliar o desempenho do pessoal não docente. No geral, existe uma gama de serviços para apoiar os estudantes no seu percurso, incluindo um laboratório de educação digital dedicado - o Laboratório de Educação Digital (LED).

As instalações e equipamentos que apoiam o ciclo de estudos são adequados para o ensino à distância. A instituição oferece infraestruturas digitais avançadas, incluindo ambientes baseados na nuvem e máquinas virtuais, o que garante que os estudantes possam aceder a todos os recursos necessários, independentemente da sua localização.

Está também disponível uma vasta gama de ferramentas de software relevantes para a indústria específica dos jogos, apoiando diretamente os resultados de aprendizagem do programa nas áreas da Ciência da Computação e Matemática e Estatística. Além disso, o acesso a bases de dados académicas através da biblioteca virtual proporciona uma base sólida para atividades de investigação.

Embora seja mencionada a existência de laboratórios para apoiar as atividades do ciclo de estudos, não é clara a sua relevância e o nível de acesso para os alunos remotos. Para um ciclo de estudos à distância, a integração de laboratórios virtuais ou alternativas de acesso remoto ajudaria a garantir oportunidades de aprendizagem equitativas.

Não há referência às especificações mínimas de hardware para os dispositivos dos alunos. Devem ser fornecidas orientações claras sobre os requisitos informáticos necessários, a velocidade da Internet e os equipamentos periféricos considerados essenciais para garantir que todos os alunos possam aceder efetivamente aos materiais do curso, utilizar o software de forma eficaz e colaborar online.

Embora o ciclo de estudos ofereça uma gama muito ampla de ferramentas digitais, faltam detalhes sobre os serviços de suporte técnico, incluindo disponibilidade, tempos de resposta para resolução de problemas ou recursos de helpdesk.

O programa demonstra uma base sólida em investigação e desenvolvimento profissional. Beneficia da afiliação com a unidade de investigação UNIDCOM e de fortes parcerias nacionais que promovem a investigação aplicada e a aprendizagem experiencial. No entanto, a produção científica é modesta, com poucos artigos revistos por pares ou comunicações em conferências resultantes do trabalho dos alunos. A atual abordagem orientada para a prática, embora valiosa para as competências profissionais, limita o desenvolvimento de um historial mais sólido de publicações académicas.

Está bem alinhada com os resultados de aprendizagem de outros programas de estudo internacionais, principalmente europeus, colocando ênfase na exploração de processos criativos e ferramentas de design.

No entanto, o ciclo de estudos não parece centrar-se suficientemente nas publicações científicas/de investigação (estas também podem envolver metodologia de ensino, no que diz respeito à prática e experiência em métodos de conceção de ensino à distância). A proposta não inclui quaisquer exemplos de workshops presenciais ou outros eventos para promover a cooperação entre os estudantes e o desenvolvimento de um sentimento de pertença a uma comunidade académica.

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

The general objectives of the study cycle are appropriate, and the learning outcomes are achievable and measurable. Both are compatible with the nature and mission of the institution and are aligned with a strategy to strengthen the educational offer, since this study cycle will complement the existing face-to-face and online offers.

Analysing the curriculum structure, the CU are generally appropriate and fall within the traditional scientific areas of training programmes in this field, namely: Audiovisual and Media Production (main scientific area) and Computer Science.

The workshops/laboratories could have a hybrid format, partly at the university and, for those who are far away, with online connections. Students would benefit from the feeling of a true academic community, of peers working in the same place and exchanging ideas and perspectives.

The final dissertation can take two paths: a more practical one, in which students carry out a project, and a more theoretical one, which results in a written dissertation.

However, the course structure emphasises project-based work, while theoretical and scientific research is more limited in the study cycle. In abstract terms, this may pose greater difficulties for students who choose the more theoretical route.

This aspect is also evident in the low percentage of PhDs with extensive academic experience (in research, academia and administration). It is therefore necessary for staff to progress academically and to encourage scientific and research output (as this is a master's degree course).

At this level, it can be seen that the teaching staff proposed for the study cycle consists of 16 teachers with doctoral degrees and that the areas of academic training of the teachers cover fields such as Computer Science (6 teachers), Audiovisual and Media Production (4 teachers), Fine Arts (2 teachers), Design (1 teacher), Journalism (1 lecturer) and Management (1 lecturer).

The area with the highest representation is Computer Science, accounting for 37.5% of PhDs, followed by Audiovisual and Media Production, with 25%. The main scientific area of the study cycle, declared as 213 - Audiovisual and Media Production, is therefore not the most represented among teachers, which raises some questions about the alignment between the classification of the study cycle and the composition of the teaching staff.

Area 213 - Audiovisual and Media Production represents 65% of the ECTS of the study cycle (78 of the 120 ECTS), but only 4 of the 16 doctoral professors have training in this area. In contrast, area 481 - Computer Science represents 25% of ECTS, but corresponds to a much higher percentage of PhDs.

According to current legislation, the teaching staff is required to be "adequate and stable", with relevant training and experience in the scientific area of the cycle. In the present case, although there is a solid scientific and pedagogical basis, with teachers who have stable ties to the institution (most of whom belong to higher education careers), there is a mismatch between the predominant scientific area of the teaching staff and the area that defines the study cycle, which may compromise the scientific coherence of the proposal.

The number of non-teaching staff is adequate, including some collaborators with doctorates.

There is a system in place to evaluate the performance of non-teaching staff. Overall, there is a range of services in place to support students on their journey, including a dedicated digital education laboratory - the Digital Education Laboratory (LED).

The facilities and equipment that support the study cycle are suitable for distance learning. The institution offers advanced digital infrastructure, including cloud-based environments and virtual machines, which ensures that students can access all the necessary resources, regardless of their location.

A wide range of software tools relevant to the specific gaming industry is also available, directly supporting the programme's learning outcomes in the areas of Computer Science and Mathematics and Statistics. In addition, access to academic databases through the virtual library provides a solid foundation for research activities.

Although mention is made of the existence of laboratories to support the activities of the study cycle, it is unclear what their relevance is and the level of access for remote students. For a distance learning study cycle, the integration of virtual laboratories or remote access alternatives would help to ensure equitable learning opportunities.

There is no reference to minimum hardware specifications for student devices. Clear guidance should be provided on the necessary computing requirements, Internet speed and peripheral equipment considered essential to ensure that all students can effectively access course materials, use software effectively and collaborate online.

Although the study cycle offers a very wide range of digital tools, details are lacking on technical support services, including availability, response times for problem resolution, or helpdesk resources.

The programme demonstrates a solid foundation in research and professional development. It benefits from affiliation with the UNIDCOM research unit and strong national partnerships that promote applied research and experiential learning. However, scientific output is modest, with few peer-reviewed articles or conference papers resulting from student work. The current practice-oriented approach, while valuable for professional skills, limits the development of a more solid record of academic publications. It is well aligned with the learning outcomes of other international study programmes, mainly European, placing emphasis on the exploration of creative processes and design tools.

Nevertheless, the study cycle does not seem to focus sufficiently on scientific/research publications (these may also involve teaching methodology, with regard to practice and experience in distance learning design methods).

The proposal does not include any instances for face-to-face workshops or other events to foster student cooperation and the development of a sense of belonging to an academic community.

11.2. Tipo de Acreditação

[] A acreditação do ciclo de estudos [X] A acreditação condicional do ciclo de estudos [] A não acreditação do ciclo de estudos

11.3. Período de acreditação

6.0

11.4. Condições (se aplicável) (PT)

Condição a cumprir no imediato: em termos de proporção, cerca de 65% dos ECTS na área principal são de Produção Audiovisual e de Media (PAM) e cerca de 25% são de Ciências da Computação (CS), sendo a área de PAM a área principal e a CS a secundária. De acordo com o DL 74/2006, artigo 16.º, n.º 8, seria de esperar que o corpo docente em cada uma destas áreas estivesse presente na mesma proporção, o que não é o caso. Especificamente, existem 4 ETIs de professores na área de AMP e 6 ETIs de professores na área de CS. Por conseguinte, o CAE recomenda que a UE forneça uma demonstração de contratação que permita verificar que a proporção entre as áreas científicas ECTS e o ETI do corpo docente será respeitada através da contratação de novos funcionários na área científica PAM ou que comprove que existem membros do corpo docente com doutoramento em Ciências da Computação que são considerados como pertencentes à área científica AMP devido à sua área de investigação e produção científica.

11.4. Condições (se aplicável) (EN)

Condition to be met immediately: in terms of proportion, approximately 65% of ECTS in the main area are in Audiovisual and Media Production (PAM) and approximately 25% are in Computer Science (CS), with PAM being the main area and CS the secondary area. According to DL 74/2006, Article 16(8), it would be expected that the teaching staff in each of these areas would be present in the same proportion, which is not the case. Specifically, there are 4 FTE teachers in the area of AMP and 6 FTE teachers in the area of CS. Consequently, the CAE recommends that the EU provide evidence of recruitment to verify that the ratio between ECTS scientific areas and teaching staff ETIs will be respected through the recruitment of new staff in the PAM scientific area or that there are members of the teaching staff with PhDs in Computer Science who are considered to belong to the AMP scientific area due to their area of research and scientific output.

11.5. Fundamentação (PT)

A correspondência entre os ECTS das unidades curriculares e as áreas de doutoramento dos professores deve ser consistente.

11.5. Fundamentação (EN)

The match between ECTS of the curricular units and the PhD areas of the teachers should be consistent.

11.6 Pretende adicionar um anexo?

[sem resposta]

Observações (PDF) (se aplicável)

[sem resposta]

12. Análise da Pronúncia (se aplicável)**12.1. Análise da Pronúncia (se aplicável) (PT)**

A Universidade Europeia (UE) forneceu informações sobre três (3) contratações adicionais de pessoal académico na área de Produção Audiovisual e de Media (AMP), elevando para sete (7) o número total de professores na área de AMP. Em termos da percentagem de AMP e Ciências da Computação (CS), a proporção é agora de 50-50%, mais próxima de uma divisão de 65%-30%, que era o requisito arredondado. No entanto, uma vez que parece haver um número adequado de pessoal docente e que alguns dos docentes na área de CS podem não ser tão ativos ou a tempo inteiro, podemos considerar que o requisito está cumprido. No entanto, a CAE mantém ainda duas preocupações que recomendamos que a instituição tenha em consideração:

Em primeiro lugar, é essencial garantir que o curso se centrará genuinamente no Design de Videojogos, em vez de nas Ciências da Computação para videojogos. Esta distinção é crucial, uma vez que alguns programas de estudo podem frustrar as expectativas dos estudantes que procuram funções criativas no desenvolvimento de videojogos e receber principalmente uma abordagem que favorece o ensino de programação.

Em segundo lugar, o recrutamento de docentes com formação em Belas-Artes pode não estar totalmente alinhado com as necessidades da área de Produção de Media, especialmente quando o foco é especificamente o Design de Videojogos. É importante verificar se o pessoal recém-recrutado possui realmente conhecimentos especializados relevantes para o design de jogos no âmbito da produção de média.

12.1. Análise da Pronúncia (se aplicável) (EN)

Universidade Europeia (UE) provided information on three (3) additional recruitments of academic personnel in the Audiovisual and Media Production (AMP) subject area, now making seven (7) the total teachers in the AMP area. In terms of the percentage of AMP and Computer Science (CS), the proportion is now 50-50%, closer to a 65%-30% division, which was the rounded requirement. Nevertheless, since there seems to be an adequate number of teaching personnel, and some of the academic personnel in the CS area may not be so active or full-time, we can consider the requirement to be met.

However, the EAT still maintains two concerns that we recommend the institution should consider:

Firstly, it is essential to ensure that the course will be genuinely focused on Video Game Design, rather than on Computer Science for video games. This distinction is crucial as some study programs can frustrate students' expectations of seeking creative roles in video game development, and receive primarily an approach that favours coding instruction.

Secondly, the recruitment of artists with Fine Arts backgrounds may not fully align with the needs of the Media Production area, especially when the focus is specifically on Video Game Design. It is important to verify that the newly recruited staff genuinely possess expertise relevant to game design within media production.

13. Recomendação Final

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

Relatório de avaliação CAE | Novo ciclo de estudos

Os objetivos gerais do ciclo de estudos são adequados e os resultados de aprendizagem são alcançáveis e mensuráveis. Ambos são compatíveis com a natureza e a missão da instituição e estão alinhados com uma estratégia de reforço da oferta educativa, uma vez que este ciclo de estudos complementar as ofertas presenciais e online existentes.

Analisando a estrutura curricular, as UC são, em geral, adequados e enquadram-se nas áreas científicas tradicionais dos programas de formação neste domínio, nomeadamente: Produção Audiovisual e de Media (área científica principal) e Ciências da Computação. Os workshops/laboratórios poderiam ter um formato híbrido, parcialmente na universidade e, para os estudantes que estão longe, com ligações online. Os estudantes beneficiariam da sensação de uma verdadeira comunidade académica, de colegas a trabalhar no mesmo local e a trocar ideias e perspetivas.

A dissertação final pode seguir dois caminhos: um mais prático, em que os alunos realizam um projeto, e outro mais teórico, que resulta numa dissertação escrita.

No entanto, a estrutura do curso enfatiza o trabalho baseado em projetos, enquanto a investigação teórica e científica é mais limitada no ciclo de estudos. Em termos abstratos, isto pode colocar maiores dificuldades aos alunos que escolhem a via mais teórica.

Este aspeto também é evidente na baixa percentagem de doutorados com vasta experiência académica (em investigação, academia e gestão). Por isso, é necessário que o staff académico progrida academicamente e incentive a produção científica e de investigação (uma vez que se trata de um curso de mestrado).

O número de pessoal não docente é adequado, incluindo alguns colaboradores com doutoramento.

Existe um sistema para avaliar o desempenho do pessoal não docente. No geral, existe uma gama de serviços para apoiar os estudantes no seu percurso, incluindo um laboratório de educação digital dedicado - o Laboratório de Educação Digital (LED). As instalações e equipamentos que apoiam o ciclo de estudos são adequados para o ensino à distância. A instituição oferece infraestruturas digitais avançadas, incluindo ambientes baseados na nuvem e máquinas virtuais, o que garante que os estudantes possam aceder a todos os recursos necessários, independentemente da sua localização.

Está também disponível uma vasta gama de ferramentas de software relevantes para a indústria específica dos jogos, apoiando diretamente os resultados de aprendizagem do programa nas áreas da Ciência da Computação e Matemática e Estatística. Além disso, o acesso a bases de dados académicas através da biblioteca virtual proporciona uma base sólida para atividades de investigação.

Embora seja mencionada a existência de laboratórios para apoiar as atividades do ciclo de estudos, não é clara a sua relevância e o nível de acesso para os alunos remotos. Para um ciclo de estudos à distância, a integração de laboratórios virtuais ou alternativas de acesso remoto ajudaria a garantir oportunidades de aprendizagem equitativas.

Não há referência às especificações mínimas de hardware para os dispositivos dos alunos. Devem ser fornecidas orientações claras sobre os requisitos informáticos necessários, a velocidade da Internet e os equipamentos periféricos considerados essenciais para garantir que todos os alunos possam aceder efetivamente aos materiais do curso, utilizar o software de forma eficaz e colaborar online.

Embora o ciclo de estudos ofereça uma gama muito ampla de ferramentas digitais, faltam detalhes sobre os serviços de suporte técnico, incluindo disponibilidade, tempos de resposta para resolução de problemas ou recursos de helpdesk.

O programa demonstra uma base sólida em investigação e desenvolvimento profissional. Beneficia da afiliação com a unidade de investigação UNIDCOM e de fortes parcerias nacionais que promovem a investigação aplicada e a aprendizagem experiencial. No entanto, a produção científica é modesta, com poucos artigos revistos por pares ou comunicações em conferências resultantes do trabalho dos alunos. A atual abordagem orientada para a prática, embora valiosa para as competências profissionais, limita o desenvolvimento de um historial mais sólido de publicações académicas.

Está bem alinhada com os resultados de aprendizagem de outros programas de estudo internacionais, principalmente europeus, colocando ênfase na exploração de processos criativos e ferramentas de design.

No entanto, o ciclo de estudos não parece centrar-se suficientemente nas publicações científicas/de investigação (estas também podem envolver metodologia de ensino, no que diz respeito à prática e experiência em métodos de conceção de ensino à distância).

A proposta não inclui quaisquer exemplos de workshops presenciais ou outros eventos para promover a cooperação entre os estudantes e o desenvolvimento de um sentimento de pertença a uma comunidade académica.

A CAE avaliou a pronúncia da IES e considerou que as condições no imediato estão cumpridas.

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

The general objectives of the study cycle are appropriate and the learning outcomes are achievable and measurable. Both are compatible with the nature and mission of the institution and are aligned with a strategy to strengthen the educational offer, as this study cycle will complement existing face-to-face and online offers.

Analysing the curriculum structure, the CU are, in general, appropriate and fall within the traditional scientific areas of training programmes in this field, namely: Audiovisual and Media Production (main scientific area) and Computer Science.

The workshops/laboratories could have a hybrid format, partly at the university and, for students who are far away, with online connections. Students would benefit from the feeling of a true academic community, with colleagues working in the same place and exchanging ideas and perspectives.

The final dissertation can follow two paths: a more practical one, in which students carry out a project, and a more theoretical one, which results in a written dissertation.

However, the course structure emphasises project-based work, while theoretical and scientific research is more limited in the study cycle. In abstract terms, this may pose greater difficulties for students who choose the more theoretical route.

This aspect is also evident in the low percentage of PhD holders with extensive academic experience (in research, academia and management). Therefore, it is necessary for academic staff to progress academically and encourage scientific and research output (since this is a master's degree course).

The number of non-teaching staff is adequate, including some collaborators with PhDs.

There is a system in place to evaluate the performance of non-teaching staff. Overall, there is a range of services to support students in their studies, including a dedicated digital education laboratory - the Digital Education Laboratory (LED).

The facilities and equipment that support the study cycle are adequate for distance learning. The institution offers advanced digital infrastructure, including cloud-based environments and virtual machines, ensuring that students can access all necessary resources regardless of their location.

A wide range of software tools relevant to the specific gaming industry is also available, directly supporting the programme's learning outcomes in the areas of Computer Science and Mathematics and Statistics. In addition, access to academic databases through the virtual library provides a solid foundation for research activities.

Although the existence of laboratories to support the programme's activities is mentioned, their relevance and level of access for remote students is unclear. For a distance learning programme, the integration of virtual laboratories or remote access alternatives would help to ensure equitable learning opportunities.

There is no reference to minimum hardware specifications for students' devices. Clear guidance should be provided on the necessary IT requirements, internet speed and peripheral equipment considered essential to ensure that all students can effectively access course materials, use software effectively and collaborate online.

Although the study programme offers a very wide range of digital tools, details on technical support services, including availability, response times for problem resolution, or helpdesk resources, are lacking.

The programme demonstrates a solid foundation in research and professional development. It benefits from affiliation with the UNIDCOM research unit and strong national partnerships that promote applied research and experiential learning. However, scientific output is modest, with few peer-reviewed articles or conference papers resulting from student work. The current practice-oriented approach, while valuable for professional skills, limits the development of a stronger track record of academic publications. It is well aligned with the learning outcomes of other international, mainly European, study programmes, emphasizing the exploration of creative processes and design tools.

However, the study cycle does not seem to focus sufficiently on scientific/research publications (these may also involve teaching methodology, about practice and experience in distance learning design methods).

The proposal does not include any examples of face-to-face workshops or other events to promote cooperation between students and the development of a sense of belonging to an academic community.

The EAT assessed the HEI's response and considered that the immediate conditions are met.

13.2. Tipo de Acreditação

☒ A acreditação do ciclo de estudos ☐ A acreditação condicional do ciclo de estudos ☐ A não acreditação do ciclo de estudos

13.3. Período de acreditação

6.0

13.4. Condições (se aplicável) (PT)

[sem resposta]

13.4. Condições (se aplicável) (EN)

[sem resposta]

13.5. Fundamentação (PT)

A CAE avaliou a pronúncia da IES e considerou que as condições no imediato estão cumpridas.

13.5. Fundamentação (EN)

The EAT assessed the HEI's response and considered that the immediate conditions are met.

13.6 Pretende adicionar um anexo?

☐ Sim ☒ Não

Observações (PDF) (se aplicável)

[sem resposta]