

\* Escola Superior de Tecnologia de Abrantes

Ano letivo: 2022/2023

**TeSP - Animação e Modelação 3D e Jogos**

Técnico Superior Profissional

Plano: Despacho n.º 11283/2020 de 16/11/2020

**Ficha da Unidade Curricular: Estágio**

ECTS: 30; Horas - Totais: 810.0, Contacto e Tipologia, TP:45.0; E:640.0;

Ano | Semestre: 2 | S2

Tipo: Obrigatória; Interação: Presencial; Código: 654318

Área de educação e formação: Áudio-visuais e produção dos media

**Docente Responsável**

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

**Docente(s)**

Hélder da Corte Pestana

Professor Adjunto

Fernando Sérgio Hortas Rodrigues

Professor Adjunto

**Objetivos de Aprendizagem**

Os objetivos desta unidade curricular passam pela realização de um estágio curricular numa empresa ou organização em que o aluno faça uso e implemente em ambiente laboral os conhecimentos e competências adquiridas ao longo das diversas unidades curriculares.

**Conteúdos Programáticos**

A unidade curricular de Estágio pretende dar aos alunos uma perspetiva integrada de implementação dos diversos conteúdos e competências adquiridas na componente letiva em casos práticos de aplicação real em contexto de trabalho.

**Conteúdos Programáticos (detalhado)**

A unidade curricular de Estágio pretende dar aos alunos uma perspetiva integrada de

implementação dos diversos conteúdos e competências adquiridas na componente letiva em casos práticos de aplicação real em contexto de trabalho. As atividades realizadas pelo aluno nas empresas e/ou organizações visam uma preparação para o seu futuro profissional, na medida em que são confrontados com situações reais em contexto laboral, necessitando de implementar os conhecimentos adquiridos ao longo do curso para lhes dar resposta. Para cada estágio específico, os conteúdos programáticos a rever e/ou aplicar serão definidos pelo orientador aquando da definição do plano de trabalhos.

### **Metodologias de avaliação**

Os métodos e Critérios de avaliação estão definidos no Regulamento de Estágio do CTeSP em Animação e Modelação 3D e Jogos, aprovado pelo Conselho Pedagógico da ESTA.

A avaliação final consiste nas seguintes componentes:

- Relatório de Estágio - 40% (obrigatório)
- Defesa do Relatório de Estágio - 20% (obrigatório)
- Informação da Empresa - 40%

Notas:

O aluno deverá manifestar formalmente o seu interesse e compromisso em iniciar o seu estágio formalmente email ou via plataforma Teams aos docentes, entregando o seu CV e Portefólio atualizado (para fornecimento às empresas para apreciação), bem como uma lista de empresas/organizações da sua preferência para o estágio.

Após o início do estágio, o cancelamento ou abandono do mesmo estágio por parte do aluno (ou a não entrega dos mapas mensais das horas de estágio assinadas pelo supervisor da empresa), sem motivo válido e justificado (avaliado caso a caso pelos docentes da unidade curricular e em último recurso pela Comissão de Curso), resultará na sua reprovação por "Falta".

Nenhuma defesa será agendada/efetuada sem a entrega prévia do respetivo relatório de estágio e os mapas de horas.

### **Software utilizado em aula**

#### **Estágio**

Sim

#### **Bibliografia recomendada**

- Baptista, C. e Sousa, M. (2011). *Como Fazer Investigação, Dissertações, Teses e Relatórios - Segundo Bolonha* . 1, Pactor. Lisboa
- Lousã, M. e Cabral, A. e Santos, J. (2018). *Como Fazer Trabalhos Académicos* . Porto Editora.

### **Coerência dos conteúdos programáticos com os objetivos**

Os conteúdos programáticos a lecionar serão adaptados ao trabalho a realizar por parte de cada estudante, de acordo com o plano individual de trabalho.

### **Metodologias de ensino**

Apresentação e discussão de um relatório de estágio, de acordo com o Regulamento de Estágio do CTeSP em Animação e Modelação 3D, aprovado pelo Conselho Pedagógico da ESTA.

### **Coerência das metodologias de ensino com os objetivos**

Considera-se adequado o acompanhamento dos estudantes, quer para apoio nas matérias técnico-científicas inerentes aos trabalhos a desenvolver, quer para monitorização do grau de integração nas empresas/instituições acolhedoras.

### **Língua de ensino**

Português

### **Pré-requisitos**

Pré-requisitos descritos no Regulamento de Estágio do CTeSP em Animação e Modelação 3D e Jogos.

### **Programas Opcionais recomendados**

### **Observações**

ODS Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:  
4. Educação de Qualidade;  
8. Trabalho digno e crescimento económica  
17. Parcerias para a implementação dos objetivos  
Objetivos de Desenvolvimento Sustentável:

- 4 - Garantir o acesso à educação inclusiva, de qualidade e equitativa, e promover oportunidades de aprendizagem ao longo da vida para todos;
- 8 - Promover o crescimento económico inclusivo e sustentável, o emprego pleno e produtivo e o trabalho digno para todos;
- 17 - Reforçar os meios de implementação e revitalizar a parceria global para o desenvolvimento sustentável;

**Docente responsável**

---