

## **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):

Emmanuel Martins Ferreira - 0000-0002-9120-2737

Joana Casteleiro-Pitrez - 4C14-583D-FCAA

Patrícia Gouveia (Presidente) - 0A17-9D0E-B652

## 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,

[sem resposta]

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

[sem resposta]

### 1.3. Designação do ciclo de estudos. (PT)

*Design e Produção de jogos*

### 1.3. Designação do ciclo de estudos. (EN)

*Games design and production*

### 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<br/>Artes<br/>Artes e Humanidades*

### 1.6.2. Classificação CNAEF - segunda área fundamental, se aplicável

[0481] *Ciências Informáticas<br/>Informática<br/>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**

40.0

**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: ciências informáticas, design 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 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**

*Can 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 of a foreign higher academic degree that is recognised as meeting the objectives of the degree in: computer science, design or in other areas considered appropriate by the statutorily competent body of the IES;
- Holders of an academic, scientific and/or professional curriculum, which is recognized by the competent body of the European University as attesting the ability 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)**

*Não foi incluído documento legal com o regulamento da Universidade Europeia que especifica as regras de admissão aos ciclos de estudos de segundo ciclo. O documento pode ser encontrado on-line aqui:*

*[https://www.europeia.pt/resources/media/documents/08\\_Regulamento\\_organizacao\\_e\\_funcionamento\\_dos\\_mestrados.pdf](https://www.europeia.pt/resources/media/documents/08_Regulamento_organizacao_e_funcionamento_dos_mestrados.pdf)*

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

*No legal document was included with European University regulations that specifies the admission rules to second cycle study plans. The document can be found online here:*

*[https://www.europeia.pt/resources/media/documents/08\\_Regulamento\\_organizacao\\_e\\_funcionamento\\_dos\\_mestrados.pdf](https://www.europeia.pt/resources/media/documents/08_Regulamento_organizacao_e_funcionamento_dos_mestrados.pdf)*

**1.11. Modalidade do ensino**

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

**1.11.1. Regime de funcionamento, se presencial**

[ ] Diurno [X] Pós-laboral [ ] Outro

**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)**

*O ciclo de estudos decorrerá no Campus de Santos, sito na Av. Dom Carlos I, n.º 4, 1200-649 Lisboa, devidamente aprovado e autorizado pela DGES.*

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

*The study cycle will take place at the Santos Campus, located at Av. Dom Carlos I, n.º 4, 1200-649 Lisboa, which has been duly approved and authorised by DGES.*

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

[Regulamento de credito de formao anterior e de experiencia profissional Europeia.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)**

*Foi incluído na presente candidatura documento legal com o Regulamento de Creditação de Formação Anterior e de Experiência Profissional da Universidade Europeia que especifica as regras de creditação nos ciclos de estudos de segundo ciclo.*

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

*A legal document containing the European University Regulation on Crediting Previous Training and Professional Experience was included in this application, which specifies the rules for accreditation in second-cycle study plans.*

**1.14. Observações. (PT)**

*[sem resposta]*

**1.14. Observações. (EN)**

*[sem resposta]*

## 2. Formalização do pedido.

---

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

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

**2.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa (PT)**

*Foram incluídos na presente candidatura documentos legais que sustentam a aprovação do ciclo de estudos conferente ao grau de mestre pelo Conselho Científico e a aprovação da Reitora da Universidade Europeia. No entanto, talvez por lapso, não foi incluída a ata referente à decisão do órgão de Conselho Pedagógico, tendo sido feito upload do parecer da Reitora duas vezes. Depois do pedido esclarecimento a instituição facultou a ata do órgão colegial em falta.*

**2.1.1. Evidências que fundamentam a apreciação expressa (EN)**

*Legal documents were included in this application that support the approval of the study cycle leading to the master's degree by the Scientific Council and the approval of European University Rector. However, perhaps by mistake, the document referring to the Pedagogical Council body decision were not included, and the Rector's opinion was uploaded twice. After the request for clarification, the institution provided the missing document.*

## 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.**

Sim  Não  Em parte

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

Sim  Não  Em parte

**3.5. Designação do ciclo de estudos.**

Sim  Não  Em parte

**3.6.1. Apreciação global (PT)**

No Pedido de Acreditação Prévia do Novo Ciclo de Estudos são identificados seis objetivos gerais. Esses objetivos são definidos para estudantes e não para o Ciclo de Estudos. Esta CAE considera fundamental a reformulação dos objetivos gerais à luz do Ciclo de Estudos. No que respeita aos objetivos de aprendizagem foram definidos, segundo a IES, três conhecimentos, três aptidões e duas competências. A CAE recomenda a reformulação dos verbos de ação de modo a enquadrar cada item adequadamente, devem ainda ser evitadas as sobreposições de ideias, caso da AP1 e AP2, e devem corrigir-se os erros gramaticais e ortográficos. A CAE recomenda a reformulação do ponto 3.3 na medida em que o texto “provenientes do ensino secundário” parece não fazer sentido no âmbito do Pedido de Acreditação de um Ciclo de Estudos de segundo ciclo. A justificação da inserção do ciclo de estudos na estratégia institucional de oferta formativa, face à missão institucional e, designadamente, ao projeto educativo, científico e cultural da instituição é adequada.

**3.6.1. Apreciação global (EN)**

Six general objectives are identified in the Request for Prior Accreditation of the New Study Plan. These goals are defined for the students and not for the Study Plan. This External Evaluation Committee (EEC) considers it essential to reformulate the general objectives considering the Study Plan. Concerning learning goals, the Higher Education Institution (HEI) defined three knowledge outcomes, three skills, and two competencies. This EEC recommends reformulating action verbs to fit each item appropriately. Overlapping ideas, as in AP1 and AP2, should also be avoided, and grammatical and spelling errors should be corrected. This EEC recommends reformulating point 3.3 as the text “from secondary education” does not seem to make sense within the scope of the Request for Accreditation of a second cycle Study Plan. The justification for including the study plan in the institutional strategy of training provision, given the institutional mission, and particularly the educational, scientific, and cultural project of the institution, is adequate.

**3.6.2. Pontos fortes (PT)**

O CE beneficia da integração numa instituição com uma significativa oferta formativa na área das artes e do design. Este CE adequa-se com a missão e estratégia da instituição.

**3.6.2. Pontos fortes (EN)**

This study plan (SP) benefits from integration into an institution with a significant training offer in arts and design. This SP fits in with the institution's mission and strategy.

**3.6.3. Pontos fracos (PT)**

Os objetivos gerais não se encontram bem definidos, os objetivos específicos necessitam de reformulação, assim como, a justificação à adequação do objeto e objetivos do ciclo de estudos à modalidade do ensino e, quando aplicável, à percentagem das componentes não presencial e presencial, bem como a sua articulação.

**3.6.3. Pontos fracos (EN)**

The general objectives are not well defined; the specific objectives require reformulation, as well as justification for the suitability of the object and objectives of the study plan to the teaching modality and, when applicable, the percentage of non-face-to-face and face-to-face components, as well as its articulation.

**4. Desenvolvimento curricular**

---

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

Sim  Não  Em parte

**4.2.2 Conteúdos programáticos das unidades curriculares.**

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)**

A CAE identificou que os objetivos gerais e os objetivos de aprendizagem definidos para o Ciclo de Estudos não estão corretos ou necessitam de reformulação. A CAE identificou também que os objetivos de aprendizagem das unidades curriculares (UCs), Concepção de Níveis e Mundos, Estética de Jogos e Design Visual, Estratégia e Dinâmicas para Jogos, Experiência do Utilizador (UX) para Jogos, Inteligência Artificial para Jogos, Modelos de Negócios para Jogos, Plataformas de Desenvolvimento de Jogos, Storytelling e Narrativas, são praticamente iguais entre si, retirando-se ou acrescentando-se sempre os mesmos pontos.

A ficha da UC de Projeto Aplicado está incompleta.

Na unidade curricular com o título Concepção de Níveis e Mundos, as referências são maioritariamente constituídas por links para o YouTube.

Nas UCs de Projeto de Design e Conceptualização de Jogos e Projeto de Design e Produção de Jogos os objetivos de aprendizagem são exatamente os mesmos, o programa muda apenas o item 3 e a bibliografia é igual. Ora, há uma grande diferença entre produzir e conceptualizar um jogo. A produção de jogos implica o desenvolvimento de toda a componente de programação que não está plasmada na Ficha da UC. Não é dado suficiente enfoque à diferença entre as UCs.

Na justificação do desenho curricular não há uma fundamentação sobre quais são as UCs estruturantes e de que forma integram o plano de estudos. Qual a estratégia de aprofundamento de conhecimentos do ciclo de estudos consoante a sua localização, no primeiro ou no segundo semestre.

A Estrutura Curricular e o Plano de Estudos são adequados, cumprem os requisitos legais e garantem a integração de estudantes na investigação científica. No entanto, considera-se que a UC de "Inteligência Artificial para Jogos" deveria ser renomeada no contexto do ciclo de estudos. Há imensas tecnologias que devem ser entendidas em conexão e à luz dos videojogos, porquê focar apenas na Inteligência Artificial? E a Realidade Virtual, a Realidade Aumentada e as Realidades Mistas e Expandidas? A CAE considera que o nome e o programa da UC deveriam ser repensados de modo a incluir no CE uma compreensão de todas as tecnologias que podem ser utilizadas no contexto dos videojogos.

A IES definiu adequadamente o Modelo pedagógico referencial de organização do processo de ensino e aprendizagem das unidades curriculares do CE.

No que respeita à adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem (conhecimentos, aptidões e competências) definidos para o ciclo de estudos, a CAE considera que o objetivo C2 "Conceber e planejar diferentes estratégias de interação e dinâmicas de jogo de acordo com os padrões e plataformas de desenvolvimento da indústria" será difícil de atingir apenas utilizando "metodologias de ensino e aprendizagem (EA) expositivas e ativas, operacionalizadas por aulas teóricas e teórico-práticas, baseada em pesquisa de problemas."

Foram definidos mecanismos adequados para garantir a justeza, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação.

Relativamente à avaliação da aprendizagem de estudantes, a CAE considera que as metodologias e critérios previstos para a avaliação da aprendizagem destes não está corretamente definida em função dos objetivos de aprendizagem de cada unidade curricular. As unidades curriculares Concepção de Níveis e Mundos (6 ECTS), Estética de Jogos e Design Visual (6 ECTS), Estratégia e Dinâmicas para Jogos (3 ECTS), Projeto de Design e Conceptualização de Jogos (9 ECTS), Storytelling e Narrativas (6 ECTS), Experiência do Utilizador para Jogos (3 ECTS), Inteligência Artificial para Jogos (6 ECTS), Modelos de Negócios para Jogos (3 ECTS), Plataformas de Desenvolvimento de Jogos (6 ECTS), Projeto de Design e Produção de Jogos (9 ECTS) têm todas os mesmos critérios de avaliação, ou seja, "O regime de avaliação continua exige a presença do estudante em pelo menos 70% das aulas e será composto por 3 momentos de avaliação propostos pelo professor ao longo do período letivo, com uma ponderação de 20% no momento A 20% no momento B, que correspondem ao segundo e terceiro momentos de avaliação de projeto e 40% no momento C". A CAE considera que não faz sentido UCs com diferentes ECTS e diferentes tempos de trabalho e contacto implicarem a mesma quantidade de momentos de avaliação e serem todas avaliadas através de projetos. Os três momentos de avaliação contabilizam 80% da nota, não é claro onde estão os outros 20%. No ponto 4.5.2.1.5. do PAPNCE sublinha-se que estudantes serão avaliados através de "provas presenciais de conhecimento, apresentações orais, trabalhos escritos/digitais e relatórios." Mas segundo a avaliação indicada em cada ficha de unidade curricular das acima identificadas, que correspondem a 83,3%, de todas as unidades curriculares do ciclo de estudos, discentes serão avaliados com base unicamente em projetos.

A IES demonstrou a existência de mecanismos de acompanhamento do percurso e do sucesso académico de estudantes.

No que respeita à participação de estudantes em atividades científicas, a IES assinalou que a UC de Seminário visa expor discentes a estudos académicos recentes ou em curso no domínio do CE, privilegiando o contacto direto com investigadores (nacionais e internacionais). Segundo a CAE constatou esta UC não faz parte deste ciclo de estudos.

A IES fundamentou o número total de créditos ECTS face aos requisitos legais e prática corrente no Espaço Europeu de Ensino Superior e descreveu o processo que permite assegurar que a carga média de trabalho que será necessária aos estudantes corresponde ao estimado em créditos ECTS. A IES explicou como os docentes foram consultados sobre a metodologia de cálculo do nº de créditos das unidades curriculares.

#### 4.6.1. Apreciação global (EN)

The External Evaluation Committee (EEC) identified that the general objectives and learning outcomes defined for the Study Cycle need to be corrected and reformulated. The EEC also identified that the course descriptors learning goals presented in the following courses are practically the same, always removing or adding the same content: Design of Levels and Worlds, Game Aesthetics and Visual Design, Strategy and Dynamics for Games, User Experience (UX) for Games, Artificial Intelligence for Games, Business Models for Games, Game Development Platforms, Storytelling, and Narratives.

The course named Applied Project needs to be completed.

In the course named Design of Levels and Worlds, references are mostly comprised of YouTube links.

In the course descriptors named Game Design and Conceptualization Project and Game Design and Production Project, the learning outcomes are the same; the program only changes item 3, and the bibliography is the same; there is a significant difference between producing and conceptualizing a game. The production of games implies the development of the entire programming component that is not reflected in the course descriptor file. More focus should be given to the difference between both course descriptors.

In the justification of the curricular design, there needs to be a reason for the course descriptors structuring and how they form part of the study plan. What is the strategy for deepening knowledge of the study plan, depending on the course descriptor's location, in the first or second semester?

The curricular structure and study plan are adequate, comply with legal requirements, and guarantee the student's integration into scientific research. However, the EEC considers that the course descriptor named Artificial Intelligence for Games should be renamed in the context of the study plan. Various technologies must be understood in connection considering video games, so why focus only on Artificial Intelligence? What about Virtual Reality, Augmented Reality, and Mixed and Extended Realities? The EEC considers that the course descriptor name and content should be rethought to include in the study plan an understanding of all technologies that can be used in the context of video games.

The Higher Education Institution (HEI) adequately defined the reference pedagogical model for organizing the teaching and learning process of the course descriptors' study plan.

Regarding the adequacy of teaching and learning methodologies to the learning goals (knowledge, skills, and competencies) defined for the study plan, the EEC considers that objective C2 "Conceive and plan different interaction strategies and game dynamics by industry standards and development platforms," will be challenging to achieve just using "expository and active teaching and learning methodologies, operationalized by theoretical and theoretical-practical classes, based on problem research." Appropriate mechanisms have been defined to guarantee the fairness, reliability, and accessibility of evaluation methodologies and processes. Concerning the assessment of student learning, the EEC considers that the methodologies and criteria provided for assessing student learning are not correctly defined according to learning outcomes presented in the course descriptors. The course descriptors named Design of Levels and Worlds (6 ECTS), Game Aesthetics and Visual Design (6 ECTS), Strategy and Dynamics for Games (3 ECTS), Game Design and Conceptualization Project (9 ECTS), Storytelling and Narratives (6 ECTS), User Experience for Games (3 ECTS), Artificial Intelligence for Games (6 ECTS), Business Models for Games (3 ECTS), Game Development Platforms (6 ECTS), Design and Production Project Game (9 ECTS), have all the same assessment criteria, that is, "the continuous assessment regime requires the student's presence in at least 70% of classes and will consist of 3 assessment moments proposed by the teacher throughout the academic period, with a weighting of 20% at moment A, 20% at moment B, which correspond to the second and third moments of project evaluation and 40% at moment C". The EEC considers that it does not make sense for course descriptors with different ECTS and different working and contact times to involve the same number of assessment moments and to be all assessed through projects. The three assessment moments account for 80% of the grade. It needs to be clarified where the other 20% is. In point 4.5.2.1.5. of PAPNCE, it is highlighted that students will be assessed through "face-to-face knowledge tests, oral presentations, written/digital work, and reports." However, according to the assessment indicated in each course descriptor identified above, which corresponds to 83.3% of all study cycle course descriptors, students will be evaluated based solely on projects.

The Higher Education Institution (HEI) demonstrated the existence of mechanisms for monitoring the students' path and academic success.

Regarding the participation of students in scientific activities, the HEI pointed out that the Seminar course aims to expose students to recent or ongoing academic studies in the study plan field, privileging direct contact with researchers (nationally and internationally). According to the EEC, this course is not part of this study plan.

The HEI substantiated the total number of ECTS credits following legal requirements and current practice in the European Higher Education Area and described the process that ensures that the average workload required by students corresponds to the estimated ECTS credits. The HEI explained how teachers were consulted on the methodology for calculating the number of credits for course descriptors.

#### 4.6.2. Pontos fortes (PT)

A IES demonstrou um modelo pedagógico de organização do processo de ensino e aprendizagem das unidades curriculares do CE adequado. Existem mecanismos de acompanhamento do percurso e sucesso académico de estudantes e foram identificados mecanismos adequados para garantir a justiça, fiabilidade e acessibilidade das metodologias e dos processos de avaliação. O número total de créditos ECTS foi fundamentada face aos requisitos legais em vigor.

#### 4.6.2. Pontos fortes (EN)

The HEI demonstrated an appropriate pedagogical model for organizing the course descriptors into the study plan teaching and learning outcomes. There are mechanisms for monitoring students' academic progress and success, and appropriate mechanisms have been identified to guarantee the fairness, reliability, and accessibility of assessment methodologies and processes. The total number of ECTS credits was consistent with current legal requirements.

#### 4.6.3. Pontos fracos (PT)

Esta CAE recomenda a reformulação dos objetivos de aprendizagem e de avaliação da aprendizagem das unidades curriculares de Concepção de Níveis e Mundos, Estética de Jogos e Design Visual, Estratégia e Dinâmicas para Jogos, Experiência do Utilizador (UX) para Jogos, Inteligência Artificial para Jogos, Modelos de Negócios para Jogos, Plataformas de Desenvolvimento de Jogos, Storytelling e Narrativas. A ficha da UC Projeto Aplicado deve ser finalizada. Nas fichas das UCs de Projeto de Design e Conceptualização de Jogos e Projeto de Design e Produção de Jogos devem ser alterados os objetivos, o programa e a bibliografia.

Recomenda-se a uniformização na norma de referência bibliográfica e a atualização das referências.

A CAE recomenda a reformulação da "Justificação do desenho curricular", da "Adequação das metodologias de ensino e aprendizagem aos objetivos de aprendizagem" e da "Participação de estudantes em atividades científicas".

A UC "Inteligência Artificial para Jogos" deve ser repensada no contexto do CE.

#### 4.6.3. Pontos fracos (EN)

The External Evaluation Committee (EEC) recommends reformulating the learning outcomes and learning assessment of the following courses: Level and World Design, Game Aesthetics and Visual Design, Strategy and Dynamics for Games, User Experience (UX) for Games, Artificial Intelligence for Games, Business Models for Games, Game Development Platforms, Storytelling and Narratives. The Applied Project course descriptor must be completed. The outcomes, syllabus, and bibliography must be changed in the Game Design and Conceptualization Project and Game Design and Production Project course descriptors files.

It is recommended that the bibliographic referencing standards be standardized and that references be updated.

The EEC recommends the reformulation of the "Justification of the curricular design," the "Adequacy of teaching and learning methodologies to the learning outcomes," and the "Participation of students in scientific activities."

The course descriptor named "Artificial Intelligence for Games" must be rethought in the study plan context.

## 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)

A maioria do corpo docente é formada por professores doutorados (aproximadamente 82% do total de docentes). Dos 15 docentes do CE, 9 são filiados a unidades de investigação classificadas com Muito Bom ou Excelente. Essas unidades estão localizadas tanto na própria Universidade Europeia (Unidade de Investigação em Design e Comunicação - UNIDCOM/IADE), quanto em outras instituições de ensino superior. A CAE considerou que o corpo docente é qualificado, com quantidade razoável de publicações em áreas afins ao design de jogos. A maioria do corpo docente (aproximadamente 78%) possui ligação à instituição há mais de três anos. Quanto à avaliação de desempenho, os docentes são classificados como professores, coordenadores de CE e existe a figura de coordenador vertical de área científica, e a sua avaliação será realizada em função de seu encaixe dentro de uma dessas categorias, numa escala de 1 a 5, com um ciclo de avaliação anual. Considera-se, no entanto, que seria conveniente reforçar o corpo docente com um ou dois elementos que trabalhassem especificamente na área da indústria de jogos, quer na sua vertente comercial quer independente, recorrendo-se, por exemplo, à contratação de professores visitantes ou incluindo nas fichas de algumas unidades curriculares encontros com conferencistas na área específica do ciclo de estudos.

#### 5.4.1. Apreciação global (EN)

The majority of the faculty people are teachers with a doctoral degree (approximately 82% of the total number of teachers). There are fifteen teachers allocated to the study plan, and nine of them are affiliated with research units classified as Very Good or Excellent. These units are located both at the European University itself (Communication and Design Research Unit - UNIDCOM/IADE), and in other higher education institutions. The EEC considered that the faculty teachers are qualified, with a reasonable number of publications in areas related to game design. Most of the faculty teachers (approximately 78%) have been linked to the institution for more than three years. Regarding performance assessment, faculty members are classified as teachers, study plan coordinators, and vertical scientific area coordinator, and their assessment will be conducted based on their fit within one of these categories, on a scale of 1 to 5, with a yearly assessment cycle. It is considered, however, that it would be appropriate to reinforce the faculty teachers with one or two elements who work specifically in the games industry area, either in its commercial or independent fields, resorting, for example, to the hiring of visiting professors or including in course descriptors study plan meetings with lecturers in the specific area of gaming.

#### 5.4.2. Pontos fortes (PT)

A maioria do corpo docente é composta por professores doutores, encontra-se filiada a unidades de investigação e possui ligação à instituição há mais de três anos. A maioria do corpo docente possui quantidade razoável de publicações em áreas afins ao design de jogos.

#### 5.4.2. Pontos fortes (EN)

The majority of the teaching staff is made up of professors with doctorates, are affiliated with research units and have been linked to the institution for more than three years. Most of the faculty have a reasonable number of publications in areas related to game design.

#### 5.4.3. Pontos fracos (PT)

Parte do corpo docente carece de publicações académicas em revistas científicas, livros, capítulos de livros e trabalhos em conferências. O corpo docente carece de elementos que trabalhem especificamente na área da indústria de jogos, quer na sua vertente comercial quer independente.

#### 5.4.3. Pontos fracos (EN)

Part of the faculty teachers lack academic publications in scientific journals, books, book chapters, or conference papers. The faculty teachers lack elements that work specifically around the games industry, whether commercially or independently.

## 6. Pessoal técnico, administrativo e de gestão.

---

### 6.1. Adequação em número.

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)

No que concerne ao pessoal não-docente de apoio ao presente ciclo de estudos, a instituição dispõe de 138 colaboradores, divididos em diversas áreas, todos a tempo inteiro. Desses 138 colaboradores, 62 são licenciados, 33 são mestres e 2 possuem o título de Doutor, o que contribui para a qualificação do apoio ao ciclo de estudos. Quanto aos processos de avaliação, esses são realizados com frequência anual, com base em objetivos corporativos (partilhados por toda a organização, alinhados com a visão e estratégia do projeto), objetivos de área (definidos para cada equipa de trabalho) e objetivos individuais (ajustados às atividades específicas de cada função) sendo a avaliação final classificada numa escala de 1 a 5. Quanto à permanente atualização e desenvolvimento profissional, a instituição menciona apenas que as áreas de melhoria podem ser articuladas entre o colaborador e a sua chefia e os Recursos Humanos, sem dar mais detalhes de como ocorrem tais processos.

##### 6.4.1. Apreciação global (EN)

Regarding non-teaching staff supporting this study plan, the institution has 138 employees, divided into different areas, all full-time. Of these 138 employees, 62 have bachelor's degrees, 33 have master's degrees and 2 have a PhD, which contributes to the qualification of support for the study plan. As for evaluation processes, these are carried out on an annual basis, based on corporate objectives (shared throughout the organization, aligned with the project's vision and strategy), area objectives (defined for each work team), and individual objectives (adjusted to the specific activities of each function) with the final assessment being classified on a scale of 1 to 5. Regarding permanent updating and professional development, the institution only mentions that areas of improvement can be articulated between the employee, his/her supervisor, and Human Resources, without providing further details on how such processes occur.

##### 6.4.2. Pontos fortes (PT)

Quantidade de colaboradores não-docentes afetos ao ciclo de estudos. Formação do pessoal não-docente (maioria com nível de licenciatura).

##### 6.4.2. Pontos fortes (EN)

Number of non-teaching employees assigned to the study plan. Qualification of non-teaching staff (most with a bachelor's degree).

##### 6.4.3. Pontos fracos (PT)

Não foram fornecidas informações detalhadas de como ocorrem os processos de permanente atualização e desenvolvimento profissional do pessoal não-docente: a instituição menciona apenas que as áreas de melhoria podem ser articuladas entre o colaborador, a sua chefia e os Recursos Humanos. Seria interessante que a instituição detalhasse os processos de formação continuada e desenvolvimento profissional do pessoal não-docente.

##### 6.4.3. Pontos fracos (EN)

No detailed information was provided on how the processes of permanent updating and professional development of non-teaching staff take place: the institution only mentions that areas for improvement can be coordinated between the employee, their manager, and Human Resources. It would be interesting for the institution to detail the processes of continued training and professional development of non-teaching staff.

## 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)

A instituição de ensino superior oferece uma extensa e apropriada infraestrutura que coloca à disposição do presente ciclo de estudos. Isto inclui: 20 salas de aula para ensino teórico-prático, 5 laboratórios de informática, 7 laboratórios especializados, 1 estúdio de fotografia, 2 laboratórios de fotografia analógica, 1 régie de audiovisuais, 1 estúdio multimédia, 1 lab de edição de rádio, 2 estúdios de som, 1 lab de impressão, 1 lab de redes, 4 salas de estudo para estudantes, 1 auditório lounge, salas de tutorias, biblioteca e centro de recursos, além de espaços para associação de estudantes, tuna académica, loja do Estudante e um centro de cópias. Com base nestes dados a CAE considerou que as instalações oferecidas são adequadas e em consonância com os objetivos de aprendizagem do ciclo de estudos.

#### 7.4.1. Apreciação global (EN)

The higher education institution offers an extensive and appropriate infrastructure that is available for this study plan. This includes 20 classrooms for theoretical-practical teaching, 5 computer laboratories, 7 specialized laboratories, 1 photography studio, 2 analog photography laboratories, 1 audiovisual studio, 1 multimedia studio, 1 radio editing lab, 2 sound studios, 1 printing lab, 1 networking lab, 4 study rooms for students, 1 lounge auditorium, tutorial rooms, library and resource center, as well as spaces for the student association, academic tuna, student store, and a copy center. Based on these data, the external evaluation committee considered that the facilities offered are adequate and in line with the study plan learning outcomes.

#### 7.4.2. Pontos fortes (PT)

Extensa e adequada infraestrutura endereçada ao ciclo de estudos, incluindo diversos laboratórios especializados, salas de estudo, salas de tutorias, biblioteca e centro de recursos.

#### 7.4.2. Pontos fortes (EN)

The study plan benefits from an extensive and adequate infrastructure, including several specialized laboratories, study rooms, tutorial rooms, a library, and a resource center.

#### 7.4.3. Pontos fracos (PT)

Não foram verificados pontos fracos quanto às instalações e equipamentos de apoio ao ciclo de estudos.

#### 7.4.3. Pontos fracos (EN)

No weaknesses were found regarding the facilities and equipment supporting the study plan.

## 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 PAPNCE indica cinco docentes que desenvolvem atividades de investigação no UNIDCOM/IADE - Unidade de Investigação em Design e Comunicação (Muito Bom), três docentes que fazem investigação no CIAUD - Centro de Investigação em Arquitetura Urbanismo e Design (Muito Bom), um docente que desenvolve investigação no CAPP - Centro de Administração e Políticas Públicas (Excelente), outro no ICNOVA - Instituto de Comunicação da NOVA (Excelente) e outro no Instituto de Investigação em Design, Media e Cultura (Muito Bom). Os docentes do ciclo de estudos estão por isso integrados em atividades de investigação, de acordo com os requisitos legais em vigor.

São destacados no PAPNCE vários projetos e parcerias nacionais com financiamento e sem financiamento.

O relato das publicações indica trabalhos publicados em revistas internacionais e nacionais, em atas de conferências e capítulos de livro. Dois docentes apresentam investigação na área específica dos videojogos. Alguns docentes não apresentam trabalho de investigação nos últimos cinco anos.

Existem atividades de desenvolvimento, formação avançada e desenvolvimento profissional de alto nível e/ou estudos artísticos.

### 8.5.1. Apreciação global (EN)

The new study plan request report nominates five teachers who carry out research activities at UNIDCOM/IADE - Research Unit in Design and Communication (Very Good), three teachers who carry out research at CIAUD - Research Center in Urbanism and Design Architecture (Very Good), one teacher who carries out research at CAPP - Center for Administration and Public Policies (Excellent), another at ICNOVA - NOVA Communication Institute (Excellent) and another at the Institute for Research in Design, Media and Culture (Very Good). The teachers allocated to this study plan are, therefore, integrated into research activities by current legal requirements.

Several national projects and partnerships with and without funding are highlighted in the new study plan request report.

The publications report indicates works published in international and national journals, conference proceedings, and book chapters. Two professors present research in the specific area of video games. Some teachers have not presented research work in the last five years.

Development activities, advanced training, and high-level professional development and/or artistic studies exist.

### 8.5.2. Pontos fortes (PT)

A instituição de ensino superior dispõe de recursos humanos e gestão para a realização de investigação e pode potenciar recursos de outros centros de investigação da Universidade Europeia. A instituição tem o seu centro de investigação que possibilita, em princípio, a integração de estudantes de um ciclo de estudos de mestrado (segundo ciclo).

### 8.5.2. Pontos fortes (EN)

The higher education institution has human and organizational resources to conduct research and can leverage resources from other research centers at the European University. The institution's research center allows, in principle, the integration of students from a master's (second-cycle) study plan.

### 8.5.3. Pontos fracos (PT)

Apesar da maioria dos docentes terem publicações científicas nos domínios do design ou da informática a CAE faz notar que apenas dois docentes têm publicações na área específica dos Videojogos. Alguns docentes não apresentam publicações científicas nos últimos cinco anos. A CAE recomenda uma produção científica continuada e relevante no âmbito do ciclo de estudos.

### 8.5.3. Pontos fracos (EN)

Although most teachers have scientific publications in design or IT, the external evaluation committee notes that only two have publications in the specific Video Games area. Some professors have not presented scientific publications in the last five years. The external evaluation committee recommends continued and relevant scientific production within this study plan scope.

## 9. Política de proteção de dados (Regulamento (UE) n.º 679/2016, de 27 de abril transposto para a Lei n.º 58/2019, de 8 de agosto)

---

### Política de proteção de dados

[X] Sim [ ] Não [ ] Em parte

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

---

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

Sim  Não  Em parte

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

Sim  Não  Em parte

**10.3. Apreciação global do enquadramento no Espaço Europeu de Ensino Superior.****10.3.1. Apreciação global (PT)**

*O esclarecimento fornecido pela instituição de ensino superior fundamenta de forma coerente que a duração e a estrutura do ciclo de estudos submetido a avaliação é semelhante às instituições de referência que são apresentadas no mesmo, tanto em espaço nacional quanto internacional. Salienta-se que a oferta formativa proposta tem enfoque nas artes e no design, como a formação ministrada no Goldsmiths, University of London, mas com uma componente extra de aprendizagem baseada em projetos (Project Based Learning).*

**10.3.1. Apreciação global (EN)**

*The clarification report provided by the higher education institution consistently states that the duration and structure of the study plan submitted for evaluation is similar to the reference institutions that are presented in it, both nationally and internationally. It should be noted that the proposed training offer focuses on arts and design, like the training provided at Goldsmiths, University of London, but as an extra component of Project Based Learning (PBL).*

**10.3.2. Pontos fortes (PT)**

*Oferecer mais de uma área de especialização, de forma semelhante aos ciclos de estudos de referência.*

**10.3.2. Pontos fortes (EN)**

*The study plan offers more than one specialization area, in an analogous way to reference study plans.*

**10.3.3. Pontos fracos (PT)**

*Não informar se os objetivos de aprendizagem são análogos aos ciclos de estudos de referência.*

**10.3.3. Pontos fracos (EN)**

*The study plan report does not inform whether the learning outcomes are analogous to the reference study plans.*

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

---

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

Sim  Não  Em parte  Não Aplicável

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

Sim  Não  Em parte  Não Aplicável

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

Sim  Não  Em parte  Não Aplicável

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

Sim  Não  Em parte  Não Aplicável

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

n/a

**11.6.1. Apreciação global (EN)**

Not applicable.

**11.6.2. Pontos fortes (PT)**

n/a

**11.6.2. Pontos fortes (EN)**

Not applicable.

**11.6.3. Pontos fracos (PT)**

n/a

**11.6.3. Pontos fracos (EN)**

Not applicable.

**12. Observações finais.**

---

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

Depois de introduzidas as alterações ao plano de estudos inicial e considerando que a instituição de ensino superior (IES) deu cumprimento às condições relativas a este, a Comissão de Avaliação Externa (CAE) considera que foram introduzidas todas as sugestões desta e, neste sentido, foram cumpridas as condições sugeridas em sede de pronúncia.

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

After the initial study plan changes were introduced and considering that the higher education institution (HEI) complied with the conditions relating to it, the External Evaluation Committee (EEC) considers that all its suggestions were introduced and, in this sense, the accreditation conditions suggested have been met.

**12.2. Observações (PT)**

Por favor atualizar o documento do plano de estudos inicial com as revisões introduzidas em sede de pronúncia.

**12.2. Observações (EN)**

Please update the initial study plan document with the revisions introduced after the EEC suggestions.

**12.3. PDF (500KB).**

[sem resposta]

**13. Conclusões.**

---

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

Considera-se que embora o Ciclo de Estudos (CE) apresentado em Design e Produção de Jogos nos remeta para uma proposta consistente no âmbito nacional ainda carece de um enquadramento mais consistente na definição dos seus objetivos gerais (ponto 3.6.1), na articulação de conteúdos entre unidades curriculares (ponto 4.6.1) e, finalmente, na clarificação da sua estrutura curricular (4.6.3). Assim, sugere-se maior clareza na definição e desenvolvimento curricular do plano de estudos como sugerido nos pontos antes explicitados deste relatório. Neste contexto, pretende-se que o plano de estudos contribua para estimular estudantes autónomos que questionem de forma ética e moral as diversas tecnologias lúdicas disponíveis ou a serem criadas no futuro. A CAE considera que a revisão da estrutura do CE e das unidades curriculares assinaladas anteriormente deve ainda considerar a inclusão de sessões com especialistas na área do gaming, quer na sua vertente comercial quer independente. A inclusão de sessões com especialistas da indústria de jogos nas suas múltiplas facetas será uma forma de contribuir para se atingir o objetivo C2 apresentado na página 4 do relatório. Envolver colaboradores e professores com especialistas da indústria de jogos visa a longo prazo estimular a produção científica no âmbito do plano de estudos proposto com foco nos jogos (ponto 5.4.1).

O Corpo Docente da Universidade Europeia é próprio, qualificado e especializado. Existe investigação, produção científica e artística a ser realizada na instituição. No entanto, A CAE recomenda, a longo prazo, uma produção científica continuada e relevante no âmbito do ciclo de estudos proposto com enfoque nos sistemas lúdicos.

Deste modo a CAE sugere uma acreditação condicional deste CE no sentido de se garantir uma melhor adequação da proposta formativa.

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

Although the presented study plan (SP) in Game Design and Production leads us to a consistent proposal at the national level, it still lacks a more consistent framework in defining its general objectives (point 3.6.1), in course descriptors content articulation (point 4.6.1) and, finally, in the clarification of its curricular structure (4.6.3). Therefore, greater clarity is suggested in the curricular development study plan definition as suggested in the points explained previously in this report. In this context, it is intended that the study plan contributes to encouraging independent students to question ethically and morally the various ludic technologies available or to be created in the future. The external evaluation committee (EEC) considers that the study plan structure review and the previously mentioned course descriptors review should also consider the inclusion of sessions with experts in the field of gaming, whether in its commercial or independent aspects. Including sessions with experts from the gaming industry in its multiple facets will contribute to achieving objective C2 presented on page 4 of the report. Involving collaborators and teachers with experts from the games industry aims in the long term to stimulate scientific production within the scope of the proposed study plan focusing on games (point 5.4.1).

The Teaching Staff at the European University is dedicated, qualified, and specialized. There is research, scientific, and artistic production to be conducted, however, the EEC recommends, in the long term, continued and relevant scientific production within the scope of the proposed study plan focusing on ludic studies (point 5.4.1).

Therefore, the EEC suggests a conditional accreditation of this study plan to guarantee better adequacy of the training proposal.

### 13.2. Recomendação final.

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

### 13.3. Período de acreditação condicional (se aplicável).

No imediato.

### 13.4. Condições (se aplicável) (PT)

Metas de curto prazo:

Redefinir os objetivos gerais e os resultados de aprendizagem (ponto 3.6.1).

Redesenhar o conteúdo e a articulação das unidades curriculares assinaladas para evitar repetições e redundâncias (ponto 4.6.1).

Clarificação da estrutura curricular (4.6.3).

Considerar incluir nas unidades curriculares sessões com especialistas da indústria de jogos, seja na área comercial ou independente (para atingir o objetivo C2 apresentado na página 4 do relatório). Envolver colaboradores e professores com especialistas da indústria de jogos ajuda a estimular a produção científica no âmbito do plano de estudos proposto com foco nos jogos e estudos lúdicos (ponto 5.4.1).

**13.4. Condições (se aplicável) (EN)**

*Short-term goals:*

*Redefining general objectives and learning outcomes (point 3.6.1).*

*Redesign course descriptors highlighted content and articulation to avoid repetitions and redundancies (point 4.6.1).*

*Curricular structure clarification (4.6.3).*

*Consider including in the course descriptors sessions with experts from the games industry, whether in the commercial or independent area (to achieve objective C2 presented on page 4 of the report). Engaging staff and teachers with gaming industry experts can stimulate scientific production within the scope of the proposed study plan focusing on games and ludic studies (point 5.4.1).*