

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO
SETOR DE ESTATÍSTICA

Avaliação do desempenho acadêmico dos estudantes
de graduação:

Cinema de Animação e Artes Digitais

BELO HORIZONTE
MAIO DE 2017

**PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO /SETOR DE
ESTATÍSTICA**

PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO

RICARDO HIROSHI CALDEIRA TAKAHASHI

PRÓ-REITOR ADJUNTO DE GRADUAÇÃO

WALMIR MATOS CAMINHAS

COORDENADORA DO SETOR DE ESTATÍSTICA

CAROLINA SILVA PENA

EQUIPE SETOR DE ESTATÍSTICA

ALINE MOREIRA MARTINS

SANDY PINHEIRO ALVES

Contato: estatistica@prograd.ufmg.br

Sumário

1	INTRODUÇÃO	5
2	METODOLOGIA	6
2.1	ANÁLISE DESCRITIVA	6
2.2	ESTATÍSTICA MULTIVARIADA	9
3	ANÁLISE DAS PRINCIPAIS DISCIPLINAS	11
4	ANÁLISE DA SAÍDA DO CURSO PELOS DISCENTES	27
5	REFERÊNCIAS	43

Lista de Tabelas

1	Disciplinas consideradas difíceis	15
2	Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009 a 2016/2	20
3	Forma de Ingresso versus Situação do Discente	28
4	Situação dos estudantes por forma de ingresso e de acordo com o ano de entrada no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais	29
5	Número de semestres cursados pelos discentes que saíram do curso ou concluíram o curso no período de 2009/1 a 2016/2	30
6	Situação do estudante na UFMG de acordo com ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais	32
7	Número de estudantes matriculados no início do período de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais	34
8	Dados sobre reprovação e saída do curso	38
9	Curso de Destino de parte dos estudantes que saíram do curso no período de 2009/1 a 2016/2	41

Lista de Figuras

1	Ilustração do Boxplot.	7
2	Exemplo Histograma.	8
3	Exemplo de gráfico de barras.	9
4	Rendimento dos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 - disciplinas agrupadas por dificuldade.	13
5	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I	16
6	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR	17
7	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS	18
8	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A	19
9	Número de semestres cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.	31
10	Situação do estudante de acordo com o ano de ingresso.	32
11	Número de estudantes matriculados por semestres de acordo com o ano de ingresso.	34
12	Rendimento Semestral Global Médio de acordo com a Situação do estudante na UFMG.	35
13	Principais disciplinas cursadas pelos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.	37
14	Rendimento por disciplina de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais : Saída do Curso ou Conclusão.	40

15	Cursos de destino de estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/1	42
----	--	----

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste relatório é utilizar os dados de rendimento acadêmico disponíveis na UFMG para produzir informação sobre o desempenho dos discentes de graduação, avaliar a dificuldade das principais disciplinas de cada curso e também analisar a taxa de saída do curso. Espera-se produzir um relatório modelo que possa estimular o acompanhamento contínuo do curso pela coordenação.

Neste relatório serão analisados os dados do curso presencial de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 . Foram analisados os dados de todos os estudantes matriculados no curso neste período, com exceção somente dos estudantes matriculados em decorrência de continuidade de estudos.

Os dados analisados neste relatório foram fornecidos pelo Centro de Computação da UFMG (CECOM) e o tratamento, a análise dos dados e a produção do relatório foi realizada pelo Setor de Estatística da Pró-Reitoria de Graduação da UFMG.

O *software* utilizado para o desenvolvimento das análises foi o *software* R, disponível para download em <http://www.r-project.org/>.

2 METODOLOGIA

Nesta seção serão brevemente apresentadas as técnicas estatísticas aplicadas para o desenvolvimento do relatório. A análise exploratória que será apresentada ao longo deste relatório inclui medidas de variação e posição relativa, bem como o Gráfico de Caixa (Boxplot), o Histograma e o Gráfico de Barras. Além disso, serão mostrados alguns conceitos de Estatística Multivariada que englobam técnicas mais avançadas de análise de dados.

2.1 ANÁLISE DESCRITIVA

As interpretações das principais medidas de estatística descritiva são baseadas nos seguintes conceitos:

Média: média aritmética;

Desvio-padrão: medida de variabilidade dos dados com relação à média;

Mínimo: menor valor encontrado na série de dados;

1º Quartil: valor que deixa 25% dos dados abaixo dele;

Mediana: valor que deixa 50% dos dados abaixo dele;

3º Quartil: valor que deixa 75% dos dados abaixo dele;

Máximo: maior valor encontrado na série de dados;

Percentual Acumulado: O percentual acumulado é a soma de todos os percentuais até aquela classe. O valor máximo do percentual acumulado é 100%.

Boxplot:

A representação através do Boxplot permite a análise visual da posição, dispersão, assimetria, caudas e valores discrepantes do conjunto de dados. Os asteriscos que as vezes aparecem no Boxplot indicam que aquelas observações são outliers (valores extremos). O local onde a linha vertical começa (de baixo para cima) indica o mínimo (excetuando algum possível valor extremo) e, onde a linha termina indica o máximo, também excetuando algum possível outlier.

O retângulo no meio dessa linha possui três linhas horizontais. A linha de baixo (que é o próprio contorno externo inferior do retângulo) indica o primeiro quartil, a de cima (que também é o próprio contorno externo superior do retângulo) indica o terceiro quartil e a do meio indica a mediana. A mediana é a medida de tendência central mais indicada

quando os dados possuem distribuição assimétrica, mais indicada até do que a média aritmética, que nesse caso seria influenciada pelos valores extremos.

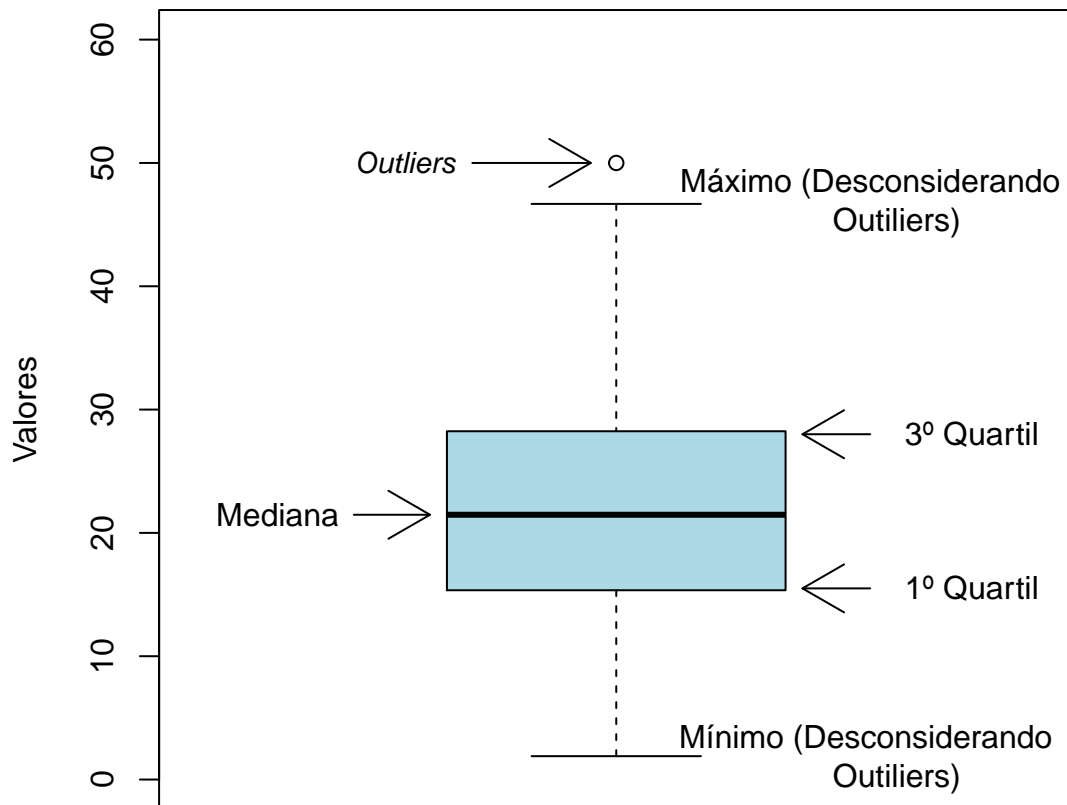


Figura 1: Ilustração do Boxplot.

Histograma:

A partir do Histograma é possível observar a distribuição de frequência de um conjunto de dados agrupados em classes. A altura de cada barra que compõe o histograma é proporcional à frequência da classe que ela representa. Na Figura 2 tem-se um exemplo desse tipo de gráfico. O eixo horizontal possui 10 classes de mesmo tamanho que variam entre 0 e 5 e o eixo vertical representa a frequência observada de cada classe. No exemplo, a classe mais frequente é a entre 2 e 2,5, pois é a mais alta e a classe menos frequente é a que varia entre 4,5 e 5.



Figura 2: Exemplo Histograma.

Gráfico de barras:

O Gráfico de Barras apresenta barras retangulares com tamanho igual à frequência da variável observada, ou seja, quanto maior a barra, maior a frequência que representa. No exemplo mostrado na Figura 3, o gráfico de barras é utilizado para apresentar os conceitos ("A", "B", "C", "D", "E" ou "F") obtidos por um grupo de estudantes em três disciplinas ofertadas nos seguintes períodos: 2015/2; 2016/1 e 2016/2. A barra de cor vermelho escuro, por exemplo, representa o conceito "F", que foi o conceito mais frequente em 2015/2. O conceito "A" é representado pela cor verde escuro, tendo sido o conceito menos frequente em 2016/1; a cor amarela representa o conceito "C" que foi o mais frequente em 2016/2.

Maiores informações sobre as medidas de análise descritiva podem ser encontradas em [1] e [2].



Figura 3: Exemplo de gráfico de barras.

2.2 ESTATÍSTICA MULTIVARIADA

Um dos objetivos deste trabalho é agrupar as disciplinas de acordo com o seu nível de dificuldade. Para particionar o conjunto de disciplinas em três grupos: fácil, médio e difícil, foram utilizados os quartis das notas dos estudantes na disciplina e o percentual de estudantes reprovados.

A técnica utilizada para realizar o agrupamento foi a rede de Kohonen (ver [3]). Esse método pode ser visto como uma versão espacialmente orientada do método k-médias (ver maiores informações sobre o k-médias em [4]). Nesta analogia cada unidade corresponde a um grupo e o número de grupos é definido pelo número de grades cujo formato pode ser retangular ou hexagonal.

A rede de Kohonen realiza o agrupamento entre os objetos de estudo de acordo com

a sua similaridade, levando em consideração a homogeneidade interna dos grupos e a heterogeneidade entre os grupos. No caso deste relatório, o objeto de estudo no qual se aplicou a rede de Kohonen foram as disciplinas do curso. Maiores informações sobre a aplicação da rede de Kohonen utilizando o *software* R podem ser encontradas em [5].

3 ANÁLISE DAS PRINCIPAIS DISCIPLINAS

Esta seção apresenta o desempenho dos discentes de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais nas principais disciplinas cursadas por eles. A análise abrange todas as disciplinas que, na soma de um período de 8 anos (2009/1 a 2016/2), tiveram pelo menos 50 estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais matriculados¹. Esta seção procura responder perguntas como:

1. Quais disciplinas podem ser consideradas fáceis, médias e difíceis para os estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais?
2. No período de 2009/1 a 2016/2 qual o conceito ("A", "B", "C", "D", "E" ou "F") obtido pelos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais nas disciplinas consideradas difíceis em cada semestre?
3. Qual o número de aprovações, reprovações e trancamentos nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 por semestre?

¹Na contagem do número de matrículas de cada disciplina, incluiu-se o total de discentes cuja situação final na disciplina foi igual a: aprovação, reprovação ou trancamento.

Na próxima página (Figura 4) é mostrado o Boxplot (ver Seção 2.1) das principais disciplinas cursadas pelos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais agrupadas pelo grau de dificuldade²; o agrupamento foi realizado utilizando a rede de Kohonen (ver Seção 2.2). Para criar o agrupamento, considerou-se a nota³ obtida na primeira vez em que o discente cursou a disciplina. Na Tabela 1 encontram-se listadas todas as disciplinas consideradas difíceis para o curso.

É importante ressaltar que o conceito de "difícil" foi atribuído ao grupo de disciplinas que apresentaram os menores rendimentos dentro do curso. Isso não significa, necessariamente, que o rendimento de tais disciplinas seja baixo, considerando os critérios de aprovação da Universidade.

²O grau de dificuldade das disciplinas foi baseado na pontuação (score) obtida pelos estudantes e no número de reprovações. Sabe-se que essa forma de comparação possui limitações, pois não foram aplicadas técnicas que garantam a propriedade de invariância como, por exemplo, a teoria de resposta ao item. Dessa forma, a dificuldade aqui atribuída depende do grupo de estudantes que realizou a disciplina. Apesar dessa limitação, a dificuldade relativa das disciplinas para o grupo que a realizou é importante para a Universidade uma vez que a reprovação/aprovação impacta em seu planejamento de oferta das disciplinas e no tempo de conclusão das turmas.

³Na análise do rendimento acadêmico dos discentes nas disciplinas foram excluídas as seguintes situações: cancelamento a pedido, cancelamento automático, dispensa, indefinido, regime especial, sem resultado lançado, trancamento com justificativa, trancamento sem justificativa, trancamento total e tratamento especial; ou seja, considerou-se somente as notas cuja situação final do discente na disciplina era igual a aprovado ou reprovado.

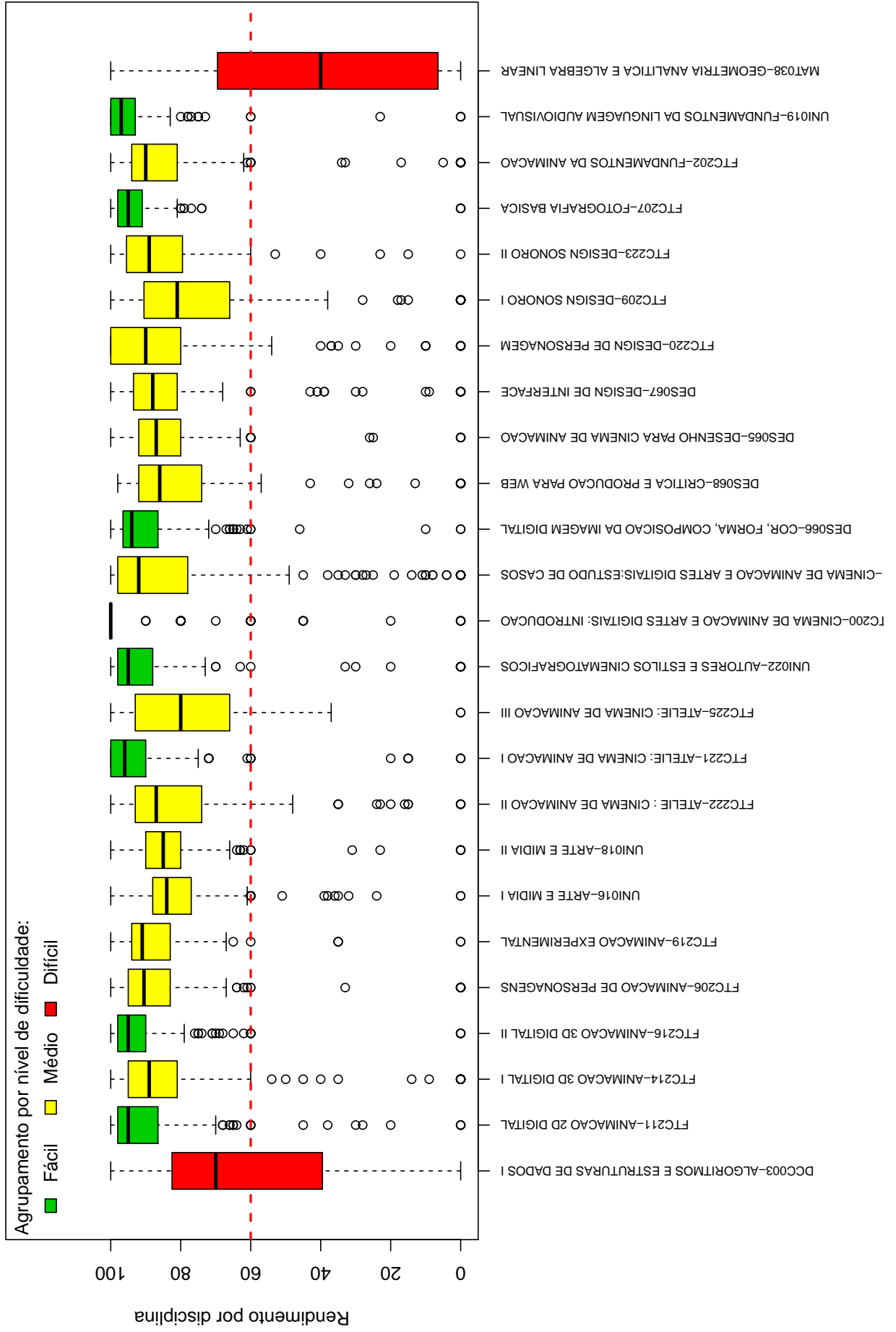


Figura 4: Rendimento dos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 - disciplinas agrupadas por dificuldade.

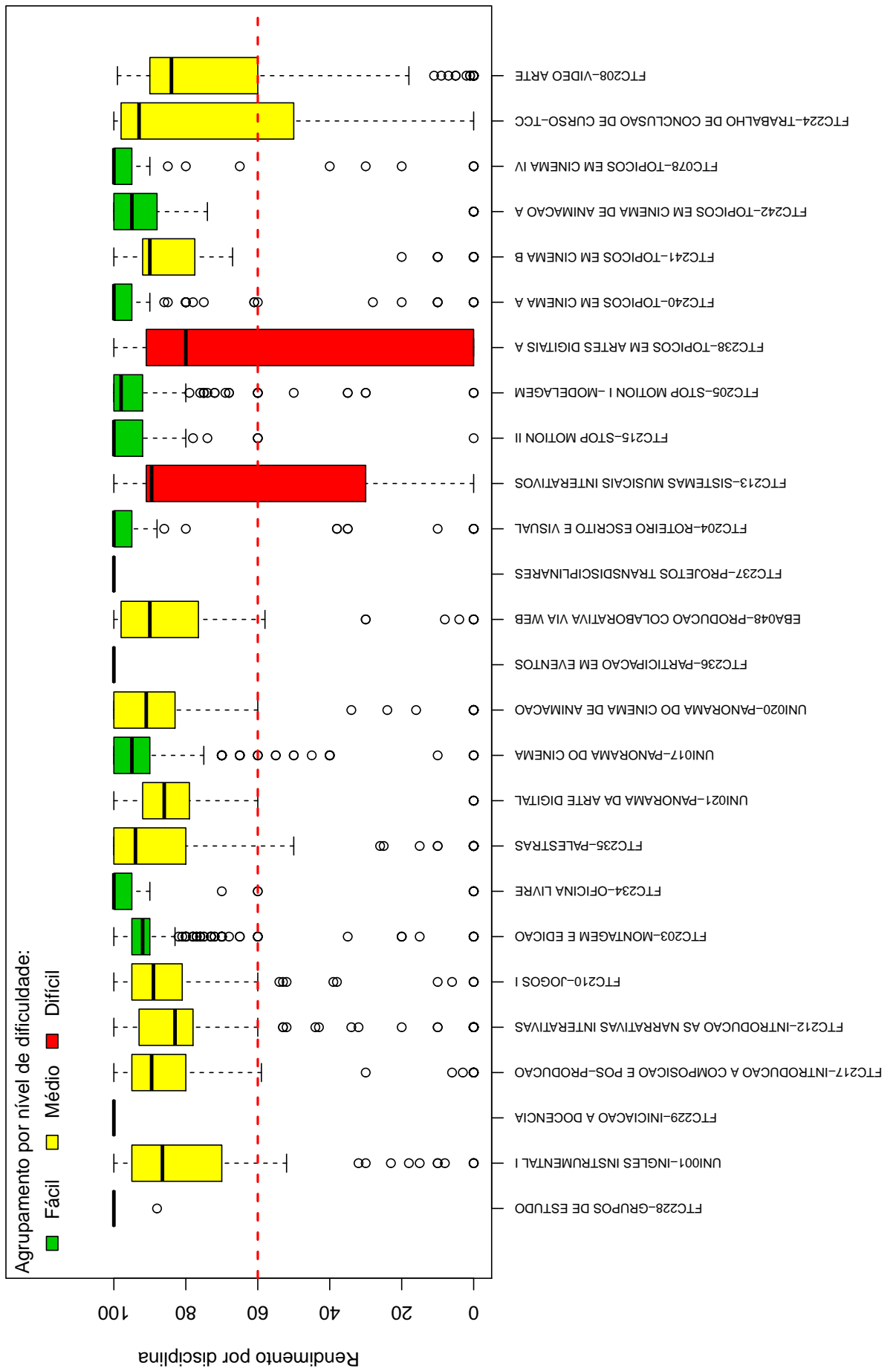


Tabela 1: Disciplinas consideradas difíceis

Disciplinas Difíceis
DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I
MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR
FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS
FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A

Conforme mencionado anteriormente, a Tabela 1 lista todas as disciplinas que tiveram pelo menos 50 estudantes matriculados no período de 2009/1 a 2016/2 e foram agrupadas como difíceis pela rede de Kohonen. É possível verificar que, do total de 51 disciplinas avaliadas, 4 foram agrupadas como difíceis.

Os gráficos de barras apresentados a seguir mostram os conceitos⁴ obtidos em cada semestre nas disciplinas listadas na Tabela 1 no período de 2009/1 a 2016/2. É possível que em alguns gráficos não haja informação em todos os semestres analisados, especialmente nos primeiros semestres. Isso pode ocorrer em disciplinas que não são ofertadas em todos os semestres e também com aquelas cursadas pelos estudantes em semestres mais avançados do curso; lembrando que essa análise abrange somente os estudantes que ingressaram no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais a partir de 2009/1. Outra possibilidade ocorre quando há mudança curricular, algumas disciplinas podem ter se tornado obrigatórias ou optativas e algumas podem deixar de ser ofertadas.

Após os gráficos de barras, tem-se a Tabela 2 que mostra o número de aprovações, reprovações por infrequência (Reprovados (I)), reprovações por rendimento (Reprovados (R)) e trancamentos⁵ em todas as disciplinas analisadas (incluindo aquelas agrupadas como médias ou fáceis.). Nessa tabela estão destacadas na cor cinza as células nas quais há pelo menos 30 estudantes matriculados e o percentual de aprovados foi menor do que 50%.

⁴Foram apresentados os conceitos obtidos por estudantes cuja situação final na disciplina é igual a aprovado ou reprovado.

⁵Além das situações nas quais o discente foi aprovado ou reprovado, incluiu-se na Tabela 2 o número total de trancamentos (trancamento sem justificativa, trancamento com justificativa e trancamento total).

DCC003--ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I

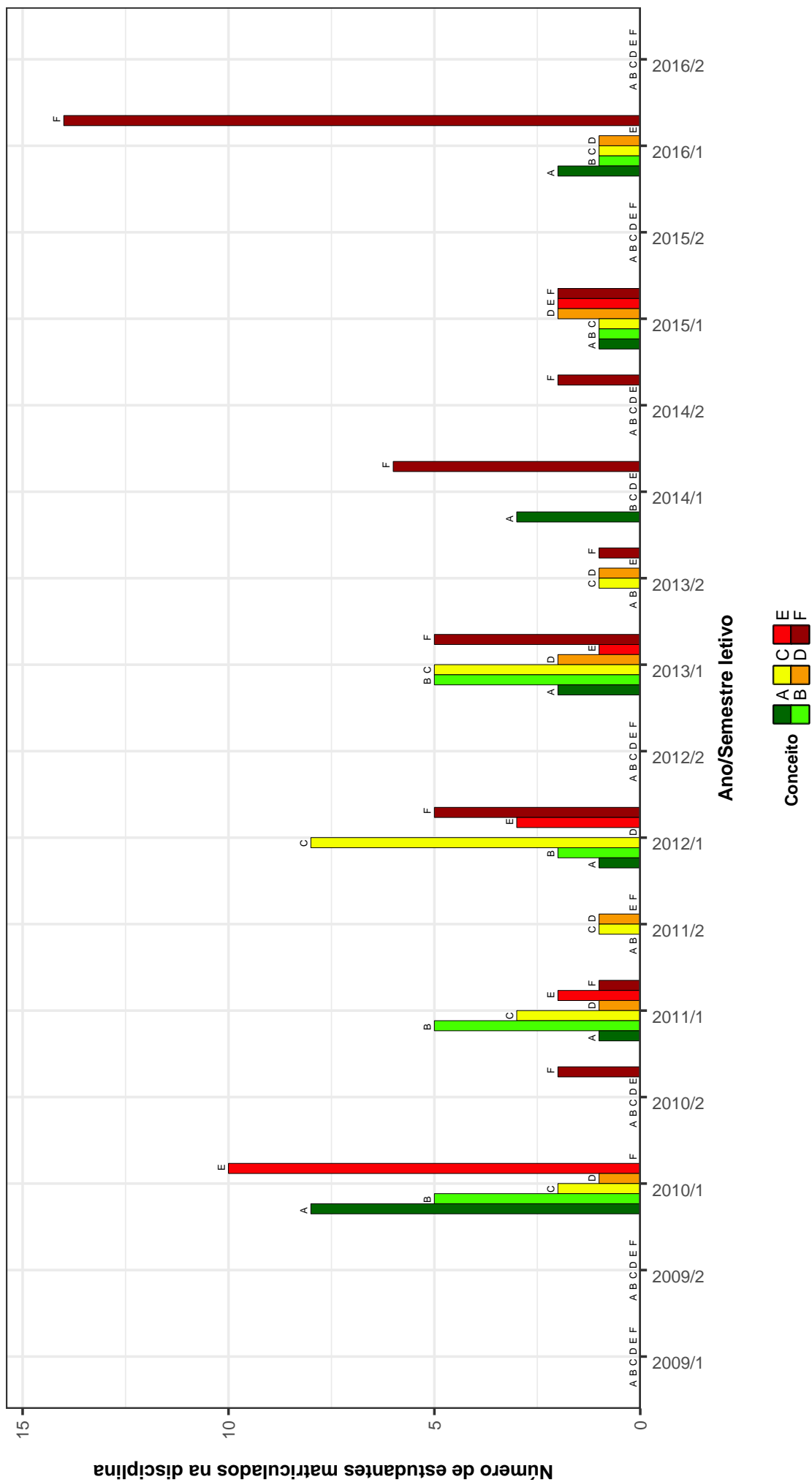


Figura 5: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I.

MAT038–GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR

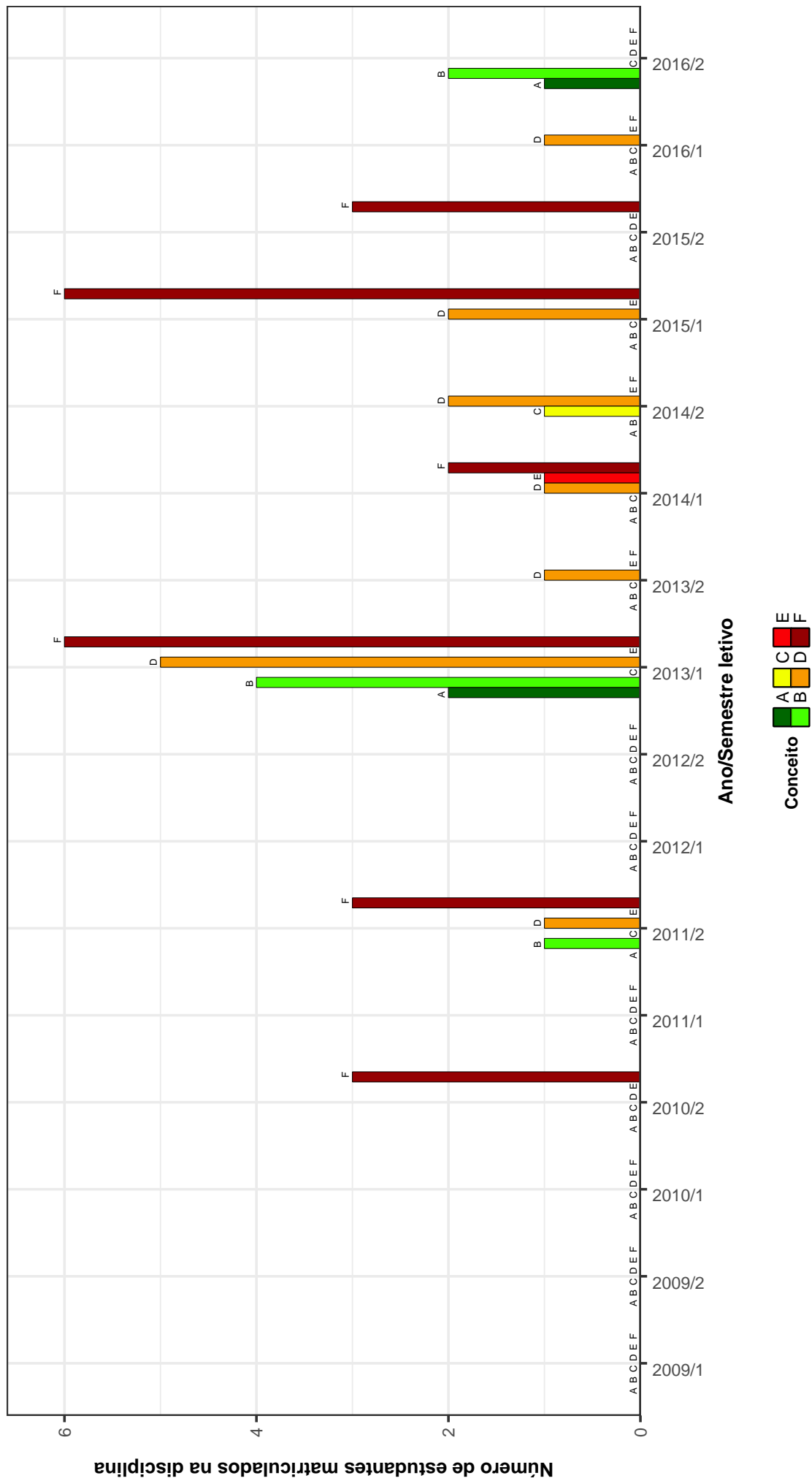


Figura 6: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR .

FTC213–SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS

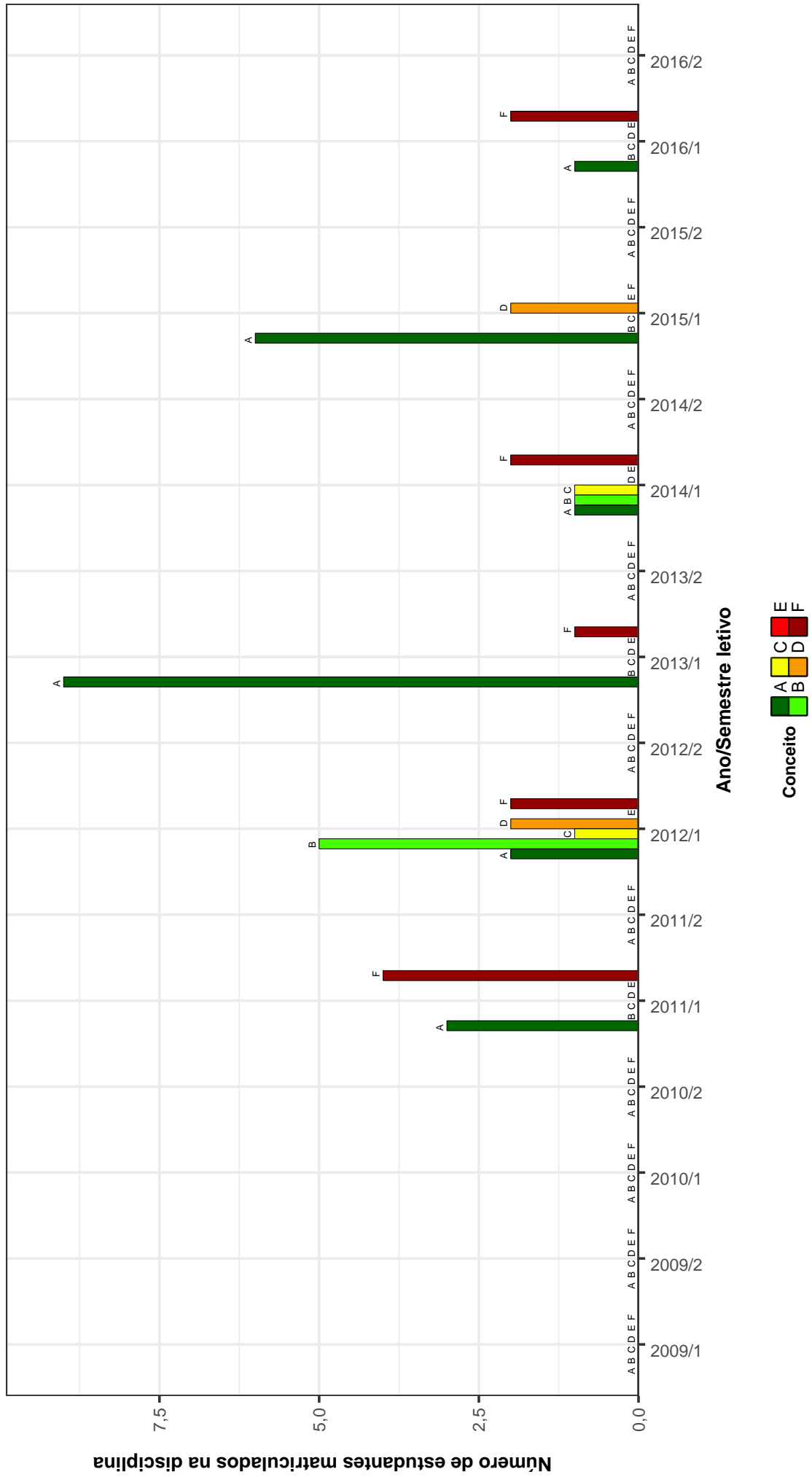


Figura 7: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS .

FTC238–TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A

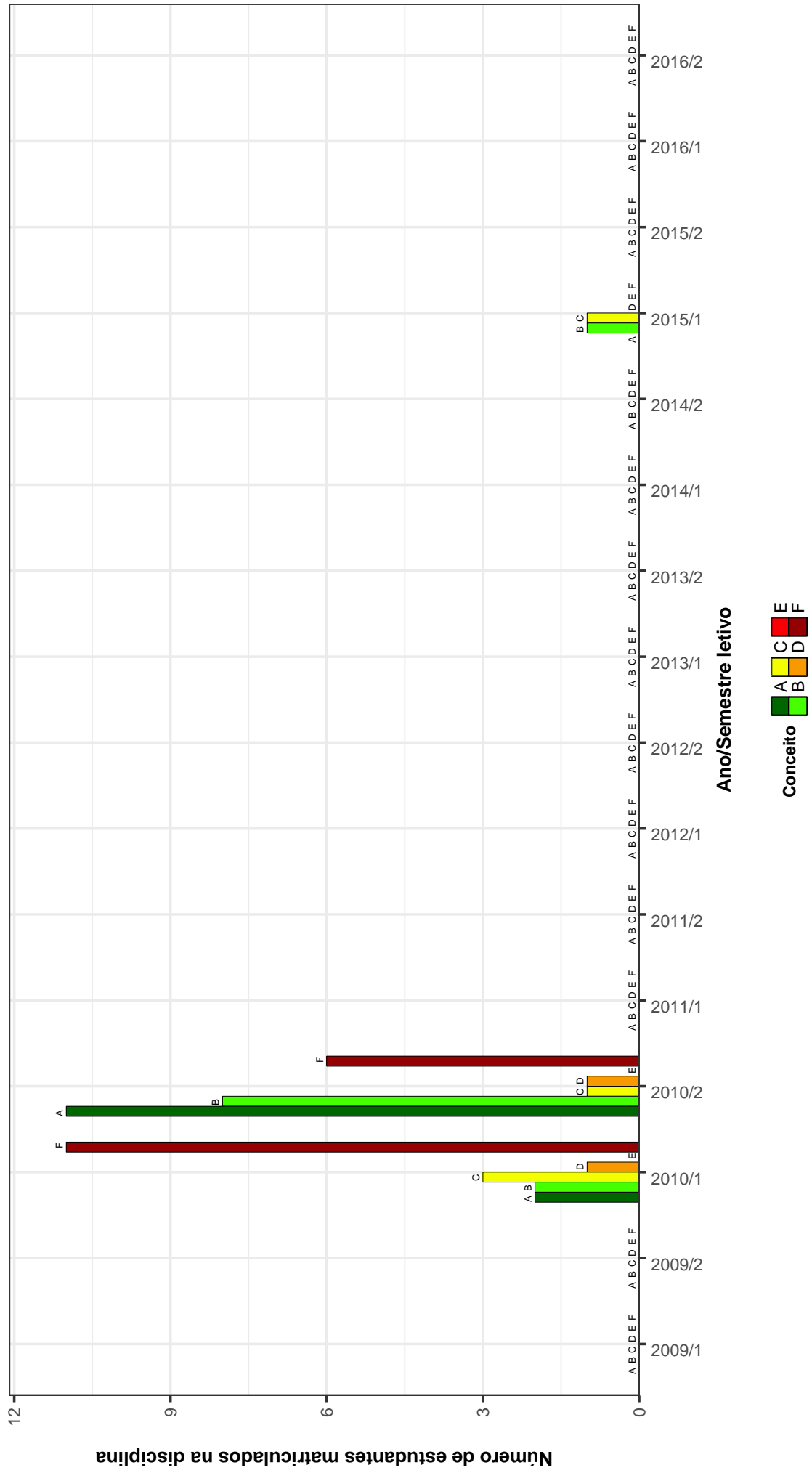


Figura 8: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2 na disciplina FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A .

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009 a 2016/2

DISCIPLINAS	SITUAÇÃO	2009		2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		TOTAL			
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%		
DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I	Aprovados	0	-	16	50%	12	63,2%	11	45,8%	16	61,5%	3	25%	5	50%	5	20,8%	68	46,3%		
	Reprovados (I)	0	-	1	3,1%	1	5,3%	1	4,2%	3	11,5%	5	41,7%	2	20%	2	8	33,3%	21	14,3%	
	Reprovados (R)	0	-	11	34,4%	2	10,5%	7	29,2%	4	15,4%	3	25%	3	20%	2	6	25%	35	23,8%	
	Trancamentos	0	-	4	12,5%	4	21,1%	5	20,8%	5	20,8%	3	11,5%	1	8,3%	1	10%	5	20,8%	23	15,6%
	Total	0	-	32	100%	19	100%	24	100%	24	100%	26	100%	12	100%	10	100%	24	100%	147	100%
FTC211-ANIMACAO 2D DIGITAL	Aprovados	0	-	17	89,5%	19	95%	40	87%	44	91,7%	22	95,7%	19	100%	19	100%	45	78,9%	206	88,8%
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	3,5%	2	0,9%
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	0	0%	4	8,7%	2	4,2%	2	4,2%	0	0%	0	0%	0	0%	6	2,6%
	Trancamentos	0	-	2	10,5%	1	5%	2	4,3%	2	4,2%	2	4,2%	1	4,3%	0	0%	10	17,5%	18	7,8%
	Total	0	-	19	100%	20	100%	46	100%	46	100%	48	100%	23	100%	19	100%	57	100%	232	100%
FTC214-ANIMACAO 3D DIGITAL I	Aprovados	0	-	0	-	17	58,6%	26	76,5%	37	80,4%	46	90,2%	38	92,7%	32	84,2%	196	82%		
	Reprovados (I)	0	-	0	-	3	10,3%	3	8,8%	2	4,3%	0	0%	0	0%	2	5,3%	10	4,2%		
	Reprovados (R)	0	-	0	-	3	10,3%	0	0%	4	8,7%	3	5,9%	3	7,7%	1	2,4%	0	0%	11	4,6%
	Trancamentos	0	-	0	-	6	20,7%	5	14,7%	5	14,7%	3	6,5%	2	3,9%	2	4,9%	4	10,5%	22	9,2%
	Total	0	-	29	100%	34	100%	34	100%	41	100%	46	100%	51	100%	41	100%	38	100%	239	100%
FTC216-ANIMACAO 3D DIGITAL II	Aprovados	0	-	0	-	12	80%	25	96,2%	30	100%	21	100%	17	94,4%	35	85,4%	140	92,7%		
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	1	0,7%		
	Reprovados (R)	0	-	0	-	2	13,3%	1	3,8%	0	0%	0	0%	0	0%	1	5,6%	1	2,4%	5	3,3%
	Trancamentos	0	-	0	-	1	6,7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	9,8%	5	3,3%
	Total	0	-	15	100%	26	100%	26	100%	30	100%	30	100%	21	100%	18	100%	41	100%	151	100%
FTC206-ANIMACAO DE PERSONAGENS	Aprovados	0	-	21	77,8%	33	94,3%	37	90,2%	40	88,9%	36	81,8%	33	91,7%	38	97,4%	238	89,1%		
	Reprovados (I)	0	-	2	7,4%	2	5,7%	2	4,9%	2	4,4%	3	6,8%	3	8,3%	1	2,6%	15	5,6%		
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Trancamentos	0	-	4	14,8%	0	0%	2	4,9%	2	4,9%	3	6,7%	5	11,4%	0	0%	0	0%	14	5,2%
	Total	0	-	27	100%	35	100%	41	100%	41	100%	45	100%	44	100%	36	100%	39	100%	267	100%
FTC219-ANIMACAO EXPERIMENTAL	Aprovados	0	-	0	-	0	-	19	90,5%	30	96,8%	27	100%	27	100%	31	86,1%	18	94,7%		
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	11,1%	1	5,3%		
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	3,7%
	Trancamentos	0	-	0	-	0	0%	2	9,5%	1	3,2%	0	0%	0	0%	1	2,8%	0	0%	4	3%
	Total	0	-	0	-	0	0%	21	100%	21	100%	31	100%	27	100%	36	100%	19	100%	134	100%
UNI016-ARTE E MIDIA I	Aprovados	38	97,4%	40	95,2%	40	93%	44	93,6%	47	97,9%	47	90,5%	40	100%	39	97,5%	326	95,6%		
	Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%		
	Reprovados (R)	0	0%	1	2,4%	2	4,7%	3	6,4%	1	2,1%	4	9,5%	0	0%	1	2,5%	12	3,5%		
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,4%	1	2,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%		
	Total	39	100%	42	100%	43	100%	47	100%	48	100%	48	100%	42	100%	40	100%	341	100%		
UNI018-ARTE E MIDIA II	Aprovados	37	97,4%	38	92,7%	43	100%	44	95,7%	44	93,6%	40	97,6%	37	92,5%	40	97,6%	323	95,8%		
	Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	2	4,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,6%		
	Reprovados (R)	0	0%	2	4,9%	0	0%	0	0%	1	2,1%	1	2,4%	0	0%	1	2,4%	5	1,5%		
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,4%	0	0%	0	0%	2	4,3%	0	0%	0	0%	3	7,5%	0	0%	7	2,1%
	Total	38	100%	41	100%	43	100%	46	100%	47	100%	47	100%	41	100%	40	100%	337	100%		
FTC222-ATELIE : CINEMA DE ANIMACAO II	Aprovados	0	-	0	-	0	-	15	93,8%	29	100%	27	100%	27	100%	30	85,7%	128	89,5%		
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	14,3%	5	3,5%		
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	9	25%	0	0%		
	Trancamentos	0	-	0	-	0	0%	1	6,2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,7%		
	Total	0	-	0	-	0	0%	16	100%	29	100%	27	100%	27	100%	36	100%	35	100%	143	100%
FTC221-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO I	Aprovados	0	-	0	-	0	-	16	72,7%	31	100%	29	93,5%	37	97,4%	33	97,1%	146	93,6%		
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	1	4,5%	0	0%	1	3,2%	0	0%	0	0%	2	1,3%		
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	3	13,6%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,9%	5	3,2%		
	Trancamentos	0	-	0	-	0	0%	2	9,1%	0	0%	1	3,2%	0	0%	0	0%	3	1,9%		
	Total	0	-	0	-	0	0%	22	100%	34	100%	31	100%	38	100%	37	100%	146	100%		

Total	0	-	0	-	0	-	22	100%	31	100%	31	100%	38	100%	34	100%	156	100%
-------	---	---	---	---	---	---	----	------	----	------	----	------	----	------	----	------	-----	------

Tabela 2 : Continuação

DISCIPLINAS	SITUAÇÃO	2009		2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		TOTAL	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC225-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO III	Aprovados	0	-	0	-	0	-	0	0	3	25%	33	94,3%	15	62,5%	34	87,2%	85	77,3%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	0	0	8	66,7%	2	5,7%	8	33,3%	2	5,1%	20	18,2%
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	0	0	1	8,3%	0	0%	1	4,2%	3	7,7%	5	4,5%
	Total	0	-	0	-	0	-	0	0	12	100%	35	100%	24	100%	39	100%	110	100%
UNI022-AUTORES E ESTILOS CINEMATOGRAFICOS	Aprovados	0	-	0	-	0	-	0	0	23	82,1%	31	72,1%	48	90,6%	28	87,5%	130	83,3%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	0	3	10,7%	6	14%	3	5,7%	2	6,2%	14	9%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	0	0	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	0	0	2	7,1%	6	14%	2	3,8%	2	6,2%	12	7,7%
	Total	0	-	0	-	0	-	0	0	28	100%	43	100%	53	100%	32	100%	156	100%
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E-ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO	Aprovados	37	94,9%	39	90,7%	36	85,7%	52	100%	49	100%	39	100%	38	95%	41	100%	331	95,9%
	Reprovados (I)	0	0%	2	4,7%	1	2,4%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5%	0	0%	5	1,4%
	Reprovados (R)	1	2,6%	1	2,3%	4	9,5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	1,7%
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,3%	1	2,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%
	Total	39	100%	42	100%	42	100%	52	100%	49	100%	39	100%	40	100%	41	100%	345	100%
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E-ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS	Aprovados	30	76,9%	42	84%	40	95,2%	46	92%	45	86,5%	26	65%	37	88,1%	38	90,5%	304	85,2%
	Reprovados (I)	3	7,7%	5	10%	1	2,4%	2	4%	0	0%	5	12,5%	0	0%	0	0%	16	4,5%
	Reprovados (R)	0	0%	2	4%	0	0%	2	4%	7	13,5%	9	22,5%	5	11,9%	4	9,5%	29	8,1%
	Trancamentos	6	15,4%	1	2%	1	2,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	2,2%
	Total	39	100%	50	100%	42	100%	50	100%	52	100%	40	100%	42	100%	42	100%	357	100%
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL	Aprovados	37	94,9%	41	95,3%	38	97,4%	48	98%	48	98%	38	97,4%	39	100%	38	100%	327	97,6%
	Reprovados (I)	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,3%
	Reprovados (R)	0	0%	1	2,3%	0	0%	0	0%	1	2%	1	2,6%	0	0%	0	0%	3	0,9%
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,3%	1	2,6%	1	2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1,2%
	Total	39	100%	43	100%	39	100%	49	100%	49	100%	39	100%	39	100%	38	100%	335	100%
DES068-CRITICA E PRODUCAO PARA WEB	Aprovados	0	-	0	-	10	66,7%	0	0%	5	100%	9	69,2%	23	85,2%	17	73,9%	64	76,2%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	4	26,7%	0	0%	0	0%	3	23,1%	3	11,1%	1	4,3%	11	13,1%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3,7%	3	13%	5	6%
	Trancamentos	0	-	0	-	1	6,7%	0	0%	0	0%	1	7,7%	0	0%	2	8,7%	4	4,8%
	Total	0	-	0	-	15	100%	1	100%	1	100%	5	100%	13	100%	27	100%	23	100%
DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO	Aprovados	37	97,4%	40	93%	38	97,4%	47	95,9%	45	97,8%	38	97,4%	38	97,4%	38	97,4%	321	96,7%
	Reprovados (I)	0	0%	2	4,7%	0	0%	2	4,1%	1	2,2%	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	7	2,1%
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	1	0,3%
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,3%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%
	Total	38	100%	43	100%	39	100%	49	100%	46	100%	39	100%	39	100%	39	100%	332	100%
DES067-DESIGN DE INTERFACE	Aprovados	0	-	9	60%	15	71,4%	35	92,1%	37	92,5%	34	100%	14	53,8%	29	85,3%	173	83,2%
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	1	4,8%	0	0%	2	5%	0	0%	5	19,2%	1	2,9%	9	4,3%
	Reprovados (R)	0	-	3	20%	1	4,8%	0	0%	0	0%	0	0%	3	11,5%	3	8,8%	10	4,8%
	Trancamentos	0	-	3	20%	4	19%	3	7,9%	1	2,5%	0	0%	4	15,4%	1	2,9%	16	7,7%
	Total	0	-	15	100%	21	100%	38	100%	40	100%	40	100%	34	100%	26	100%	208	100%
FTC220-DESIGN DE PERSONAGEM	Aprovados	0	-	0	-	0	-	12	70,6%	29	100%	32	94,1%	35	74,5%	34	81%	142	84%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	1	5,9%	0	0%	0	0%	12	25,5%	0	0%	13	7,7%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	3	17,6%	0	0%	0	0%	0	0%	7	16,7%	10	5,9%
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	1	5,9%	0	0%	2	5,9%	0	0%	1	2,4%	4	2,4%
	Total	0	-	0	-	0	-	17	100%	29	100%	34	100%	47	100%	42	100%	169	100%
FTC209-DESIGN SONORO I	Aprovados	0	-	25	71,4%	37	88,1%	32	80%	42	85,7%	35	85,4%	32	78%	33	76,7%	236	81,1%
	Reprovados (I)	0	-	6	17,1%	2	4,8%	0	0%	4	8,2%	0	0%	0	0%	0	0%	12	4,1%
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	0	0%	4	10%	1	2%	4	9,8%	5	12,2%	4	9,3%	18	6,2%
	Trancamentos	0	-	4	11,4%	3	7,1%	4	10%	2	4,1%	2	4,9%	4	9,8%	6	14%	25	8,6%
	Total	0	-	35	100%	42	100%	40	100%	49	100%	41	100%	41	100%	43	100%	291	100%

Tabela 2 : Continuação

DISCIPLINAS	SITUAÇÃO	2009		2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		TOTAL	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC223-DESIGN SONORO II	Aprovados	0	-	0	-	0	-	14	77,8%	29	96,7%	27	93,1%	35	92,1%	32	97%	137	92,6%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	0%	1	3,3%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,7%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	2	11,1%	0	0%	1	3,4%	0	0%	1	3%	4	2,7%
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	2	11,1%	0	0%	1	3,4%	3	7,9%	0	0%	6	4,1%
	Total	0	-	0	-	0	-	18	100%	30	100%	29	100%	38	100%	33	100%	148	100%
FTC207-FOTOGRAFIA BASICA	Aprovados	0	-	0	-	27	87,1%	36	90%	33	94,3%	39	97,5%	47	94%	31	91,2%	213	92,6%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	1	3,2%	1	2,5%	0	0%	0	0%	2	4%	0	0%	4	1,7%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Trancamentos	0	-	0	-	3	9,7%	3	7,5%	2	5,7%	1	2,5%	1	2%	3	8,8%	13	5,7%
	Total	0	-	0	-	31	100%	40	100%	35	100%	40	100%	50	100%	34	100%	230	100%
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO	Aprovados	32	86,5%	37	90,2%	42	93,3%	48	98%	46	95,8%	35	87,5%	38	95%	39	95,1%	317	93%
	Reprovados (I)	2	5,4%	1	2,4%	3	6,7%	1	2%	1	2,1%	4	10%	1	2,5%	1	2,4%	14	4,1%
	Reprovados (R)	3	8,1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	1	2,4%	5	1,5%
	Trancamentos	0	0%	3	7,3%	0	0%	0	0%	1	2,1%	0	0%	0	0%	1	2,5%	5	1,5%
	Total	37	100%	41	100%	45	100%	49	100%	48	100%	40	100%	40	100%	41	100%	341	100%
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	Aprovados	37	97,4%	35	92,1%	43	97,7%	48	100%	44	95,7%	39	97,5%	38	92,7%	39	97,5%	323	96,4%
	Reprovados (I)	0	0%	2	5,3%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	1	2,5%	4	1,2%
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,6%	1	2,3%	0	0%	2	4,3%	0	0%	0	0%	3	7,3%	0	0%
	Total	38	100%	38	100%	44	100%	48	100%	46	100%	40	100%	41	100%	40	100%	335	100%
MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR	Aprovados	0	-	0	0%	2	33,3%	0	-	12	50%	4	57,1%	2	15,4%	4	40%	24	37,5%
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	4,2%	1	14,3%	8	61,5%	0	0%	10	15,6%
	Reprovados (R)	0	-	3	75%	3	50%	0	-	5	20,8%	2	28,6%	1	7,7%	0	0%	14	21,9%
	Trancamentos	0	-	1	25%	1	16,7%	0	-	6	25%	0	0%	2	15,4%	0	0%	16	25%
	Total	0	-	4	100%	6	100%	6	100%	6	100%	24	100%	7	100%	13	100%	64	100%
FTC228-GRUPOS DE ESTUDO	Aprovados	0	-	0	-	5	100%	6	100%	1	100%	84	100%	0	-	8	80%	104	98,1%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	-	0	0%	0	0%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	-	0	0%	0	0%
	Trancamentos	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	-	2	20%	2	1,9%
	Total	0	-	0	-	5	100%	6	100%	6	100%	84	100%	0	-	10	100%	106	100%
UNI001-INGLES INSTRUMENTAL I	Aprovados	0	-	5	62,5%	7	87,5%	6	75%	12	80%	10	62,5%	20	90,9%	8	57,1%	68	74,7%
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Reprovados (R)	0	-	1	12,5%	1	12,5%	2	25%	3	20%	5	31,2%	2	9,1%	6	42,9%	20	22%
	Trancamentos	0	-	2	25%	0	0%	0	0%	0	0%	1	6,2%	0	0%	0	0%	3	3,3%
	Total	0	-	8	100%	8	100%	8	100%	8	100%	15	100%	16	100%	22	100%	91	100%
FTC229-INICIACAO A DOCENCIA	Aprovados	0	-	1	100%	5	100%	13	100%	23	100%	29	100%	12	100%	22	100%	105	100%
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Trancamentos	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
	Total	0	-	1	100%	1	100%	13	100%	23	100%	29	100%	12	100%	22	100%	105	100%
FTC217-INTRODUCAO A COMPOSICAO E POS-PRODUCAO	Aprovados	0	-	0	-	10	55,6%	35	97,2%	29	90,6%	19	90,5%	53	93%	14	70%	160	87%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	2	11,1%	1	2,8%	2	6,2%	0	0%	1	1,8%	0	0%	6	3,3%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	2	11,1%	0	0%	1	3,1%	0	0%	0	0%	2	10%	5	2,7%
	Trancamentos	0	-	0	-	4	22,2%	0	0%	0	0%	2	9,5%	3	5,3%	4	20%	13	7,1%
	Total	0	-	0	-	18	100%	36	100%	32	100%	21	100%	57	100%	20	100%	184	100%
FTC212-INTRODUCAO AS NARRATIVAS INTERATIVAS	Aprovados	0	-	0	-	20	69%	63	86,3%	47	95,9%	38	80,9%	28	68,3%	39	95,1%	235	83,9%
	Reprovados (I)	0	-	0	-	3	10,3%	1	1,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1,4%
	Reprovados (R)	0	-	0	-	2	6,9%	2	2,7%	2	4,1%	7	14,9%	13	31,7%	2	4,9%	28	10%
	Trancamentos	0	-	0	-	4	13,8%	7	9,6%	0	0%	2	4,3%	0	0%	0	0%	13	4,6%
	Total	0	-	0	-	29	100%	73	100%	49	100%	47	100%	41	100%	41	100%	280	100%

Tabela 2 : Continuação

DISCIPLINAS	SITUAÇÃO	2009		2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		TOTAL		
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	
FTC210-JOGOS I	Aprovados	0	-	27	81,8%	31	83,8%	35	85,4%	43	95,6%	45	95,7%	31	91,2%	40	95,2%	252	90,3%	
	Reprovados (I)	0	-	1	3%	2	5,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1,1%	
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	2	5,4%	3	7,3%	2	4,4%	2	4,3%	2	5,9%	0	0%	11	3,9%	
	Trancamentos	0	-	5	15,2%	2	5,4%	3	7,3%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,9%	2	4,8%	
	Total	0	-	33	100%	41	100%	41	100%	45	100%	47	100%	43	100%	34	100%	42	100%	279
FTC203-MONTAGEM E EDICAO	Aprovados	36	94,7%	37	90,2%	42	95,5%	48	96%	45	97,8%	33	80,5%	40	93%	38	92,7%	319	92,7%	
	Reprovados (I)	0	0%	2	4,9%	2	4,5%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,3%	1	2,4%	6	1,7%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	14,6%	0	0%	0	0%	6	1,7%	
	Trancamentos	2	5,3%	2	4,9%	0	0%	2	4%	1	2,2%	2	4,9%	2	4,7%	2	4,9%	13	3,8%	
	Total	38	100%	41	100%	44	100%	50	100%	46	100%	41	100%	43	100%	41	100%	344	100%	
FTC234-OFICINA LIVRE	Aprovados	3	100%	26	81,2%	10	100%	13	100%	89	96,7%	8	100%	77	90,6%	32	100%	258	93,8%	
	Reprovados (I)	0	0%	4	12,5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	7,1%	0	0%	10	3,6%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Trancamentos	0	0%	2	6,2%	0	0%	0	0%	3	3,3%	0	0%	0	0%	2	2,4%	0	0%	
	Total	3	100%	32	100%	10	100%	13	100%	92	100%	8	100%	85	100%	32	100%	275	100%	
FTC235-PALESTRAS	Aprovados	1	100%	3	100%	8	100%	8	100%	26	81,2%	30	88,2%	54	74%	58	79,5%	188	81%	
	Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2,7%	0	0%	2	0,9%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	15,6%	2	5,9%	13	17,8%	7	9,6%	27	11,6%	
	Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3,1%	2	5,9%	4	5,5%	8	11%	15	6,5%	
	Total	1	100%	3	100%	8	100%	8	100%	32	100%	34	100%	73	100%	73	100%	232	100%	
UNI021-PANORAMA DA ARTE DIGITAL	Aprovados	0	-	34	94,4%	36	94,7%	0	-	12	92,3%	28	70%	26	96,3%	22	88%	158	88,3%	
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	0	0%	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	1	0,6%	
	Reprovados (R)	0	-	1	2,8%	1	2,6%	0	-	1	7,7%	1	2,5%	0	0%	0	0%	4	2,2%	
	Trancamentos	0	-	1	2,8%	1	2,6%	0	-	0	0%	11	27,5%	1	3,7%	2	8%	16	8,9%	
	Total	0	-	36	100%	38	100%	38	100%	0	0%	13	100%	40	100%	25	100%	179	100%	
UNI017-PANORAMA DO CINEMA	Aprovados	36	92,3%	38	92,7%	35	83,3%	48	92,3%	44	88%	39	90,7%	37	97,5%	38	97,4%	317	91,6%	
	Reprovados (I)	2	5,1%	2	4,9%	5	11,9%	3	5,8%	6	12%	2	4,7%	1	2,5%	1	2,6%	22	6,4%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	1	2,4%	1	1,9%	0	0%	1	2,3%	0	0%	0	0%	3	0,9%	
	Trancamentos	1	2,6%	1	2,4%	1	2,4%	0	0%	0	0%	1	2,3%	0	0%	0	0%	4	1,2%	
	Total	39	100%	41	100%	42	100%	52	100%	50	100%	43	100%	40	100%	39	100%	346	100%	
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO	Aprovados	35	94,6%	37	90,2%	43	97,7%	46	92%	44	95,7%	34	81%	40	87%	43	97,7%	322	92%	
	Reprovados (I)	0	0%	2	4,9%	0	0%	3	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	1,4%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	1	2,3%	0	0%	0	0%	6	14,3%	2	4,3%	0	0%	9	2,6%	
	Trancamentos	2	5,4%	2	4,9%	0	0%	1	2%	2	4,3%	2	4,8%	4	8,7%	1	2,3%	14	4%	
	Total	37	100%	41	100%	44	100%	50	100%	46	100%	42	100%	46	100%	44	100%	350	100%	
FTC236-PARTICIPACAO EM EVENTOS	Aprovados	1	100%	5	100%	2	100%	14	100%	25	100%	28	100%	38	100%	4	100%	117	100%	
	Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Total	1	100%	5	100%	2	100%	14	100%	25	100%	28	100%	38	100%	4	100%	117	100%	
EBA048-P RODUCAO COLABORATIVA VIA WEB	Aprovados	0	-	0	-	0	-	16	72,7%	32	97%	31	96,9%	34	91,9%	33	84,6%	146	89,6%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	1	4,5%	1	3%	1	3,1%	3	8,1%	4	10,3%	10	6,1%	
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	5	22,7%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5,1%	7	4,3%	
	Total	0	-	0	-	0	-	22	100%	33	100%	32	100%	37	100%	39	100%	163	100%	
FTC237-PROJETOS TRANSDISCIPLINARES	Aprovados	1	100%	4	100%	13	100%	13	92,9%	13	100%	13	100%	10	100%	0	-	67	98,5%	
	Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	1	7,1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1,5%	
	Total	1	100%	4	100%	13	100%	14	100%	13	100%	13	100%	10	100%	0	-	68	100%	

Tabela 2 : Continuação

DISCIPLINAS	SITUAÇÃO	2009		2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		TOTAL		
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL	Aprovados	0	-	35	97,2%	35	94,6%	40	90,9%	44	93,7%	42	93,3%	33	82,5%	42	100%	271	93,4%	
	Reprovados (I)	0	-	0	0%	1	2,7%	1	2,3%	2	4,3%	0	0%	3	7,5%	0	0%	7	2,4%	
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	10%	0	0%	4	1,4%	
	Trancamentos	0	-	1	2,8%	1	2,7%	3	6,8%	0	0%	0	0%	3	6,7%	0	0%	8	2,8%	
	Total	0	-	36	100%	37	100%	44	100%	46	100%	46	100%	45	100%	40	100%	42	100%	290
FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS	Aprovados	0	-	0	-	3	17,6%	10	83,3%	9	69,2%	3	50%	8	88,9%	1	14,3%	34	53,1%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	1	7,7%	2	33,3%	0	0%	0	0%	3	4,7%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	4	23,5%	2	16,7%	0	0%	0	0%	0	0%	2	28,6%	8	12,5%	
	Trancamentos	0	-	0	-	10	58,8%	0	0%	3	23,1%	1	16,7%	1	11,1%	4	57,1%	19	29,7%	
	Total	0	-	0	-	17	100%	12	100%	13	100%	13	100%	6	100%	9	100%	7	100%	64
FTC215-STOP MOTION II	Aprovados	0	-	0	-	20	87%	0	-	59	98,3%	33	89,2%	23	95,8%	39	95,1%	174	94,1%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	1	0,5%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Trancamentos	0	-	0	-	3	13%	0	-	1	1,7%	4	10,8%	1	4,2%	1	2,4%	10	5,4%	
	Total	0	-	0	-	23	100%	0	-	60	100%	37	100%	24	100%	41	100%	41	100%	185
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM	Aprovados	0	-	33	94,3%	36	92,3%	37	90,2%	48	100%	42	93,3%	36	90%	37	94,9%	269	93,7%	
	Reprovados (I)	0	-	1	2,9%	2	5,1%	1	2,4%	0	0%	0	0%	4	10%	0	0%	8	2,8%	
	Reprovados (R)	0	-	1	2,9%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	2	0,7%	
	Trancamentos	0	-	0	0%	1	2,6%	3	7,3%	0	0%	3	6,7%	0	0%	1	2,6%	8	2,8%	
	Total	0	-	35	100%	39	100%	41	100%	48	100%	45	100%	40	100%	39	100%	287	100%	
FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A	Aprovados	0	-	29	38,7%	0	-	0	-	0	-	0	-	2	100%	0	-	31	40,3%	
	Reprovados (I)	0	-	8	10,7%	0	-	0	-	0	-	0	-	0	0%	0	-	8	10,4%	
	Reprovados (R)	0	-	9	12%	0	-	0	-	0	-	0	-	0	0%	0	-	9	11,7%	
	Trancamentos	0	-	29	38,7%	0	-	0	-	0	-	0	-	0	0%	0	-	29	37,7%	
	Total	0	-	75	100%	0	-	0	-	0	-	0	-	2	100%	0	-	77	100%	
FTC240-TOPICOS EM CINEMA A	Aprovados	0	-	0	-	0	-	0	-	37	78,7%	40	87%	31	96,9%	55	88,7%	163	87,2%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	-	4	8,5%	2	4,3%	0	0%	4	6,5%	10	5,3%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	0	-	2	4,3%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1,1%	
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	0	-	4	8,5%	4	8,7%	1	3,1%	3	4,8%	12	6,4%	
	Total	0	-	0	-	0	-	0	-	47	100%	46	100%	32	100%	62	100%	187	100%	
FTC241-TOPICOS EM CINEMA B	Aprovados	0	-	0	-	18	81,8%	0	-	8	66,7%	19	76%	8	53,3%	3	33,3%	56	67,5%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	0%	0	-	1	8,3%	3	12%	3	20%	2	22,2%	9	10,8%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	3	13,6%	0	-	1	8,3%	0	0%	0	0%	0	0%	4	4,8%	
	Trancamentos	0	-	0	-	1	4,5%	0	-	2	16,7%	3	12%	4	26,7%	4	44,4%	14	16,9%	
	Total	0	-	0	-	22	100%	0	-	12	100%	25	100%	15	100%	9	100%	83	100%	
FTC242-TOPICOS EM CINEMA DE ANIMACAO A	Aprovados	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	70	78,7%	70	78,7%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	7	7,9%	7	7,9%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	4	4,5%	4	4,5%	
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	8	9%	8	9%	
	Total	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	0	-	89	100%	89	100%	
FTC078-TOPICOS EM CINEMA IV	Aprovados	1	50%	3	100%	14	93,3%	30	85,7%	7	53,8%	0	-	0	-	0	-	55	80,9%	
	Reprovados (I)	1	50%	0	0%	1	2,9%	1	2,9%	5	38,5%	0	-	0	-	0	-	7	10,3%	
	Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	3	8,6%	1	7,7%	0	-	0	-	0	-	4	5,9%	
	Trancamentos	0	0%	0	0%	1	6,7%	1	2,9%	0	0%	0	-	0	-	0	-	2	2,9%	
	Total	2	100%	3	100%	15	100%	35	100%	13	100%	0	-	0	-	0	-	68	100%	
FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC	Aprovados	0	-	0	-	0	-	0	-	9	56,2%	24	68,6%	30	66,7%	26	61,9%	89	64,5%	
	Reprovados (I)	0	-	0	-	0	-	0	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	
	Reprovados (R)	0	-	0	-	0	-	0	-	5	31,2%	9	25,7%	10	22,2%	9	21,4%	33	23,9%	
	Trancamentos	0	-	0	-	0	-	0	-	2	12,5%	2	5,7%	5	11,1%	7	16,7%	16	11,6%	
	Total	0	-	0	-	0	-	0	-	16	100%	35	100%	45	100%	42	100%	138	100%	

Tabela 2 : Continuação

DISCIPLINAS	SITUAÇÃO	2009		2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		TOTAL	
		Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC208-VIDEO ARTE	Aprovados	0	-	21	72,4%	12	57,1%	5	45,5%	16	76,2%	5	55,6%	9	37,5%	18	78,3%	86	62,3%
	Reprovados (I)	0	-	4	13,8%	4	19%	2	18,2%	3	14,3%	2	22,2%	2	8,3%	0	0%	17	12,3%
	Reprovados (R)	0	-	0	0%	1	4,8%	0	0%	0	0%	0	0%	10	41,7%	2	8,7%	13	9,4%
	Trancamentos	0	-	4	13,8%	4	19%	4	36,4%	2	9,5%	2	22,2%	3	12,5%	3	13%	22	15,9%
	Total	0	-	29	100%	21	100%	11	100%	21	100%	9	100%	24	100%	23	100%	138	100%
TOTAL	Aprovados	399	93%	738	82,4%	909	86,8%	1181	89,7%	1560	91%	1425	88,8%	1445	86,5%	1480	87,1%	9137	88,1%
	Reprovados (I)	9	2,1%	45	5%	40	3,8%	29	2,2%	44	2,6%	40	2,5%	69	4,1%	44	2,6%	320	3,1%
	Reprovados (R)	4	0,9%	36	4%	35	3,3%	44	3,3%	58	3,4%	72	4,5%	96	5,7%	74	4,4%	419	4%
	Trancamentos	17	4%	77	8,6%	63	6%	63	4,8%	52	3%	68	4,2%	60	3,6%	101	5,9%	501	4,8%
	Total	429	100%	896	100%	1047	100%	1317	100%	1714	100%	1605	100%	1670	100%	1699	100%	10377	100%

4 ANÁLISE DA SAÍDA DO CURSO PELOS DISCENTES

Esta seção avalia a situação dos estudantes no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais e busca entender como ocorre a saída do curso⁶ e quais fatores podem ser utilizados para sinalizá-la. Esta seção procura responder perguntas como:

1. Qual a situação do estudante no curso de acordo com a forma de ingresso?
2. Qual o número de semestres cursados pela maior parte dos estudantes até a saída ou conclusão do curso?
3. A saída do curso está mudando ao longo do tempo? Qual a taxa de saída do curso da turma que ingressou em 2009 e qual a taxa de saída do curso das turmas que ingressaram recentemente?
4. Qual o rendimento semestral global médio dos estudantes que concluíram o curso (quando há concluintes no curso) e dos estudantes que saíram do curso?
5. Quais as principais disciplinas que chegam a ser cursadas pelos estudantes que saíram do curso?
6. Dado que um estudante foi reprovado em determinada disciplina, qual a chance de saída do curso?
7. Entre os estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais e ingressaram novamente na UFMG, quais os cursos escolhidos por esses estudantes?

⁶Considera-se como saída do curso qualquer desvinculação do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais que não seja por motivo de conclusão do curso, ainda que o estudante se mantenha vinculado à UFMG em outro curso ou em outra subdivisão.

Considerando o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/1 foram encontrados 342 registros de ingresso, sendo 342 estudantes distintos⁷, ou seja, não há nenhum estudante que reingressou no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais neste período.

Tabela 3: Forma de Ingresso versus Situação do Discente

Forma de Ingresso	Conclusão		Saída do Curso		Cursando		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
Obtenção de novo título	1	5,56%	11	61,11%	6	33,33%	18	5,26%
Processo seletivo	78	24,53%	53	16,67%	187	58,81%	318	92,98%
Reopção	0	0%	0	0%	3	100%	3	0,88%
Transferência comum	0	0%	1	33,33%	2	66,67%	3	0,88%
Total	79	23,1%	65	19,01%	198	57,89%	342	100%

A Tabela 3 mostra a situação⁸ do discente no curso de acordo com a forma de ingresso. Do total de 342 registros de ingresso, pode-se observar que 19,01% saíram do curso, 57,89% ainda estão matriculados e 23,1% se graduaram. Nota-se também que do total de 342 registros de ingresso, 92,98% foram por Processo Seletivo.

A Tabela 4 mostra a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais por ano⁹ de entrada e de acordo com a forma de ingresso no curso. Nota-se que no ano de 2015 ingressaram 40 estudantes através de Processo Seletivo, sendo que 3 deles saíram do curso até o final do semestre de 2016/2.

⁷Em alguns cursos há casos de estudantes que ingressam mais de uma vez em decorrência, por exemplo, de jubila-mento e retorno posterior ao curso através de novo vestibular.

⁸Em alguns cursos, devido à mudança de subdivisão, pode ocorrer casos de estudantes que concluíram o curso tendo cursado zero semestres.

⁹Se o ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais tiver ocorrido por reopção ou mudança de subdivisão, considera-se que o ano de ingresso do discente neste curso é igual ao ano em que ele realizou a reopção ou a mudança de subdivisão.

Tabela 4: Situação dos estudantes por forma de ingresso e de acordo com o ano de entrada no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

Forma de ingresso	Situação	Ano de ingresso no curso										Total		
		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2016	Total			
Obtenção de novo título	Conclusão	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Saída do curso	0	2	3	5	1	0	0	0	0	0	0	0	11
	Cursando	0	0	0	2	4	0	0	0	0	0	0	0	6
	Total	0	2	3	8	5	0	0	0	0	0	0	0	18
Processo seletivo	Conclusão	19	28	20	11	0	0	0	0	0	0	0	0	78
	Saída do curso	20	10	6	8	3	3	3	3	3	0	0	0	53
	Cursando	1	2	14	21	37	36	37	39	39	39	39	39	187
	Total	40	40	40	40	40	39	39	40	40	39	40	39	318
Reopção	Conclusão	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Saída do curso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Cursando	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	3
	Total	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	3
Transferência comum	Conclusão	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Saída do curso	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	1
	Cursando	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	2
	Total	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	3
Total		40	42	44	49	49	39	39	40	40	39	40	39	342

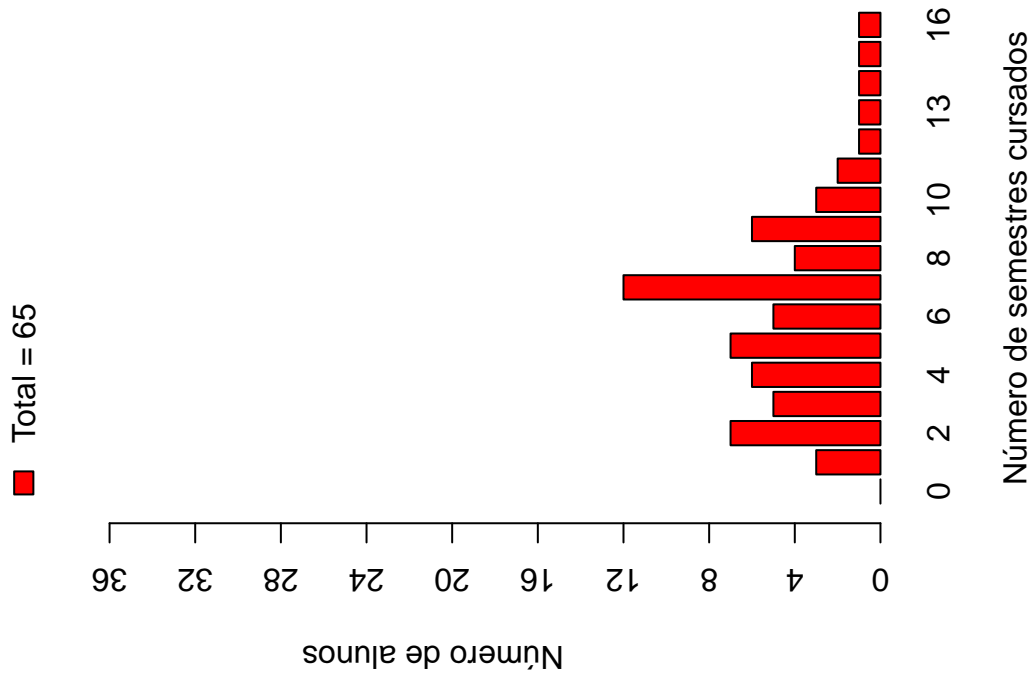
A Tabela 5 e a Figura 9 mostram o número de semestres cursados até a desvinculação por estudantes que já concluíram ou saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. É possível observar que 32,31% dos estudantes que saíram do curso o fizeram até o 4^o período.

A Tabela 6 e a Figura 10 mostram a situação dos estudantes (conclusão, cursando ou saída do curso) de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. É possível observar que no ano de 2015, 40 estudantes ingressaram no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais sendo que, até 2016/2, 3 (7,5%) deles saíram do curso.

Tabela 5: Número de semestres cursados pelos discentes que saíram do curso ou concluíram o curso no período de 2009/1 a 2016/2

Semestres Cursados	Saída do Curso			Conclusão		
	Freq.	%	% acumulado	Freq.	%	% acumulado
1	3	4,62%	4,62%	0	0%	0%
2	7	10,77%	15,39%	0	0%	0%
3	5	7,69%	23,08%	0	0%	0%
4	6	9,23%	32,31%	0	0%	0%
5	7	10,77%	43,08%	0	0%	0%
6	5	7,69%	50,77%	0	0%	0%
7	12	18,46%	69,23%	0	0%	0%
8	4	6,15%	75,38%	1	1,27%	1,27%
9	6	9,23%	84,61%	13	16,46%	17,73%
10	3	4,62%	89,23%	18	22,78%	40,51%
11	2	3,08%	92,31%	28	35,44%	75,95%
12	1	1,54%	93,85%	7	8,86%	84,81%
13	1	1,54%	95,39%	5	6,33%	91,14%
14	1	1,54%	96,93%	4	5,06%	96,2%
15	1	1,54%	98,47%	2	2,53%	98,73%
16	1	1,54%	100%	1	1,27%	100%
Total	65	-	100%	79	-	100%

Distribuição Saída do Curso



Distribuição Conclusão

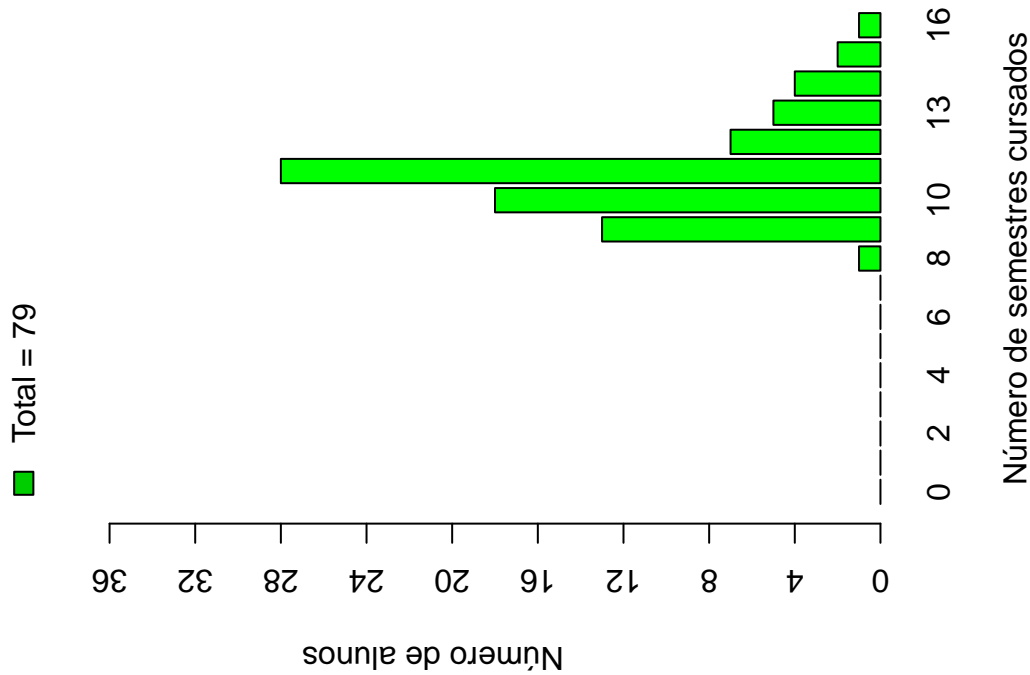


Figura 9: Número de semestres cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

Tabela 6: Situação do estudante na UFMG de acordo com ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

Ano de ingresso	Conclusão		Saída do Curso		Cursando		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
2009	19	47,5%	20	50%	1	2,5%	40	11,7%
2010	28	66,67%	12	28,57%	2	4,76%	42	12,28%
2011	20	45,45%	9	20,45%	15	34,09%	44	12,87%
2012	12	24,49%	14	28,57%	23	46,94%	49	14,33%
2013	0	0%	4	8,16%	45	91,84%	49	14,33%
2014	0	0%	3	7,69%	36	92,31%	39	11,4%
2015	0	0%	3	7,5%	37	92,5%	40	11,7%
2016	0	0%	0	0%	39	100%	39	11,4%
Total	79	23,1%	65	19,01%	198	57,89%	342	100%

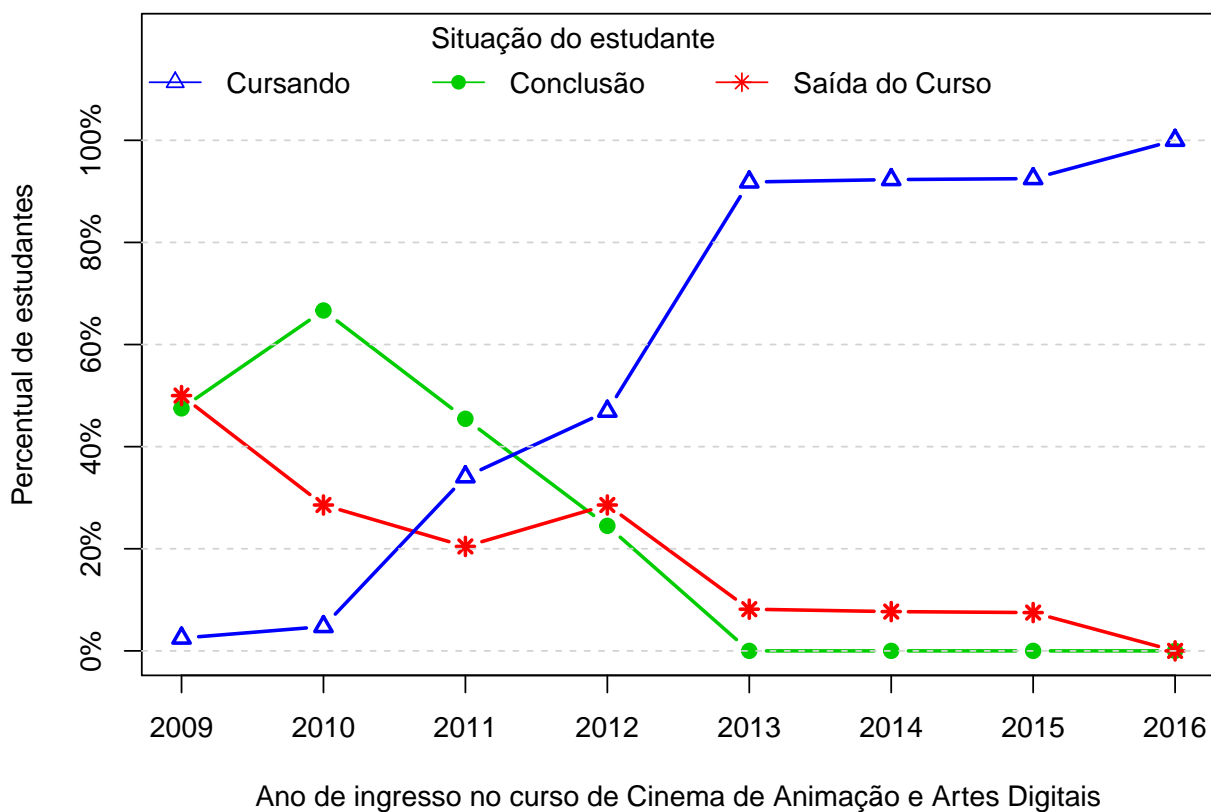


Figura 10: Situação do estudante de acordo com o ano de ingresso.

A Tabela 7¹⁰ e a Figura 11 mostram o número de estudantes matriculados por semestre de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. No ano de 2014, por exemplo, 39 estudantes iniciaram o curso, 39 se matricularam no 2º semestre¹¹, 38 se matricularam no 3º semestre e 38 se matricularam no 4º semestre.

É importante ressaltar que parte da redução do número de estudantes de um semestre para outro pode ser devido à desvinculação por conclusão (especialmente nos últimos semestres). Para verificar o total de desvinculações por saída do curso é necessário consultar a Tabela 6.

¹⁰Por uma questão de *layout* do texto, foi possível incluir na Tabela 7 o limite máximo de 16 semestres.

¹¹É importante ressaltar que o conceito de semestre apresentado neste relatório indica o tempo em que o estudante se manteve vinculado à UFMG e não se o estudante está efetivamente cursando as disciplinas esperadas para o respectivo período.

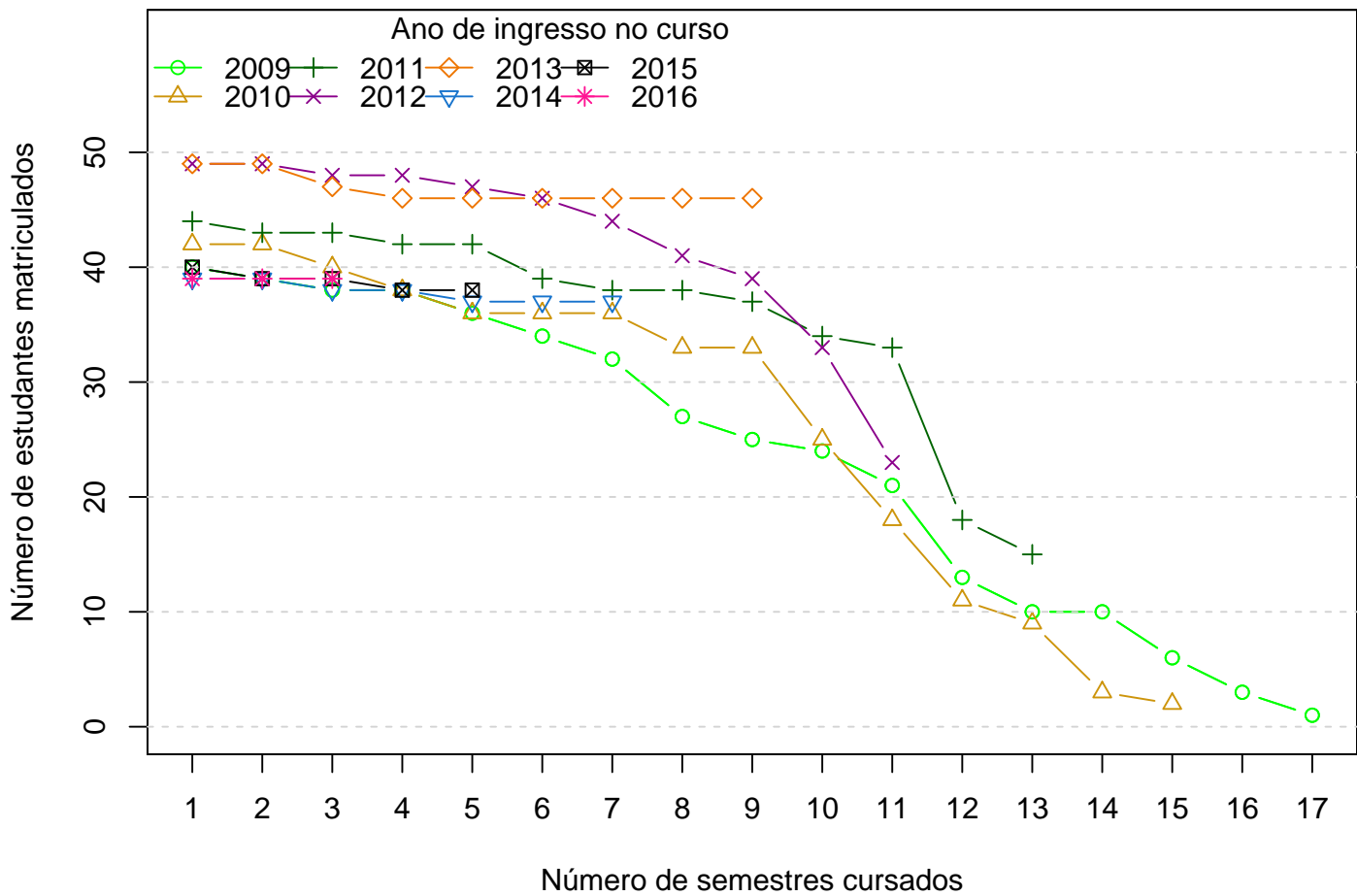


Figura 11: Número de estudantes matriculados por semestres de acordo com o ano de ingresso.

Tabela 7: Número de estudantes matriculados no início do período de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

Estudantes por período	Ano de Ingresso							
	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016
1 ^o	40	42	44	49	49	39	40	39
2 ^o	39	42	43	49	49	39	39	39
3 ^o	38	40	43	48	47	38	39	39
4 ^o	38	38	42	48	46	38	38	
5 ^o	36	36	42	47	46	37	38	
6 ^o	34	36	39	46	46	37		
7 ^o	32	36	38	44	46	37		
8 ^o	27	33	38	41	46			
9 ^o	25	33	37	39	46			
10 ^o	24	25	34	33				
11 ^o	21	18	33	23				
12 ^o	13	11	18					
13 ^o	10	9	15					
14 ^o	10	3						
15 ^o	6	2						
16 ^o	3							

A Figura 12 mostra a distribuição do Rendimento Semestral Global Médio (RSGM)¹² dos estudantes que estão cursando, dos estudantes que concluíram e dos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2.

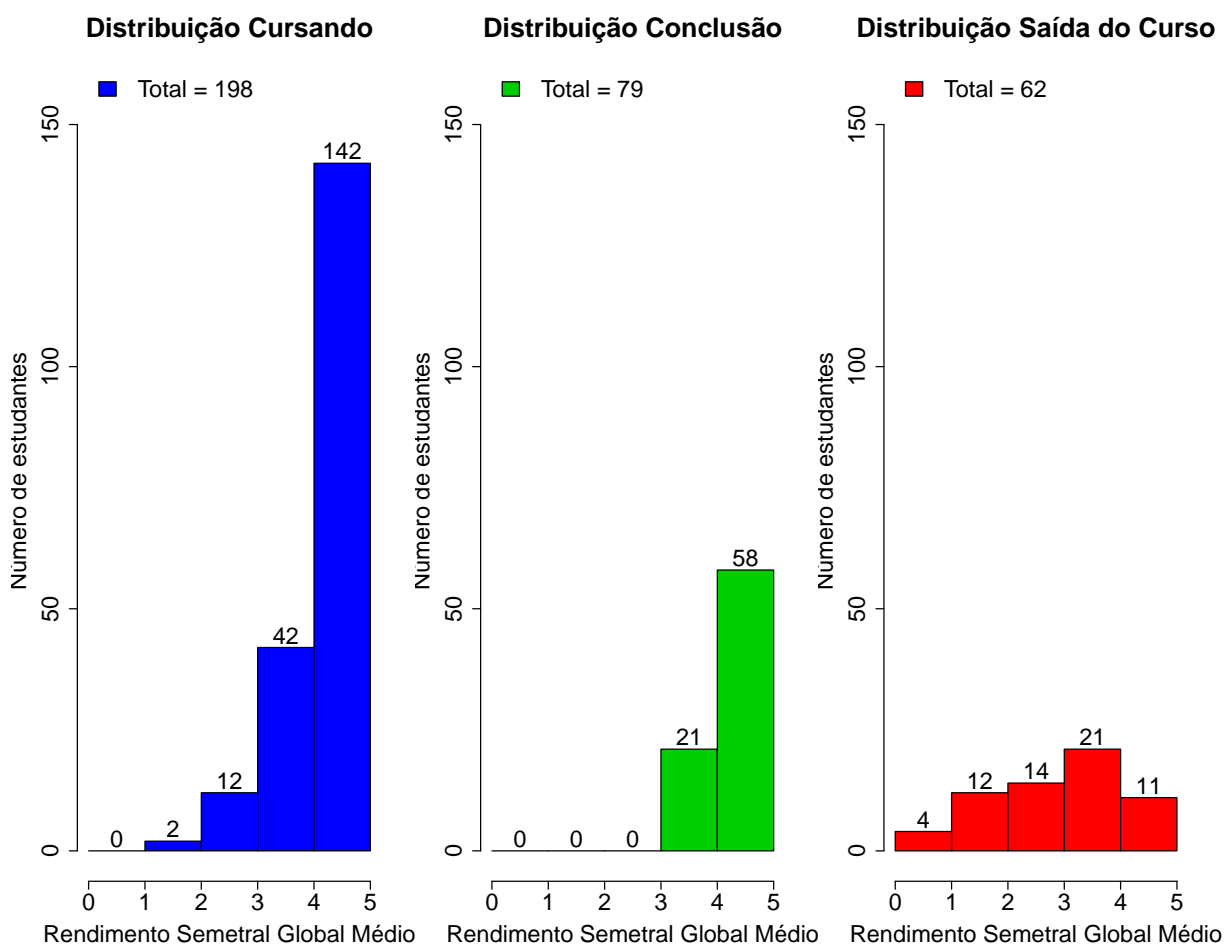


Figura 12: Rendimento Semestral Global Médio de acordo com a Situação do estudante na UFMG.

A Figura 13 mostra, dentre o grupo de estudantes que saíram do curso (65 estudantes), o percentual deles que chegaram a cursar as principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais antes do desligamento. Observa-se, por exemplo, que mais de 80% dos estudantes que saíram do curso cursaram disciplinas como: DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO, DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL, FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO, FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS,

¹²Ressalta-se que neste gráfico é possível incluir somente os estudantes que possuem RSGM, por isso, em alguns casos, o número total de estudantes pode diferir do total apresentado na Tabela 6.

FTC203-MONTAGEM E EDICAO, UNI016-ARTE E MIDIA I, UNI017-PANORAMA DO CINEMA, UNI018-ARTE E MIDIA II, UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL e UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO.

A Tabela 8 mostra a proporção de estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais dado que foram reprovados nas disciplinas cursadas por pelo menos 60%¹³ do grupo de estudantes que saiu do curso. O cálculo é feito dividindo-se o número total de estudantes reprovados na disciplina que saíram do curso pelo total de estudantes reprovados na disciplina que concluíram ou saíram do curso.

No caso da disciplina "DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO", por exemplo, em um total de 65 estudantes que saíram do curso no período avaliado, 56 deles a cursaram. Para essa disciplina, dado que o estudante foi reprovado, a probabilidade de saída do curso foi igual a 1,00%. No caso da disciplina "DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL", a probabilidade de saída do curso dado que o estudante foi reprovado foi igual a 1,00%, sendo que do total de 65 estudantes que saíram do curso, 56 deles chegaram a cursar essa disciplina.

A Figura 14 mostra o Boxplot do rendimento nas disciplinas selecionadas na Tabela 8 de acordo com a situação no curso (saída do curso ou conclusão).

¹³Essa restrição foi colocada uma vez que, conforme mostrado na Figura 13, em algumas disciplinas há um número muito pequeno de estudantes que saíram do curso e que chegaram a cursá-las, neste caso, ter chegado a cursar a disciplina já é um fator que torna menos provável a saída do curso.

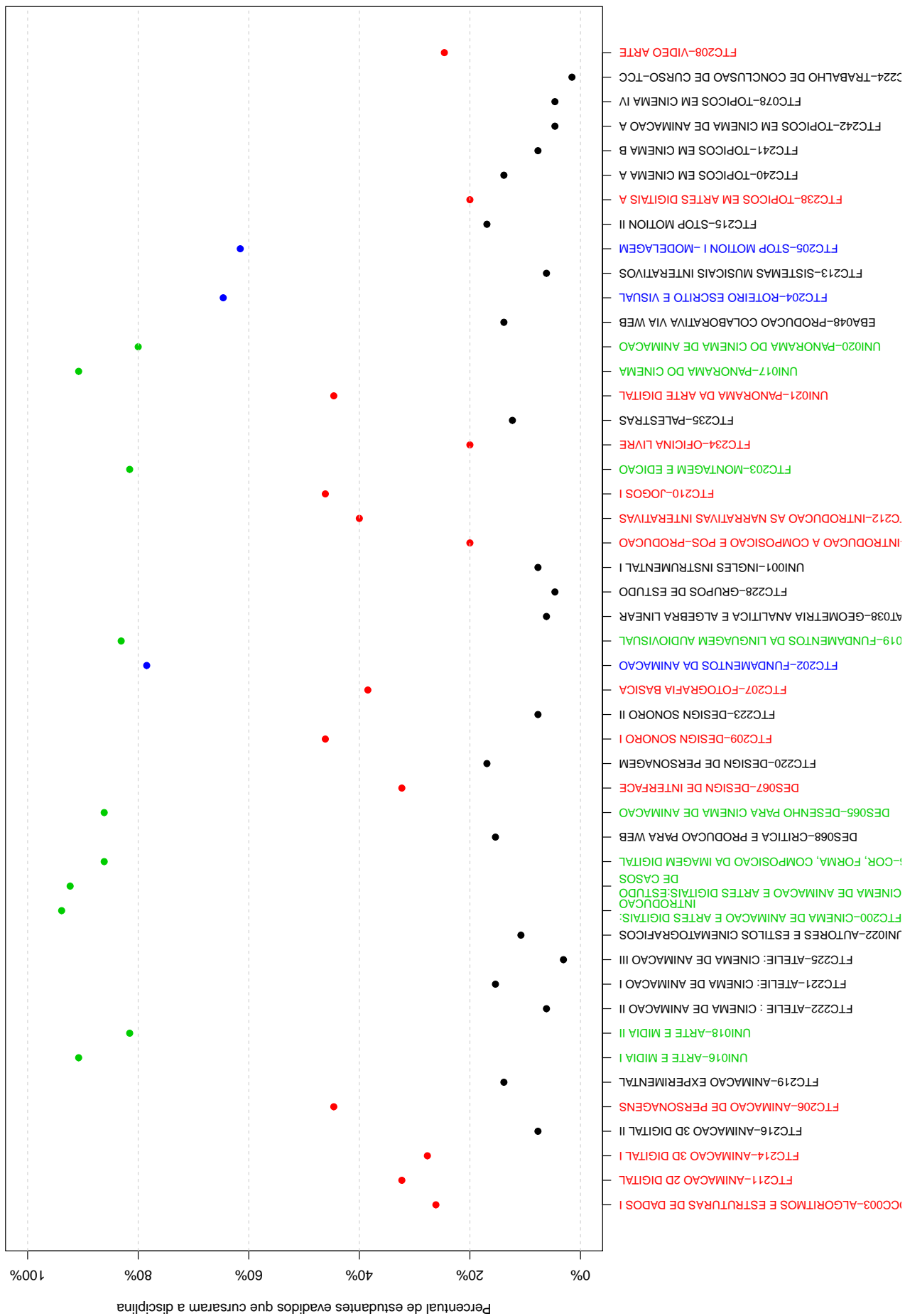


Figura 13: Principais disciplinas cursadas pelos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais.

Tabela 8: Dados sobre reprovação e saída do curso

Disciplina cursadas por pelo menos 60% dos estudantes que saíram do curso	Estudantes que saíram do curso		Total de estudantes (que saíram do curso ou concluintes)		Probabilidade de sair do curso dado reprovação na disciplina
	Número de estudantes que saíram do curso e foram aprovados na disciplina	Número de estudantes que saíram do curso e cursaram a disciplina	Total de estudantes aprovados na disciplina	Total de estudantes que cursaram a disciplina	
DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO	7	56	7	134	1,00
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL	4	56	4	135	1,00
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO	3	61	4	140	0,75
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS	14	60	17	139	0,82
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO	11	51	11	130	1,00
FTC203-MONTAGEM E EDICAO	6	53	6	132	1,00
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL	5	42	5	121	1,00
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM	5	40	5	119	1,00
UNI016-ARTE E MIDIA I	7	59	8	136	0,88
UNI017-PANORAMA DO CINEMA	9	59	9	136	1,00
UNI018-ARTE E MIDIA II	6	53	6	132	1,00
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	3	54	3	130	1,00

continua na próxima página

Tabela 8 : Continuação

Disciplina cursadas por pelo menos 60% dos estudantes que saíram do curso	Estudantes que saíram do curso		Total de estudantes (evadidos ou concluintes)		Probabilidade de sair do curso dado reprovação na disciplina
	Número de estudantes que saíram do curso e foram aprovados na disciplina	Número de estudantes que saíram do curso e cursaram a disciplina	Total de estudantes aprovados na disciplina	Total de estudantes que cursaram a disciplina	
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO	7	52	7	131	1,00

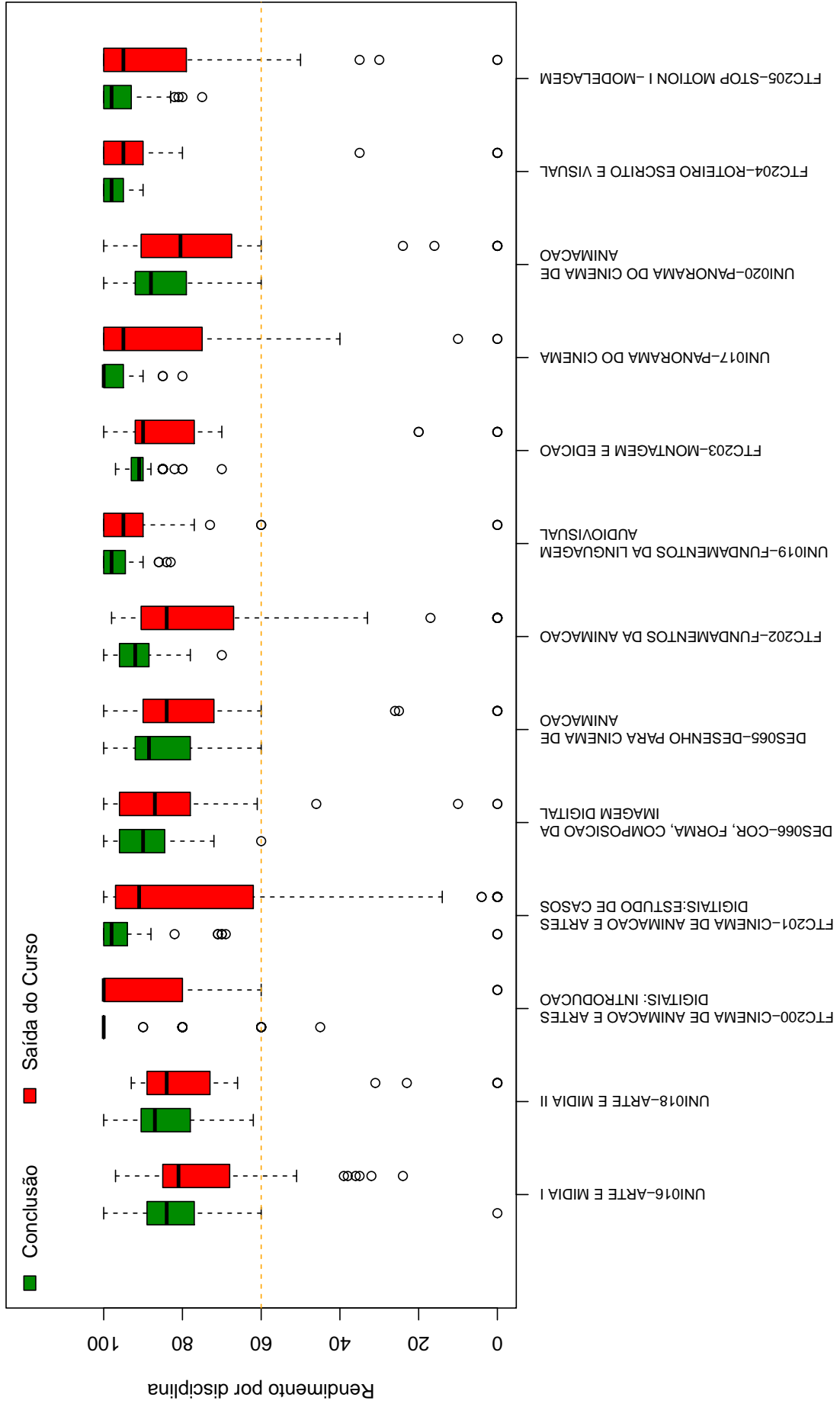


Figura 14: Rendimento por disciplina de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais : Saída do Curso ou Conclusão.

A Tabela 9 e a Figura 15 mostram os cursos de destino na UFMG dos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais e retornaram para a Instituição. Verifica-se que entre os 65 estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/2, 12 estudantes ingressaram novamente na UFMG em outro curso através de novo processo seletivo, mudança de subdivisão, reopção, entre outras formas¹⁴.

Na Figura 15 cada aresta representa um estudante, os cursos dispostos mais próximos ao centro do círculo são os que receberam os maiores números de estudantes oriundos do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (maior número de arestas).

Tabela 9: Curso de Destino de parte dos estudantes que saíram do curso no período de 2009/1 a 2016/2

Curso	Frequência	Percentual
ADMINISTRAÇÃO NOTURNO	1	8,33%
ANTROPOLOGIA NOTURNO	1	8,33%
ARTES VISUAIS DIURNO	1	8,33%
COMUNICAÇÃO SOCIAL DIURNO	1	8,33%
DESIGN NOTURNO	1	8,33%
DIREITO DIURNO	1	8,33%
FILOSOFIA NOTURNO	1	8,33%
LETRAS DIURNO	2	16,67%
LETRAS NOTURNO	2	16,67%
MEDICINA VETERINÁRIA DIURNO	1	8,33%
TOTAL	12	100%

¹⁴Nos casos em que o estudante ingressou em mais de um curso após a saída do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, considerou-se o destino final do estudante, ou seja, o último curso em que ele teve registro na UFMG

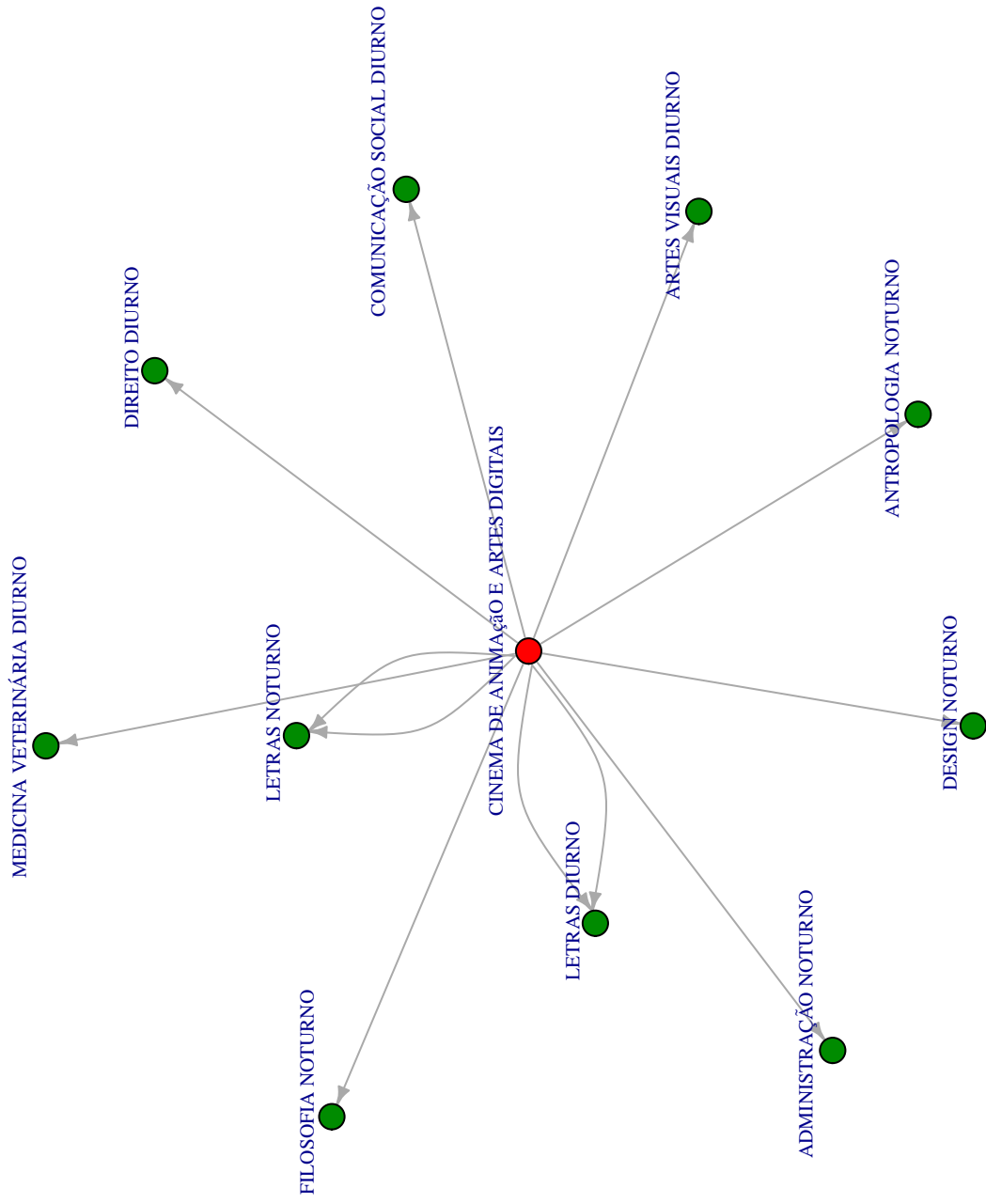


Figura 15: Cursos de destino de estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2016/1 .

5 REFERÊNCIAS

- [1] MAGALHÃES, M. N, LIMA, LIMA, A. C. P., 2004. *Noções de Probabilidade e Estatística*,6 ed . Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo.
- [2] TRIOLA, M.F., 1999. *Introdução à Estatística*,7 ed . LTC, Rio de Janeiro.
- [3] KOHONEN, T., 2001. *Self-Organizing Maps*,Number 30 in Springer Series in Information Sciences, 3 ed. Springer-Verlag, Berlin.
- [4] MINGOTI, S. A.,2005 *Análise de dados através de métodos de estatística multivariada: uma abordagem aplicada*. Editora UFMG, Belo Horizonte.
- [5] WEHRENS, R, BUYDENS, L. M. C.,2007 *Self- and Super-organizing Maps in R: The kohonen Package*. Journal of Statistical Software, Volume 21, Issue 5.