

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
ABRIL DE 2018

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

PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO

PROFA. BENIGNA MARIA DE OLIVEIRA

PRÓ-REITOR ADJUNTO DE GRADUAÇÃO

PROF. BRUNO OTÁVIO SOARES TEIXEIRA

COORDENADORA DO SETOR DE ESTATÍSTICA

CAROLINA SILVA PENA

EQUIPE SETOR DE ESTATÍSTICA

ISABELLA CAROLINA ARAUJO

SANDY PINHEIRO ALVES

Contato: estatistica@prograd.ufmg.br

Sumário

1	INTRODUÇÃO	4
2	METODOLOGIA	5
2.1	ANÁLISE DESCRITIVA	5
2.2	ESTATÍSTICA MULTIVARIADA	9
3	ANÁLISE DAS PRINCIPAIS DISCIPLINAS	10
4	ANÁLISE DA SAÍDA DO CURSO PELOS DISCENTES	30
	REFERÊNCIAS	47

Lista de Tabelas

1	Disciplinas consideradas difíceis	13
2	Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2	19
3	Forma de Ingresso versus Situação do Discente	31
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	32
5	Número de semestres cursados pelos discentes que saíram do curso ou concluíram o curso no período no período de 2009/1 a 2017/2	33
6	Situação do estudante na UFMG de acordo com ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais	35
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	36
8	Dados sobre reprovação e saída do curso	42
9	Curso de Destino de parte dos estudantes que saíram do curso no período de 2009/1 a 2017/2	45

Lista de Figuras

1	Ilustração do Boxplot	6
2	Exemplo Histograma	7
3	Exemplo de gráfico de barras	8
4	Rendimento dos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 - disciplinas agrupadas por dificuldade	12
5	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I	14
6	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS	15
7	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR	16
8	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A	17
9	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC	18
10	Número de semestres cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais	34
11	Situação do estudante de acordo com o ano de ingresso	35
12	Número de estudantes matriculados por semestre de acordo com o ano de ingresso	37
13	Rendimento Semestral Global Médio de acordo com a Situação do estudante na UFMG	38

14	Principais disciplinas cursadas pelos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais	40
15	Rendimento por disciplina de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais: Saída do Curso ou Conclusão	43
16	Cursos de destino de estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/1	46

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 2017/2. 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.

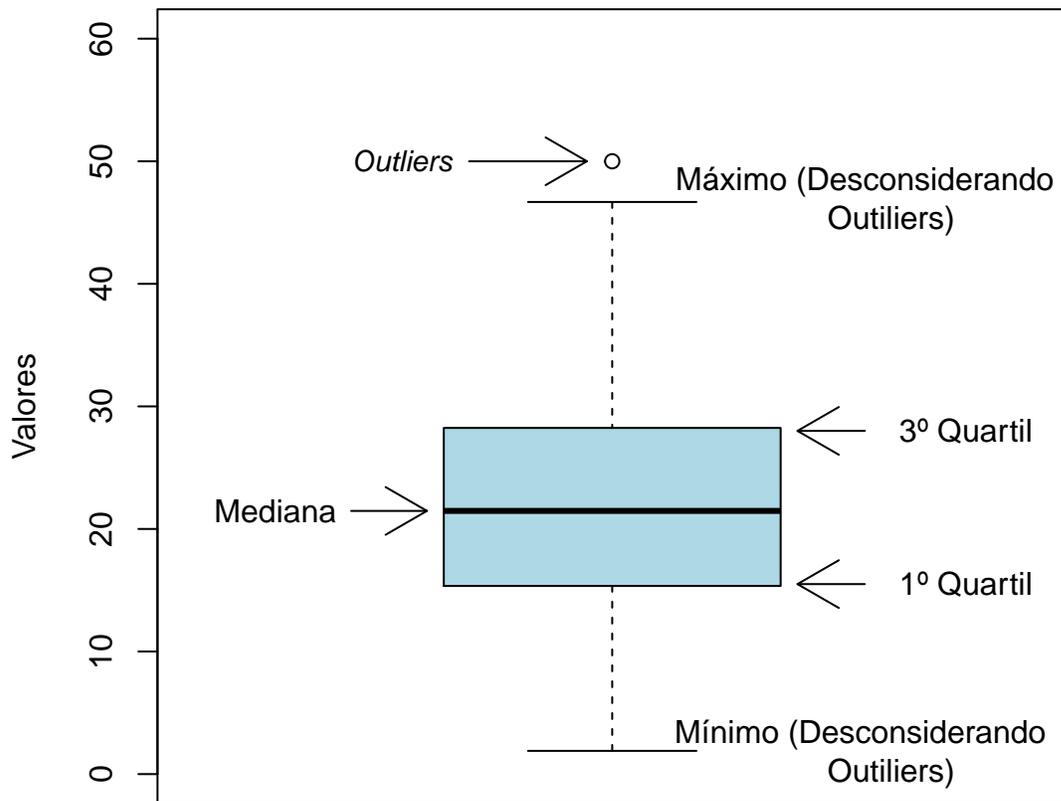


Figura 1: Ilustração do Boxplot

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.

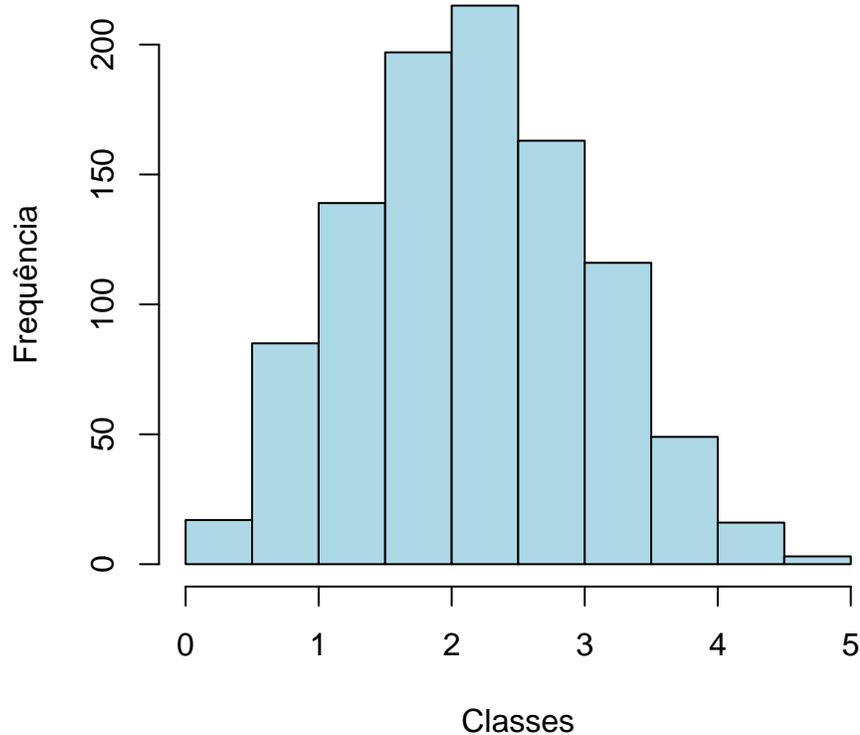


Figura 2: Exemplo Histograma

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].

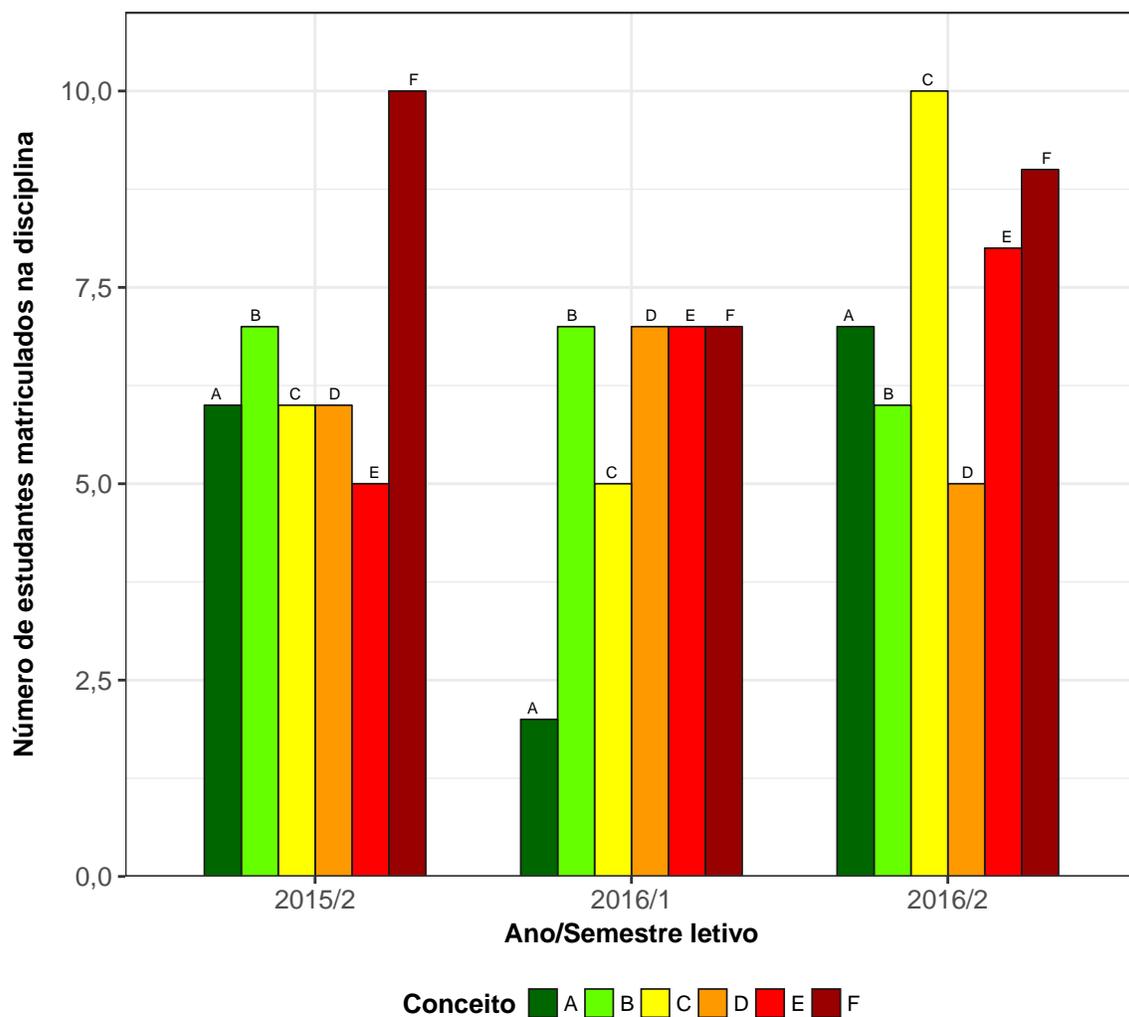


Figura 3: Exemplo de gráfico de barras

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 9 anos (2009/1 a 2017/2), tiveram pelo menos 50 estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais matriculados¹. Esta seção procura responder perguntas como:

- Quais disciplinas podem ser consideradas fáceis, médias e difíceis para os estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais?
- No período de 2009/1 a 2017/2 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?
- 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 2017/2 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 (escore) 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.

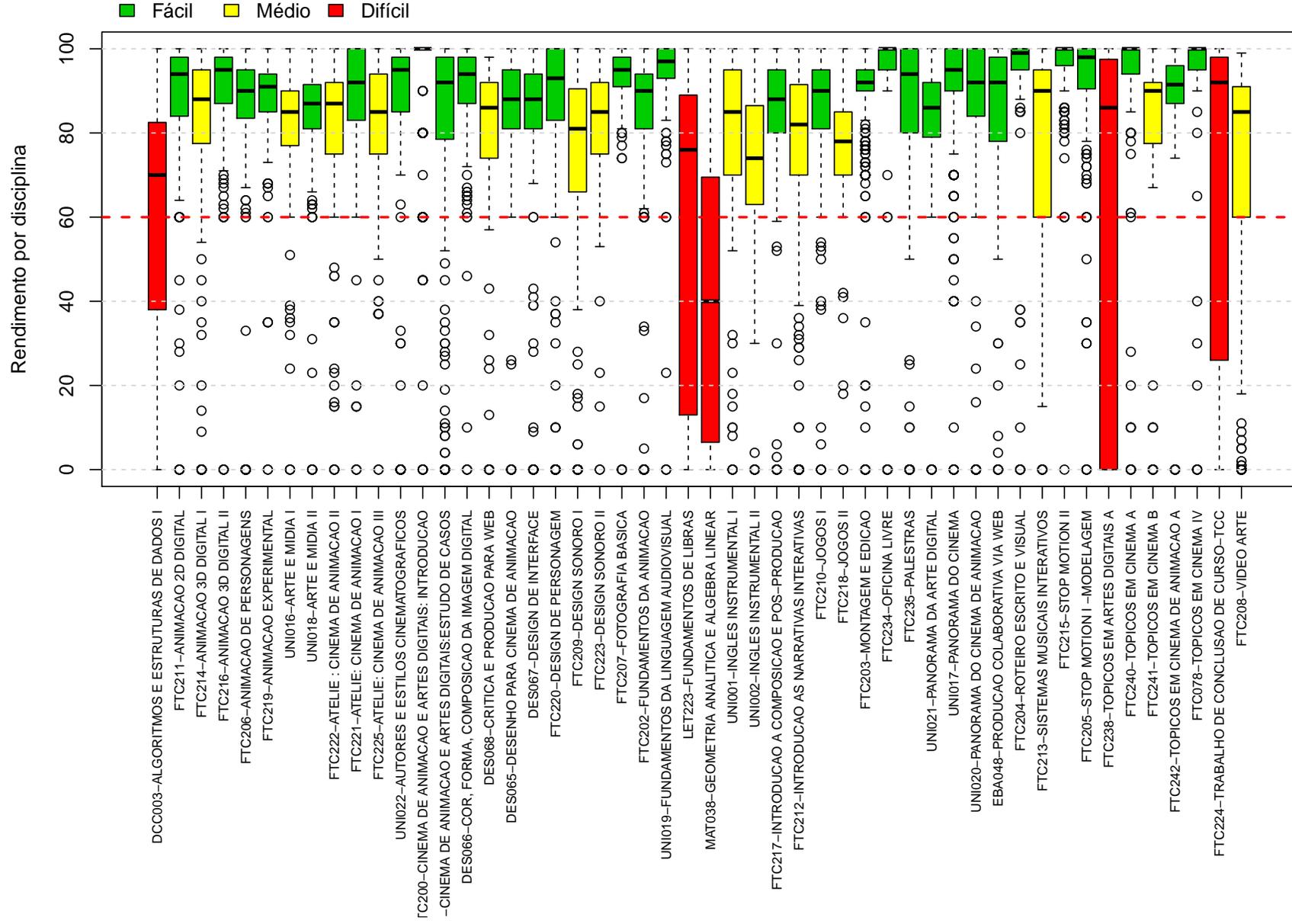


Figura 4: Rendimento dos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 - disciplinas agrupadas por dificuldade

Tabela 1: Disciplinas consideradas difíceis

Disciplinas Difíceis
DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I
LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS
MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR
FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A
FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC

Conforme mencionado anteriormente, a Tabela 1 lista todas as disciplinas que tiveram pelo menos 50 estudantes matriculados no período de 2009/1 a 2017/2 e foram agrupadas como difíceis pela rede de Kohonen. É possível verificar que, do total de 50 disciplinas avaliadas, 5 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 2017/2. 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

15

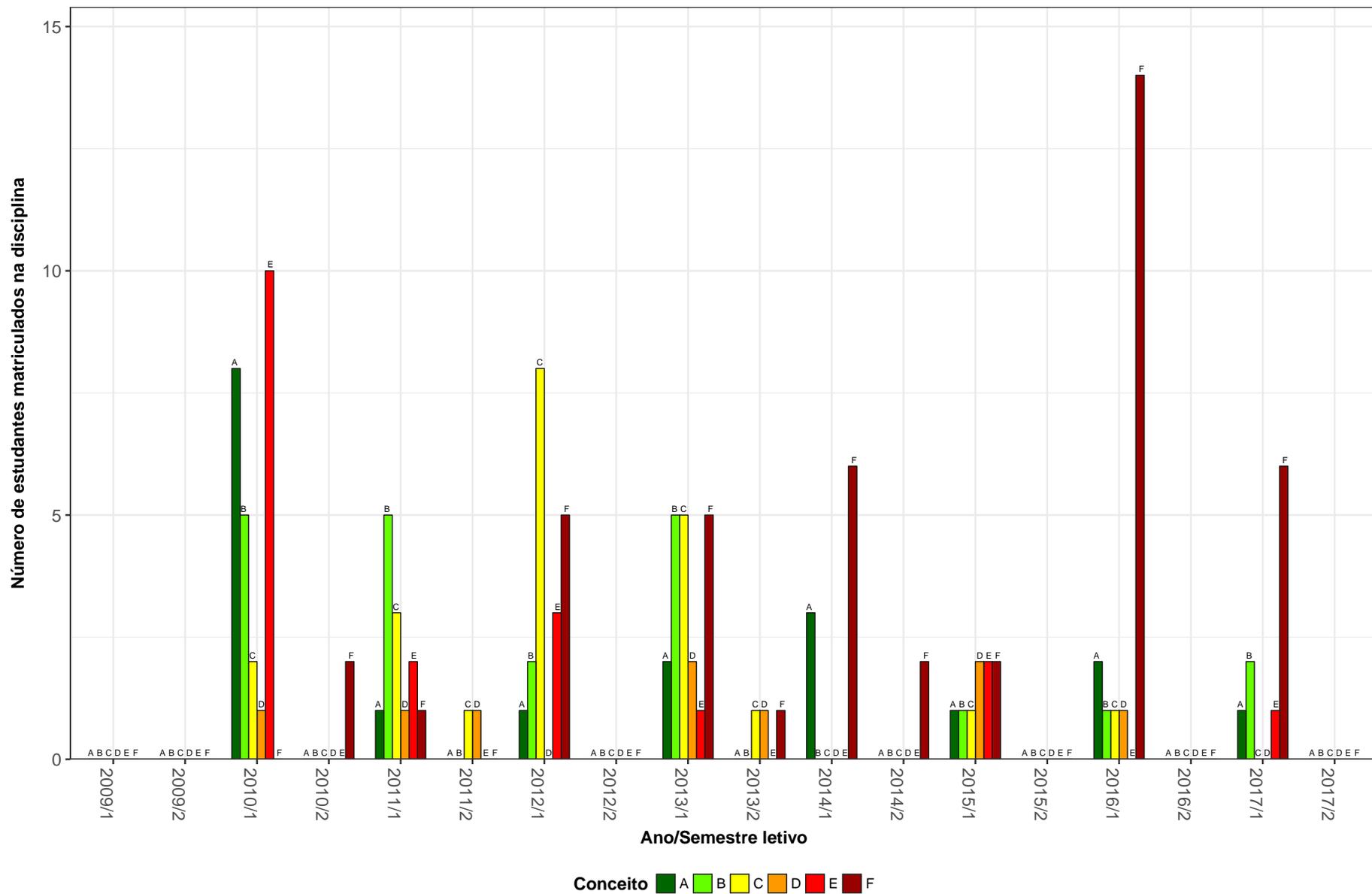


Figura 5: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I

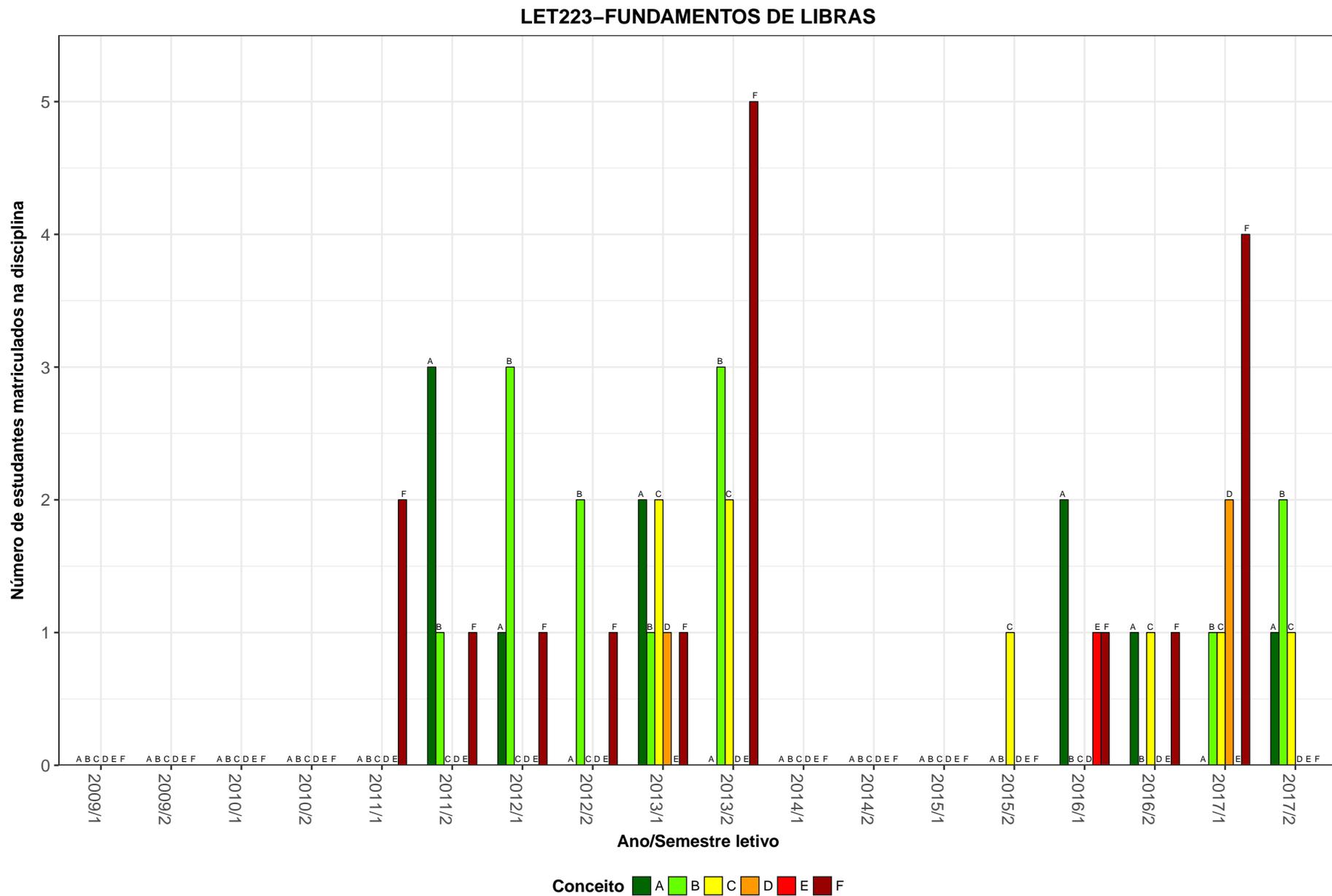


Figura 6: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS

MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR

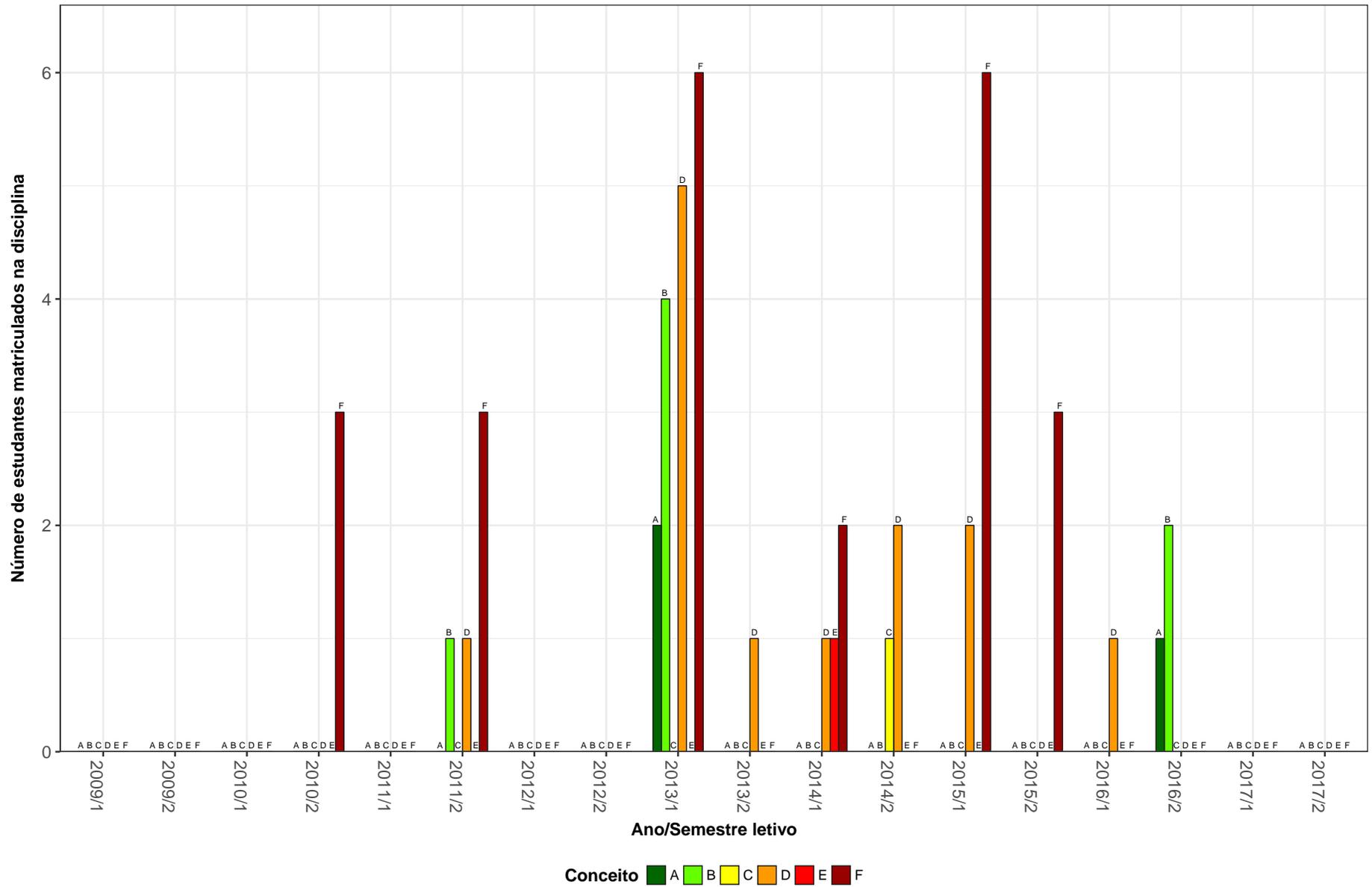


Figura 7: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR

FTC238–TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A

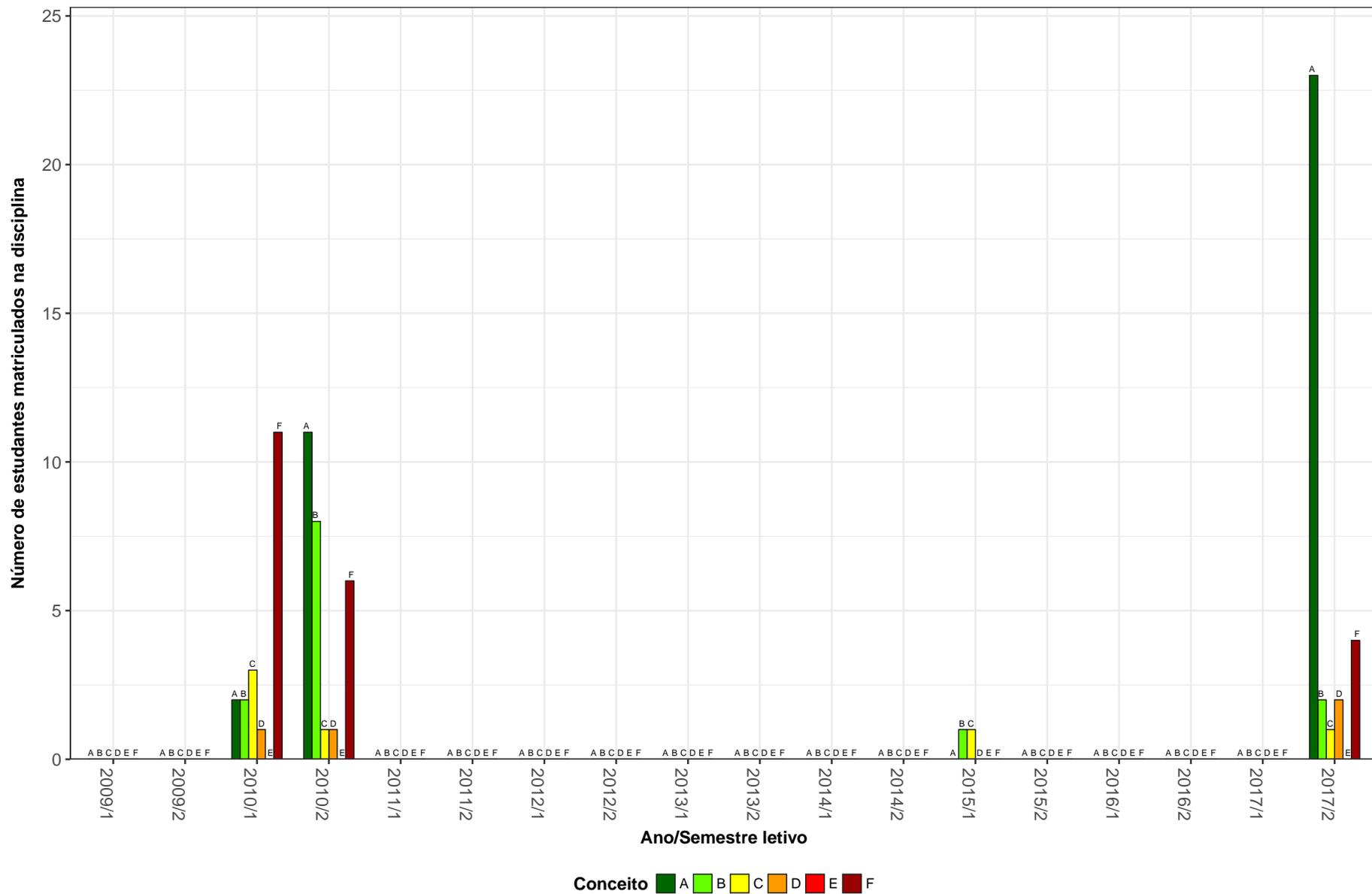


Figura 8: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A

FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC

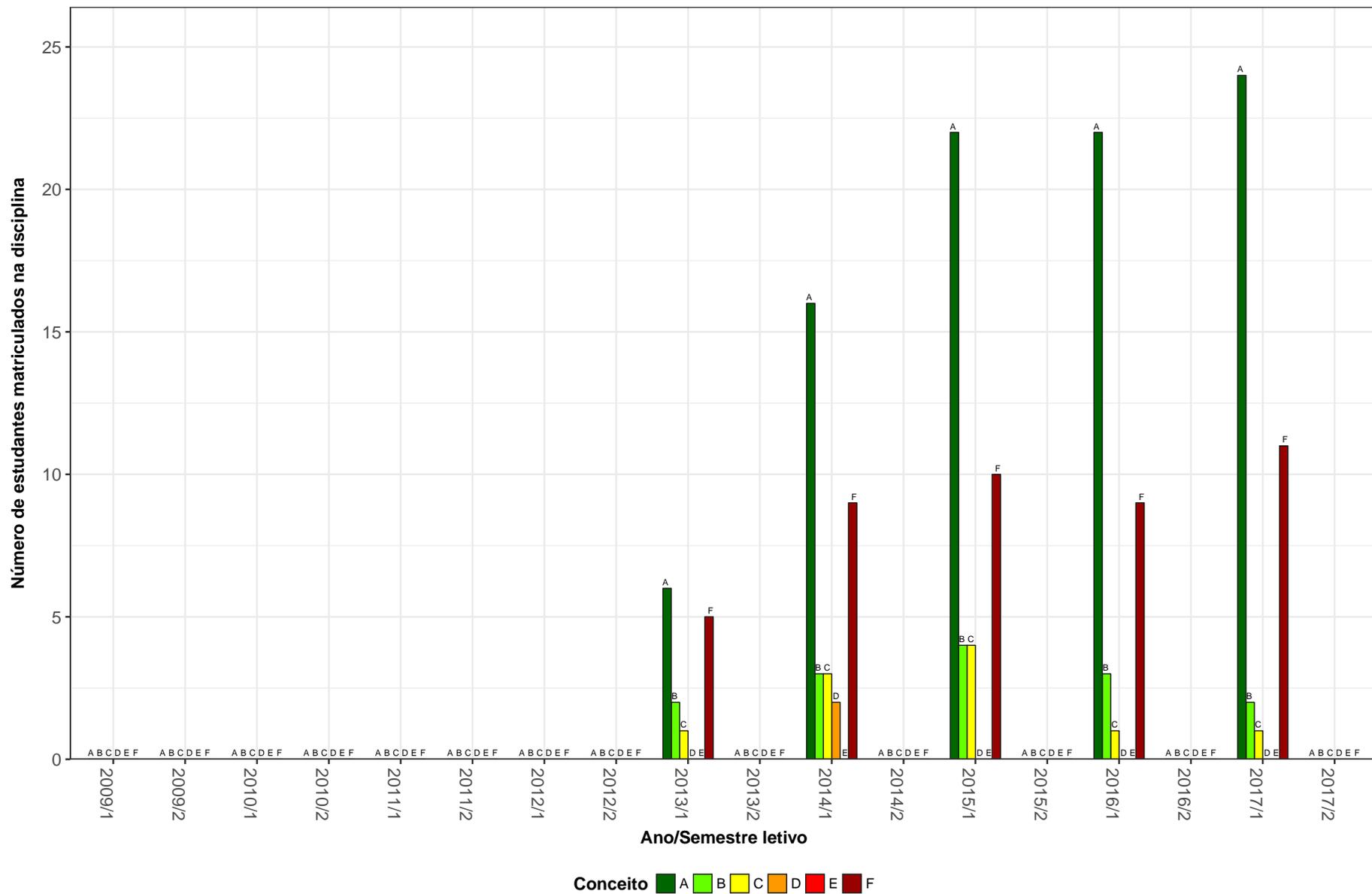


Figura 9: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2 na disciplina FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I																		
Aprovados	16	50%	12	63,16%	11	45,83%	16	61,54%	3	25%	5	50%	5	20,83%	3	23,08%	71	44,38%
Reprovados (I)	1	3,12%	1	5,26%	1	4,17%	3	11,54%	5	41,67%	2	20%	8	33,33%	5	38,46%	26	16,25%
Reprovados (R)	11	34,38%	2	10,53%	7	29,17%	4	15,38%	3	25%	2	20%	6	25%	2	15,38%	37	23,12%
Trancamentos	4	12,5%	4	21,05%	5	20,83%	3	11,54%	1	8,33%	1	10%	5	20,83%	3	23,08%	26	16,25%
Total	32	100%	19	100%	24	100%	26	100%	12	100%	10	100%	24	100%	13	100%	160	100%
FTC211-ANIMACAO 2D DIGITAL																		
Aprovados	17	89,47%	19	95%	40	86,96%	44	91,67%	22	95,65%	19	100%	45	78,95%	19	86,36%	225	88,58%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	3,51%	2	9,09%	4	1,57%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	4	8,7%	2	4,17%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	2,36%
Trancamentos	2	10,53%	1	5%	2	4,35%	2	4,17%	1	4,35%	0	0%	10	17,54%	1	4,55%	19	7,48%
Total	19	100%	20	100%	46	100%	48	100%	23	100%	19	100%	57	100%	22	100%	254	100%
FTC214-ANIMACAO 3D DIGITAL I																		
Aprovados	-	-	17	58,62%	26	76,47%	37	80,43%	46	90,2%	38	92,68%	32	84,21%	35	87,5%	231	82,8%
Reprovados (I)	-	-	3	10,34%	3	8,82%	2	4,35%	0	0%	0	0%	2	5,26%	3	7,5%	13	4,66%
Reprovados (R)	-	-	3	10,34%	0	0%	4	8,7%	3	5,88%	1	2,44%	0	0%	1	2,5%	12	4,3%
Trancamentos	-	-	6	20,69%	5	14,71%	3	6,52%	2	3,92%	2	4,88%	4	10,53%	1	2,5%	23	8,24%
Total	-	-	29	100%	34	100%	46	100%	51	100%	41	100%	38	100%	40	100%	279	100%
FTC216-ANIMACAO 3D DIGITAL II																		
Aprovados	-	-	12	80%	25	96,15%	30	100%	21	100%	17	94,44%	35	85,37%	18	78,26%	158	90,8%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,44%	0	0%	1	0,57%
Reprovados (R)	-	-	2	13,33%	1	3,85%	0	0%	0	0%	1	5,56%	1	2,44%	0	0%	5	2,87%
Trancamentos	-	-	1	6,67%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	9,76%	5	21,74%	10	5,75%
Total	-	-	15	100%	26	100%	30	100%	21	100%	18	100%	41	100%	23	100%	174	100%
FTC206-ANIMACAO DE PERSONAGENS																		
Aprovados	21	77,78%	33	94,29%	37	90,24%	40	88,89%	36	81,82%	33	91,67%	38	97,44%	37	86,05%	275	88,71%
Reprovados (I)	2	7,41%	2	5,71%	2	4,88%	2	4,44%	3	6,82%	3	8,33%	1	2,56%	3	6,98%	18	5,81%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,33%	1	0,32%
Trancamentos	4	14,81%	0	0%	2	4,88%	3	6,67%	5	11,36%	0	0%	0	0%	2	4,65%	16	5,16%
Total	27	100%	35	100%	41	100%	45	100%	44	100%	36	100%	39	100%	43	100%	310	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
FTC219-ANIMACAO EXPERIMENTAL																		
Aprovados	-	-	-	-	19	90,48%	30	96,77%	27	100%	31	86,11%	18	94,74%	19	95%	144	93,51%
Reprovados (I)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	4	11,11%	1	5,26%	1	5%	6	3,9%
Reprovados (R)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	-	-	-	-	2	9,52%	1	3,23%	0	0%	1	2,78%	0	0%	0	0%	4	2,6%
Total	-	-	-	-	21	100%	31	100%	27	100%	36	100%	19	100%	20	100%	154	100%
UNI016-ARTE E MIDIA I																		
Aprovados	40	95,24%	40	93,02%	44	93,62%	47	97,92%	38	90,48%	40	100%	39	97,5%	37	94,87%	325	95,31%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	1	2,38%	2	4,65%	3	6,38%	1	2,08%	4	9,52%	0	0%	1	2,5%	1	2,56%	13	3,81%
Trancamentos	1	2,38%	1	2,33%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,56%	3	0,88%
Total	42	100%	43	100%	47	100%	48	100%	42	100%	40	100%	40	100%	39	100%	341	100%
UNI018-ARTE E MIDIA II																		
Aprovados	38	92,68%	43	100%	44	95,65%	44	93,62%	40	97,56%	37	92,5%	40	97,56%	34	91,89%	320	95,24%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	2	4,35%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,7%	3	0,89%
Reprovados (R)	2	4,88%	0	0%	0	0%	1	2,13%	1	2,44%	0	0%	1	2,44%	0	0%	5	1,49%
Trancamentos	1	2,44%	0	0%	0	0%	2	4,26%	0	0%	3	7,5%	0	0%	2	5,41%	8	2,38%
Total	41	100%	43	100%	46	100%	47	100%	41	100%	40	100%	41	100%	37	100%	336	100%
FTC222-ATELIE : CINEMA DE ANIMACAO II																		
Aprovados	-	-	-	-	15	93,75%	29	100%	27	100%	27	75%	30	85,71%	27	90%	155	89,6%
Reprovados (I)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	14,29%	0	0%	5	2,89%
Reprovados (R)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	9	25%	0	0%	2	6,67%	11	6,36%
Trancamentos	-	-	-	-	1	6,25%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3,33%	2	1,16%
Total	-	-	-	-	16	100%	29	100%	27	100%	36	100%	35	100%	30	100%	173	100%
FTC221-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO I																		
Aprovados	-	-	-	-	16	72,73%	31	100%	28	93,33%	37	97,37%	33	97,06%	30	96,77%	175	94,09%
Reprovados (I)	-	-	-	-	1	4,55%	0	0%	1	3,33%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1,08%
Reprovados (R)	-	-	-	-	3	13,64%	0	0%	0	0%	1	2,63%	1	2,94%	1	3,23%	6	3,23%
Trancamentos	-	-	-	-	2	9,09%	0	0%	1	3,33%	0	0%	0	0%	0	0%	3	1,61%
Total	-	-	-	-	22	100%	31	100%	30	100%	38	100%	34	100%	31	100%	186	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
FTC225-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO III																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	3	25%	33	94,29%	15	62,5%	34	87,18%	32	94,12%	117	81,25%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	8	66,67%	2	5,71%	8	33,33%	2	5,13%	1	2,94%	21	14,58%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	1	8,33%	0	0%	1	4,17%	3	7,69%	1	2,94%	6	4,17%
Total	-	-	-	-	-	-	12	100%	35	100%	24	100%	39	100%	34	100%	144	100%
UNI022-AUTORES E ESTILOS CINEMATOGRAFICOS																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	23	82,14%	31	72,09%	48	90,57%	28	87,5%	26	65%	156	79,59%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	3	10,71%	6	13,95%	3	5,66%	2	6,25%	6	15%	20	10,2%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	2	7,14%	6	13,95%	2	3,77%	2	6,25%	8	20%	20	10,2%
Total	-	-	-	-	-	-	28	100%	43	100%	53	100%	32	100%	40	100%	196	100%
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO																		
Aprovados	39	90,7%	36	85,71%	52	100%	49	100%	39	100%	38	95%	39	100%	39	97,5%	331	96,22%
Reprovados (I)	2	4,65%	1	2,38%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5%	0	0%	0	0%	5	1,45%
Reprovados (R)	1	2,33%	4	9,52%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	1,45%
Trancamentos	1	2,33%	1	2,38%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	3	0,87%
Total	43	100%	42	100%	52	100%	49	100%	39	100%	40	100%	39	100%	40	100%	344	100%
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS																		
Aprovados	42	84%	40	95,24%	46	92%	45	86,54%	26	65%	37	88,1%	38	90,48%	44	81,48%	318	85,48%
Reprovados (I)	5	10%	1	2,38%	2	4%	0	0%	5	12,5%	0	0%	0	0%	0	0%	13	3,49%
Reprovados (R)	2	4%	0	0%	2	4%	7	13,46%	9	22,5%	5	11,9%	4	9,52%	7	12,96%	36	9,68%
Trancamentos	1	2%	1	2,38%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	5,56%	5	1,34%
Total	50	100%	42	100%	50	100%	52	100%	40	100%	42	100%	42	100%	54	100%	372	100%
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL																		
Aprovados	41	95,35%	38	97,44%	48	97,96%	48	97,96%	38	97,44%	39	100%	38	100%	37	94,87%	327	97,61%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,56%	1	0,3%
Reprovados (R)	1	2,33%	0	0%	0	0%	1	2,04%	1	2,56%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%
Trancamentos	1	2,33%	1	2,56%	1	2,04%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,56%	4	1,19%
Total	43	100%	39	100%	49	100%	49	100%	39	100%	39	100%	38	100%	39	100%	335	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
DES068-CRITICA E PRODUCAO PARA WEB																		
Aprovados	-	-	10	66,67%	0	0%	5	100%	9	69,23%	23	85,19%	17	73,91%	11	57,89%	75	72,82%
Reprovados (I)	-	-	4	26,67%	0	0%	0	0%	3	23,08%	3	11,11%	1	4,35%	1	5,26%	12	11,65%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	1	100%	0	0%	0	0%	1	3,7%	3	13,04%	0	0%	5	4,85%
Trancamentos	-	-	1	6,67%	0	0%	0	0%	1	7,69%	0	0%	2	8,7%	7	36,84%	11	10,68%
Total	-	-	15	100%	1	100%	5	100%	13	100%	27	100%	23	100%	19	100%	103	100%
DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO																		
Aprovados	40	93,02%	38	97,44%	47	95,92%	45	97,83%	38	97,44%	38	97,44%	38	97,44%	37	94,87%	321	96,4%
Reprovados (I)	2	4,65%	0	0%	2	4,08%	1	2,17%	0	0%	1	2,56%	1	2,56%	0	0%	7	2,1%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,56%	0	0%	0	0%	1	2,56%	2	0,6%
Trancamentos	1	2,33%	1	2,56%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,56%	3	0,9%
Total	43	100%	39	100%	49	100%	46	100%	39	100%	39	100%	39	100%	39	100%	333	100%
DES067-DESIGN DE INTERFACE																		
Aprovados	9	60%	15	71,43%	35	92,11%	37	92,5%	34	100%	14	53,85%	29	85,29%	14	82,35%	187	83,11%
Reprovados (I)	0	0%	1	4,76%	0	0%	2	5%	0	0%	5	19,23%	1	2,94%	1	5,88%	10	4,44%
Reprovados (R)	3	20%	1	4,76%	0	0%	0	0%	0	0%	3	11,54%	3	8,82%	0	0%	10	4,44%
Trancamentos	3	20%	4	19,05%	3	7,89%	1	2,5%	0	0%	4	15,38%	1	2,94%	2	11,76%	18	8%
Total	15	100%	21	100%	38	100%	40	100%	34	100%	26	100%	34	100%	17	100%	225	100%
FTC220-DESIGN DE PERSONAGEM																		
Aprovados	-	-	-	-	12	70,59%	29	100%	32	94,12%	35	74,47%	34	80,95%	49	81,67%	191	83,41%
Reprovados (I)	-	-	-	-	1	5,88%	0	0%	0	0%	12	25,53%	0	0%	1	1,67%	14	6,11%
Reprovados (R)	-	-	-	-	3	17,65%	0	0%	0	0%	0	0%	7	16,67%	8	13,33%	18	7,86%
Trancamentos	-	-	-	-	1	5,88%	0	0%	2	5,88%	0	0%	1	2,38%	2	3,33%	6	2,62%
Total	-	-	-	-	17	100%	29	100%	34	100%	47	100%	42	100%	60	100%	229	100%
FTC209-DESIGN SONORO I																		
Aprovados	25	71,43%	37	88,1%	32	80%	42	85,71%	35	85,37%	32	78,05%	33	76,74%	30	68,18%	266	79,4%
Reprovados (I)	6	17,14%	2	4,76%	0	0%	4	8,16%	0	0%	0	0%	0	0%	7	15,91%	19	5,67%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	4	10%	1	2,04%	4	9,76%	5	12,2%	4	9,3%	4	9,09%	22	6,57%
Trancamentos	4	11,43%	3	7,14%	4	10%	2	4,08%	2	4,88%	4	9,76%	6	13,95%	3	6,82%	28	8,36%
Total	35	100%	42	100%	40	100%	49	100%	41	100%	41	100%	43	100%	44	100%	335	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
FTC223-DESIGN SONORO II																		
Aprovados	-	-	-	-	14	77,78%	28	96,55%	26	92,86%	35	92,11%	31	96,88%	29	90,62%	163	92,09%
Reprovados (I)	-	-	-	-	0	0%	1	3,45%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,56%
Reprovados (R)	-	-	-	-	2	11,11%	0	0%	1	3,57%	0	0%	1	3,12%	3	9,38%	7	3,95%
Trancamentos	-	-	-	-	2	11,11%	0	0%	1	3,57%	3	7,89%	0	0%	0	0%	6	3,39%
Total	-	-	-	-	18	100%	29	100%	28	100%	38	100%	32	100%	32	100%	177	100%
FTC207-FOTOGRAFIA BASICA																		
Aprovados	-	-	27	87,1%	36	90%	33	94,29%	39	97,5%	47	94%	31	91,18%	-	-	213	92,61%
Reprovados (I)	-	-	1	3,23%	1	2,5%	0	0%	0	0%	2	4%	0	0%	-	-	4	1,74%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%
Trancamentos	-	-	3	9,68%	3	7,5%	2	5,71%	1	2,5%	1	2%	3	8,82%	-	-	13	5,65%
Total	-	-	31	100%	40	100%	35	100%	40	100%	50	100%	34	100%	-	-	230	100%
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO																		
Aprovados	37	90,24%	42	93,33%	48	97,96%	46	95,83%	35	87,5%	38	95%	39	95,12%	35	92,11%	320	93,57%
Reprovados (I)	1	2,44%	3	6,67%	1	2,04%	1	2,08%	4	10%	1	2,5%	1	2,44%	0	0%	12	3,51%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	1	2,44%	1	2,63%	3	0,88%
Trancamentos	3	7,32%	0	0%	0	0%	1	2,08%	0	0%	1	2,5%	0	0%	2	5,26%	7	2,05%
Total	41	100%	45	100%	49	100%	48	100%	40	100%	40	100%	41	100%	38	100%	342	100%
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL																		
Aprovados	35	92,11%	43	97,73%	48	100%	44	95,65%	39	97,5%	38	92,68%	39	97,5%	37	94,87%	323	96,13%
Reprovados (I)	2	5,26%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	1	2,5%	0	0%	4	1,19%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	1	2,63%	1	2,27%	0	0%	2	4,35%	0	0%	3	7,32%	0	0%	2	5,13%	9	2,68%
Total	38	100%	44	100%	48	100%	46	100%	40	100%	41	100%	40	100%	39	100%	336	100%
LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS																		
Aprovados	-	-	4	50%	6	75%	11	64,71%	-	-	1	100%	4	50%	8	53,33%	34	59,65%
Reprovados (I)	-	-	2	25%	2	25%	3	17,65%	-	-	0	0%	0	0%	1	6,67%	8	14,04%
Reprovados (R)	-	-	1	12,5%	0	0%	3	17,65%	-	-	0	0%	3	37,5%	3	20%	10	17,54%
Trancamentos	-	-	1	12,5%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	1	12,5%	3	20%	5	8,77%
Total	-	-	8	100%	8	100%	17	100%	-	-	1	100%	8	100%	15	100%	57	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR																		
Aprovados	0	0%	2	33,33%	-	-	12	50%	4	57,14%	2	15,38%	4	40%	-	-	24	37,5%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	-	-	1	4,17%	1	14,29%	8	61,54%	0	0%	-	-	10	15,62%
Reprovados (R)	3	75%	3	50%	-	-	5	20,83%	2	28,57%	1	7,69%	0	0%	-	-	14	21,88%
Trancamentos	1	25%	1	16,67%	-	-	6	25%	0	0%	2	15,38%	6	60%	-	-	16	25%
Total	4	100%	6	100%	-	-	24	100%	7	100%	13	100%	10	100%	-	-	64	100%
UNI001-INGLES INSTRUMENTAL I																		
Aprovados	5	62,5%	7	87,5%	6	75%	12	80%	10	62,5%	20	90,91%	8	57,14%	9	90%	77	76,24%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	1	12,5%	1	12,5%	2	25%	3	20%	5	31,25%	2	9,09%	6	42,86%	0	0%	20	19,8%
Trancamentos	2	25%	0	0%	0	0%	0	0%	1	6,25%	0	0%	0	0%	1	10%	4	3,96%
Total	8	100%	8	100%	8	100%	15	100%	16	100%	22	100%	14	100%	10	100%	101	100%
UNI002-INGLES INSTRUMENTAL II																		
Aprovados	2	50%	3	50%	3	60%	5	71,43%	9	90%	5	62,5%	6	85,71%	2	50%	35	68,63%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	0	0%	3	50%	2	40%	1	14,29%	0	0%	2	25%	1	14,29%	1	25%	10	19,61%
Trancamentos	2	50%	0	0%	0	0%	1	14,29%	1	10%	1	12,5%	0	0%	1	25%	6	11,76%
Total	4	100%	6	100%	5	100%	7	100%	10	100%	8	100%	7	100%	4	100%	51	100%
FTC217-INTRODUCAO A COMPOSICAO E POS-PRODUCAO																		
Aprovados	-	-	10	55,56%	35	97,22%	29	90,62%	19	90,48%	53	92,98%	14	70%	17	85%	177	86,76%
Reprovados (I)	-	-	2	11,11%	1	2,78%	2	6,25%	0	0%	1	1,75%	0	0%	0	0%	6	2,94%
Reprovados (R)	-	-	2	11,11%	0	0%	1	3,12%	0	0%	0	0%	2	10%	2	10%	7	3,43%
Trancamentos	-	-	4	22,22%	0	0%	0	0%	2	9,52%	3	5,26%	4	20%	1	5%	14	6,86%
Total	-	-	18	100%	36	100%	32	100%	21	100%	57	100%	20	100%	20	100%	204	100%
FTC212-INTRODUCAO AS NARRATIVAS INTERATIVAS																		
Aprovados	-	-	20	68,97%	63	86,3%	47	95,92%	38	80,85%	28	68,29%	39	95,12%	32	51,61%	267	78,07%
Reprovados (I)	-	-	3	10,34%	1	1,37%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	9	14,52%	13	3,8%
Reprovados (R)	-	-	2	6,9%	2	2,74%	2	4,08%	7	14,89%	13	31,71%	2	4,88%	16	25,81%	44	12,87%
Trancamentos	-	-	4	13,79%	7	9,59%	0	0%	2	4,26%	0	0%	0	0%	5	8,06%	18	5,26%
Total	-	-	29	100%	73	100%	49	100%	47	100%	41	100%	41	100%	62	100%	342	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
FTC210-JOGOS I																		
Aprovados	27	81,82%	31	83,78%	35	85,37%	43	95,56%	45	95,74%	31	91,18%	40	95,24%	36	92,31%	288	90,57%
Reprovados (I)	1	3,03%	2	5,41%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,94%
Reprovados (R)	0	0%	2	5,41%	3	7,32%	2	4,44%	2	4,26%	2	5,88%	0	0%	2	5,13%	13	4,09%
Trancamentos	5	15,15%	2	5,41%	3	7,32%	0	0%	0	0%	1	2,94%	2	4,76%	1	2,56%	14	4,4%
Total	33	100%	37	100%	41	100%	45	100%	47	100%	34	100%	42	100%	39	100%	318	100%
FTC218-JOGOS II																		
Aprovados	-	-	-	-	2	66,67%	0	0%	8	88,89%	17	80,95%	5	83,33%	10	62,5%	42	75%
Reprovados (I)	-	-	-	-	1	33,33%	1	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	3,57%
Reprovados (R)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	4,76%	0	0%	4	25%	5	8,93%
Trancamentos	-	-	-	-	0	0%	0	0%	1	11,11%	3	14,29%	1	16,67%	2	12,5%	7	12,5%
Total	-	-	-	-	3	100%	1	100%	9	100%	21	100%	6	100%	16	100%	56	100%
FTC203-MONTAGEM E EDICAO																		
Aprovados	37	90,24%	42	95,45%	48	96%	45	97,83%	33	80,49%	40	93,02%	38	92,68%	35	87,5%	318	91,91%
Reprovados (I)	2	4,88%	2	4,55%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,33%	1	2,44%	3	7,5%	9	2,6%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	14,63%	0	0%	0	0%	0	0%	6	1,73%
Trancamentos	2	4,88%	0	0%	2	4%	1	2,17%	2	4,88%	2	4,65%	2	4,88%	2	5%	13	3,76%
Total	41	100%	44	100%	50	100%	46	100%	41	100%	43	100%	41	100%	40	100%	346	100%
FTC234-OFICINA LIVRE																		
Aprovados	22	78,57%	-	-	-	-	69	95,83%	-	-	55	87,3%	-	-	-	-	146	89,57%
Reprovados (I)	4	14,29%	-	-	-	-	0	0%	-	-	6	9,52%	-	-	-	-	10	6,13%
Reprovados (R)	0	0%	-	-	-	-	0	0%	-	-	0	0%	-	-	-	-	0	0%
Trancamentos	2	7,14%	-	-	-	-	3	4,17%	-	-	2	3,17%	-	-	-	-	7	4,29%
Total	28	100%	-	-	-	-	72	100%	-	-	63	100%	-	-	-	-	163	100%
FTC235-PALESTRAS																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	25	80,65%	28	87,5%	53	73,61%	58	79,45%	42	80,77%	206	79,23%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	0	0%	0	0%	2	2,78%	0	0%	4	7,69%	6	2,31%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	5	16,13%	2	6,25%	13	18,06%	7	9,59%	1	1,92%	28	10,77%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	1	3,23%	2	6,25%	4	5,56%	8	10,96%	5	9,62%	20	7,69%
Total	-	-	-	-	-	-	31	100%	32	100%	72	100%	73	100%	52	100%	260	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
UNI021-PANORAMA DA ARTE DIGITAL																		
Aprovados	34	94,44%	36	94,74%	-	-	12	92,31%	28	70%	26	96,3%	20	86,96%	13	81,25%	169	87,56%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	4,35%	1	6,25%	2	1,04%
Reprovados (R)	1	2,78%	1	2,63%	-	-	1	7,69%	1	2,5%	0	0%	0	0%	0	0%	4	2,07%
Trancamentos	1	2,78%	1	2,63%	-	-	0	0%	11	27,5%	1	3,7%	2	8,7%	2	12,5%	18	9,33%
Total	36	100%	38	100%	-	-	13	100%	40	100%	27	100%	23	100%	16	100%	193	100%
UNI017-PANORAMA DO CINEMA																		
Aprovados	38	92,68%	35	83,33%	48	92,31%	44	88%	39	90,7%	39	97,5%	38	97,44%	35	85,37%	316	90,8%
Reprovados (I)	2	4,88%	5	11,9%	3	5,77%	6	12%	2	4,65%	1	2,5%	1	2,56%	3	7,32%	23	6,61%
Reprovados (R)	0	0%	1	2,38%	1	1,92%	0	0%	1	2,33%	0	0%	0	0%	2	4,88%	5	1,44%
Trancamentos	1	2,44%	1	2,38%	0	0%	0	0%	1	2,33%	0	0%	0	0%	1	2,44%	4	1,15%
Total	41	100%	42	100%	52	100%	50	100%	43	100%	40	100%	39	100%	41	100%	348	100%
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO																		
Aprovados	37	90,24%	43	97,73%	46	92%	44	95,65%	34	80,95%	40	86,96%	43	97,73%	35	92,11%	322	91,74%
Reprovados (I)	2	4,88%	0	0%	3	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	1,42%
Reprovados (R)	0	0%	1	2,27%	0	0%	0	0%	6	14,29%	2	4,35%	0	0%	1	2,63%	10	2,85%
Trancamentos	2	4,88%	0	0%	1	2%	2	4,35%	2	4,76%	4	8,7%	1	2,27%	2	5,26%	14	3,99%
Total	41	100%	44	100%	50	100%	46	100%	42	100%	46	100%	44	100%	38	100%	351	100%
EBA048-PRODUCAO COLABORATIVA VIA WEB																		
Aprovados	-	-	-	-	16	72,73%	32	96,97%	31	96,88%	34	91,89%	33	84,62%	27	75%	173	86,93%
Reprovados (I)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	-	-	1	4,55%	1	3,03%	1	3,12%	3	8,11%	4	10,26%	5	13,89%	15	7,54%
Trancamentos	-	-	-	-	5	22,73%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5,13%	4	11,11%	11	5,53%
Total	-	-	-	-	22	100%	33	100%	32	100%	37	100%	39	100%	36	100%	199	100%
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL																		
Aprovados	35	97,22%	35	94,59%	40	90,91%	44	95,65%	42	93,33%	33	82,5%	42	100%	36	90%	307	93,03%
Reprovados (I)	0	0%	1	2,7%	1	2,27%	2	4,35%	0	0%	3	7,5%	0	0%	3	7,5%	10	3,03%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	10%	0	0%	0	0%	4	1,21%
Trancamentos	1	2,78%	1	2,7%	3	6,82%	0	0%	3	6,67%	0	0%	0	0%	1	2,5%	9	2,73%
Total	36	100%	37	100%	44	100%	46	100%	45	100%	40	100%	42	100%	40	100%	330	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS																		
Aprovados	-	-	3	17,65%	10	83,33%	9	69,23%	3	50%	8	88,89%	1	14,29%	6	75%	40	55,56%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	0	0%	1	7,69%	2	33,33%	0	0%	0	0%	0	0%	3	4,17%
Reprovados (R)	-	-	4	23,53%	2	16,67%	0	0%	0	0%	0	0%	2	28,57%	2	25%	10	13,89%
Trancamentos	-	-	10	58,82%	0	0%	3	23,08%	1	16,67%	1	11,11%	4	57,14%	0	0%	19	26,39%
Total	-	-	17	100%	12	100%	13	100%	6	100%	9	100%	7	100%	8	100%	72	100%
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM																		
Aprovados	33	94,29%	36	92,31%	37	90,24%	48	100%	42	93,33%	36	90%	37	94,87%	35	87,5%	304	92,97%
Reprovados (I)	1	2,86%	2	5,13%	1	2,44%	0	0%	0	0%	4	10%	0	0%	1	2,5%	9	2,75%
Reprovados (R)	1	2,86%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,56%	1	2,5%	3	0,92%
Trancamentos	0	0%	1	2,56%	3	7,32%	0	0%	3	6,67%	0	0%	1	2,56%	3	7,5%	11	3,36%
Total	35	100%	39	100%	41	100%	48	100%	45	100%	40	100%	39	100%	40	100%	327	100%
FTC215-STOP MOTION II																		
Aprovados	-	-	20	86,96%	-	-	59	98,33%	33	89,19%	23	95,83%	39	95,12%	22	95,65%	196	94,23%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,44%	0	0%	1	0,48%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	-	-	3	13,04%	-	-	1	1,67%	4	10,81%	1	4,17%	1	2,44%	1	4,35%	11	5,29%
Total	-	-	23	100%	-	-	60	100%	37	100%	24	100%	41	100%	23	100%	208	100%
FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A																		
Aprovados	29	38,67%	-	-	-	-	-	-	-	-	2	100%	-	-	28	77,78%	59	52,21%
Reprovados (I)	8	10,67%	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	0	0%	8	7,08%
Reprovados (R)	9	12%	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	4	11,11%	13	11,5%
Trancamentos	29	38,67%	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	4	11,11%	33	29,2%
Total	75	100%	-	-	-	-	-	-	-	-	2	100%	-	-	36	100%	113	100%
FTC240-TOPICOS EM CINEMA A																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	36	78,26%	40	86,96%	31	96,88%	55	88,71%	64	90,14%	226	87,94%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	4	8,7%	2	4,35%	0	0%	4	6,45%	2	2,82%	12	4,67%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	2	4,35%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,78%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	4	8,7%	4	8,7%	1	3,12%	3	4,84%	5	7,04%	17	6,61%
Total	-	-	-	-	-	-	46	100%	46	100%	32	100%	62	100%	71	100%	257	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total	
	Freq.	%																
FTC241-TOPICOS EM CINEMA B																		
Aprovados	-	-	18	81,82%	-	-	8	66,67%	19	76%	8	53,33%	3	33,33%	-	-	56	67,47%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	-	-	1	8,33%	3	12%	3	20%	2	22,22%	-	-	9	10,84%
Reprovados (R)	-	-	3	13,64%	-	-	1	8,33%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	4	4,82%
Trancamentos	-	-	1	4,55%	-	-	2	16,67%	3	12%	4	26,67%	4	44,44%	-	-	14	16,87%
Total	-	-	22	100%	-	-	12	100%	25	100%	15	100%	9	100%	-	-	83	100%
FTC242-TOPICOS EM CINEMA DE ANIMACAO A																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	69	78,41%	42	93,33%	111	83,46%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	7,95%	0	0%	7	5,26%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4,55%	0	0%	4	3,01%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	9,09%	3	6,67%	11	8,27%
Total	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	88	100%	45	100%	133	100%
FTC078-TOPICOS EM CINEMA IV																		
Aprovados	3	100%	14	93,33%	30	85,71%	7	53,85%	-	-	-	-	-	-	-	-	54	81,82%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	1	2,86%	5	38,46%	-	-	-	-	-	-	-	-	6	9,09%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	3	8,57%	1	7,69%	-	-	-	-	-	-	-	-	4	6,06%
Trancamentos	0	0%	1	6,67%	1	2,86%	0	0%	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3,03%
Total	3	100%	15	100%	35	100%	13	100%	-	-	-	-	-	-	-	-	66	100%
FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	9	56,25%	24	68,57%	30	66,67%	26	61,9%	27	61,36%	116	63,74%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	5	31,25%	9	25,71%	10	22,22%	9	21,43%	11	25%	44	24,18%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	2	12,5%	2	5,71%	5	11,11%	7	16,67%	6	13,64%	22	12,09%
Total	-	-	-	-	-	-	16	100%	35	100%	45	100%	42	100%	44	100%	182	100%
FTC208-VIDEO ARTE																		
Aprovados	21	72,41%	12	57,14%	5	45,45%	16	76,19%	5	55,56%	9	37,5%	18	78,26%	16	84,21%	102	64,97%
Reprovados (I)	4	13,79%	4	19,05%	2	18,18%	3	14,29%	2	22,22%	2	8,33%	0	0%	2	10,53%	19	12,1%
Reprovados (R)	0	0%	1	4,76%	0	0%	0	0%	0	0%	10	41,67%	2	8,7%	0	0%	13	8,28%
Trancamentos	4	13,79%	4	19,05%	4	36,36%	2	9,52%	2	22,22%	3	12,5%	3	13,04%	1	5,26%	23	14,65%
Total	29	100%	21	100%	11	100%	21	100%	9	100%	24	100%	23	100%	19	100%	157	100%

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais disciplinas do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2010 a 2017/2 (Continuação)

Situação	2010		2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		Total		
	Freq.	%																	
TOTAL																			
Aprovados	723	81,88%	873	85,76%	1125	88,93%	1491	90,15%	1276	87,52%	1385	85,65%	1423	86,45%	1256	83,29%	9552	86,45%	
Reprovados (I)	45	5,1%	42	4,13%	32	2,53%	48	2,9%	40	2,74%	69	4,27%	44	2,67%	61	4,05%	381	3,45%	
Reprovados (R)	36	4,08%	39	3,83%	46	3,64%	62	3,75%	72	4,94%	99	6,12%	78	4,74%	88	5,84%	520	4,71%	
Trancamentos	79	8,95%	64	6,29%	62	4,9%	53	3,2%	70	4,8%	64	3,96%	101	6,14%	103	6,83%	596	5,39%	
Total	883	100%	1018	100%	1265	100%	1654	100%	1458	100%	1617	100%	1646	100%	1508	100%	11049	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:

- Qual a situação do estudante no curso de acordo com a forma de ingresso?
- Qual o número de semestres cursados pela maior parte dos estudantes até a saída ou conclusão do curso?
- 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?
- Qual o rendimento semestral global médio dos estudantes que concluíram o curso (quando há concluintes no curso) e dos estudantes que saíram do curso?
- Quais as principais disciplinas que chegam a ser cursadas pelos estudantes que saíram do curso?
- Dado que um estudante foi reprovado em determinada disciplina, qual a chance de saída do curso?
- 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?

Considerando o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/1 foram encontrados 381 registros de ingresso, sendo 381 estudantes distintos⁷, ou seja, não há nenhum estudante que reingressou no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais neste período.

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.

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

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	2	11,11%	11	61,11%	5	27,78%	18	100%
Processo seletivo	108	30,25%	58	16,25%	191	53,5%	357	100%
Reopção	2	66,67%	0	0%	1	33,33%	3	100%
Transferência comum	0	0%	1	33,33%	2	66,67%	3	100%
Total	112	29,4%	70	18,37%	199	52,23%	381	100%

A Tabela 3 mostra a situação⁸ do discente no curso de acordo com a forma de ingresso. Do total de 381 registros de ingresso, pode-se observar que 18,37% saíram do curso, 52,23% ainda estão matriculados e 29,4% se graduaram.

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 2016 ingressaram 39 estudantes através de Processo Seletivo, sendo que nenhum deles saiu do curso até o final do semestre de 2017/2.

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									Total
		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	
Obtenção de novo título	Conclusão	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2
	Saída do curso	0	2	3	5	1	0	0	0	0	11
	Cursando	0	0	0	1	4	0	0	0	0	5
	Total	0	2	3	8	5	0	0	0	0	18
Processo seletivo	Conclusão	20	30	26	25	7	0	0	0	0	108
	Saída do curso	20	10	6	9	3	6	3	0	1	58
	Cursando	0	0	8	6	30	33	37	39	38	191
	Total	40	40	40	40	40	39	40	39	39	357
Reopção	Conclusão	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
	Saída do curso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Cursando	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1
	Total	0	0	1	0	2	0	0	0	0	3
Transferência comum	Conclusão	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Saída do curso	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
	Cursando	0	0	0	0	2	0	0	0	0	2
	Total	0	0	0	1	2	0	0	0	0	3
Total		40	42	44	49	49	39	40	39	39	381

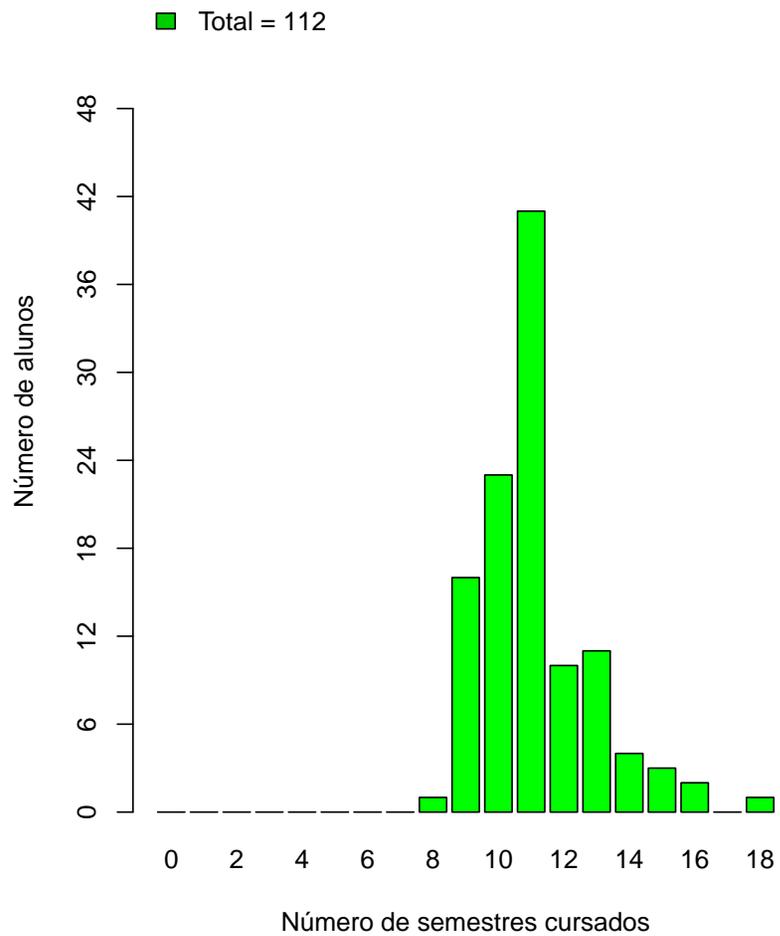
A Tabela 5 e a Figura 10 mostram o número de semestres cursados até a desvinculação por estudantes que já concluíram ou saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais. É possível observar que 31,43% dos estudantes que saíram do curso o fizeram até o 4º período.

A Tabela 6 e a Figura 11 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 2016, 39 estudantes ingressaram no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais sendo que, até 2017/2, 0 (0%) deles saíram do curso.

Tabela 5: Número de semestres cursados pelos discentes que saíram do curso ou concluíram o curso no período no período de 2009/1 a 2017/2

Semestres Cursados	Saída do Curso			Conclusão		
	Freq.	%	% acumulado	Freq.	%	% acumulado
1	3	4,29%	4,29%	0	0%	0%
2	8	11,43%	15,72%	0	0%	0%
3	5	7,14%	22,86%	0	0%	0%
4	6	8,57%	31,43%	0	0%	0%
5	7	10%	41,43%	0	0%	0%
6	5	7,14%	48,57%	0	0%	0%
7	15	21,43%	70%	0	0%	0%
8	4	5,71%	75,71%	1	0,89%	0,89%
9	6	8,57%	84,28%	16	14,29%	15,18%
10	3	4,29%	88,57%	23	20,54%	35,72%
11	3	4,29%	92,86%	41	36,61%	72,33%
12	1	1,43%	94,29%	10	8,93%	81,26%
13	1	1,43%	95,72%	11	9,82%	91,08%
14	0	0%	95,72%	4	3,57%	94,65%
15	2	2,86%	98,58%	3	2,68%	97,33%
16	1	1,43%	100%	2	1,79%	99,12%
17	0	0%	100%	0	0%	99,12%
18	0	0%	100%	1	0,89%	100%
Total	70	-	100%	112	-	100%

Distribuição Conclusão



Distribuição Saída do Curso

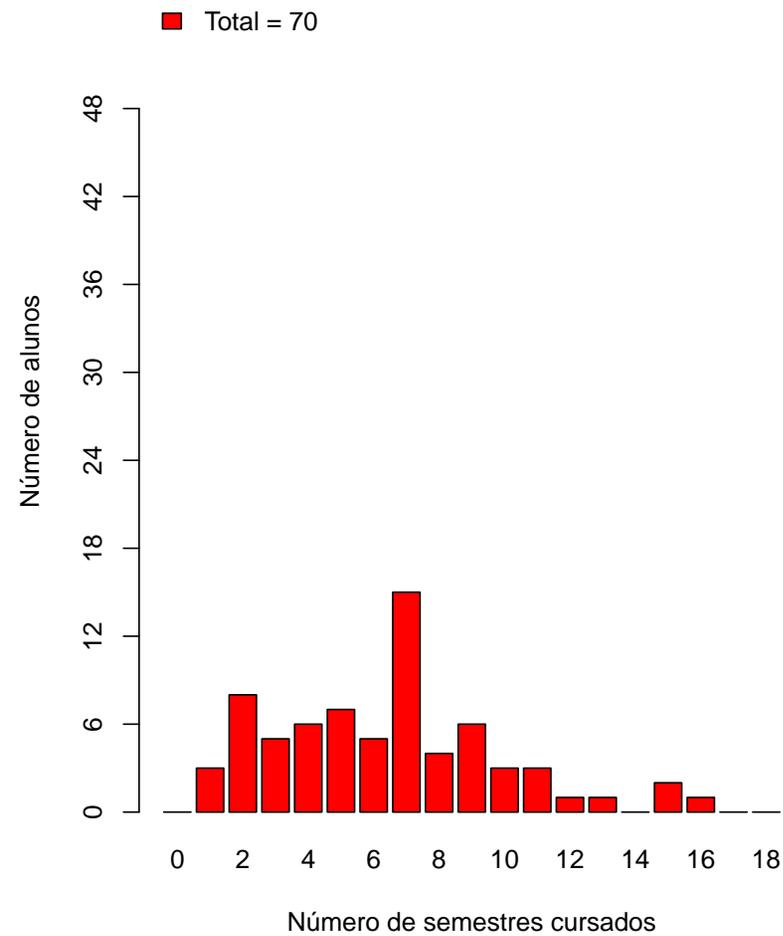


Figura 10: Número de semestres cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

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	20	50%	20	50%	0	0%	40	100%
2010	30	71,43%	12	28,57%	0	0%	42	100%
2011	27	61,36%	9	20,45%	8	18,18%	44	100%
2012	27	55,1%	15	30,61%	7	14,29%	49	100%
2013	8	16,33%	4	8,16%	37	75,51%	49	100%
2014	0	0%	6	15,38%	33	84,62%	39	100%
2015	0	0%	3	7,5%	37	92,5%	40	100%
2016	0	0%	0	0%	39	100%	39	100%
2017	0	0%	1	2,56%	38	97,44%	39	100%
Total	112	29,4%	70	18,37%	199	52,23%	381	100%

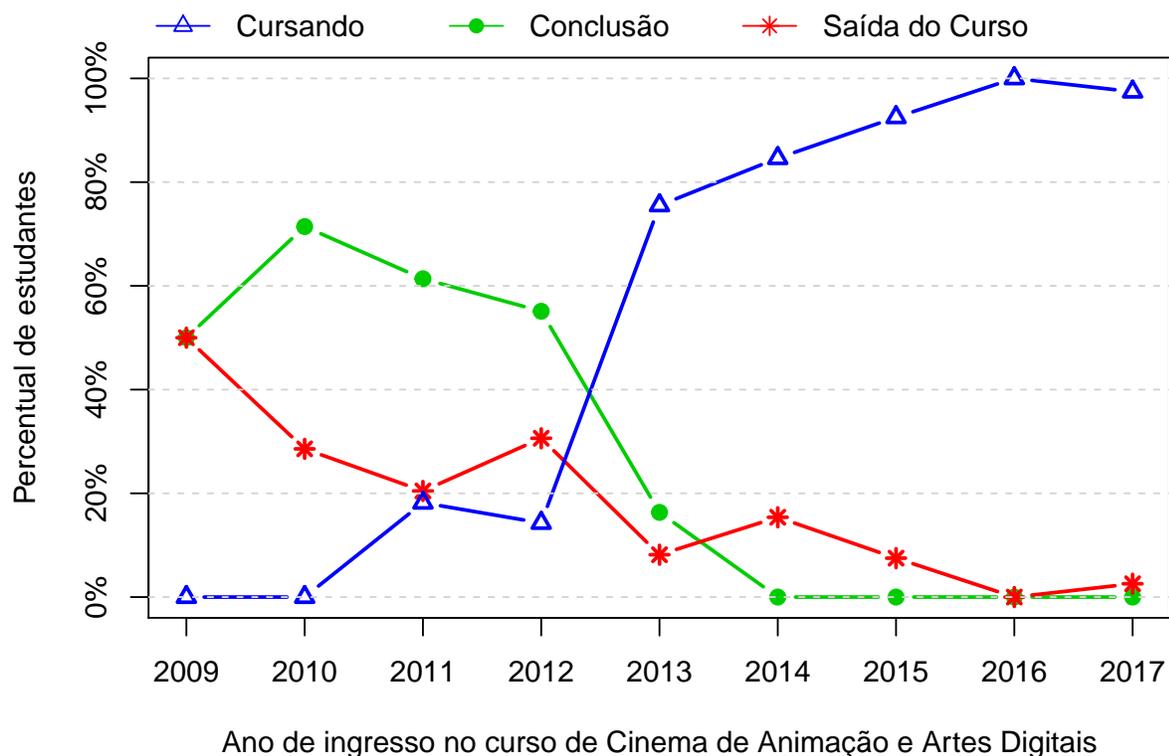


Figura 11: Situação do estudante de acordo com o ano de ingresso

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	2017
1 ^o	40	42	44	49	49	39	40	39	39
2 ^o	39	42	43	49	49	39	39	39	39
3 ^o	38	40	43	48	47	38	39	39	38
4 ^o	38	38	42	48	46	38	38	39	
5 ^o	36	36	42	47	46	37	38	39	
6 ^o	34	36	39	46	46	37	37		
7 ^o	32	36	38	44	46	37	37		
8 ^o	27	33	38	41	46	33			
9 ^o	25	33	37	39	46	33			
10 ^o	24	25	34	33	42				
11 ^o	21	18	33	23	37				
12 ^o	13	11	18	9					
13 ^o	10	9	14	7					
14 ^o	10	3	8						
15 ^o	6	3	8						
16 ^o	3	1							

A Tabela 7¹⁰ e a Figura 12 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 2015, por exemplo, 40 estudantes iniciaram o curso, 39 se matricularam no 2^o semestre¹¹, 39 se matricularam no 3^o semestre e 38 se matricularam no 4^o 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* da 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.

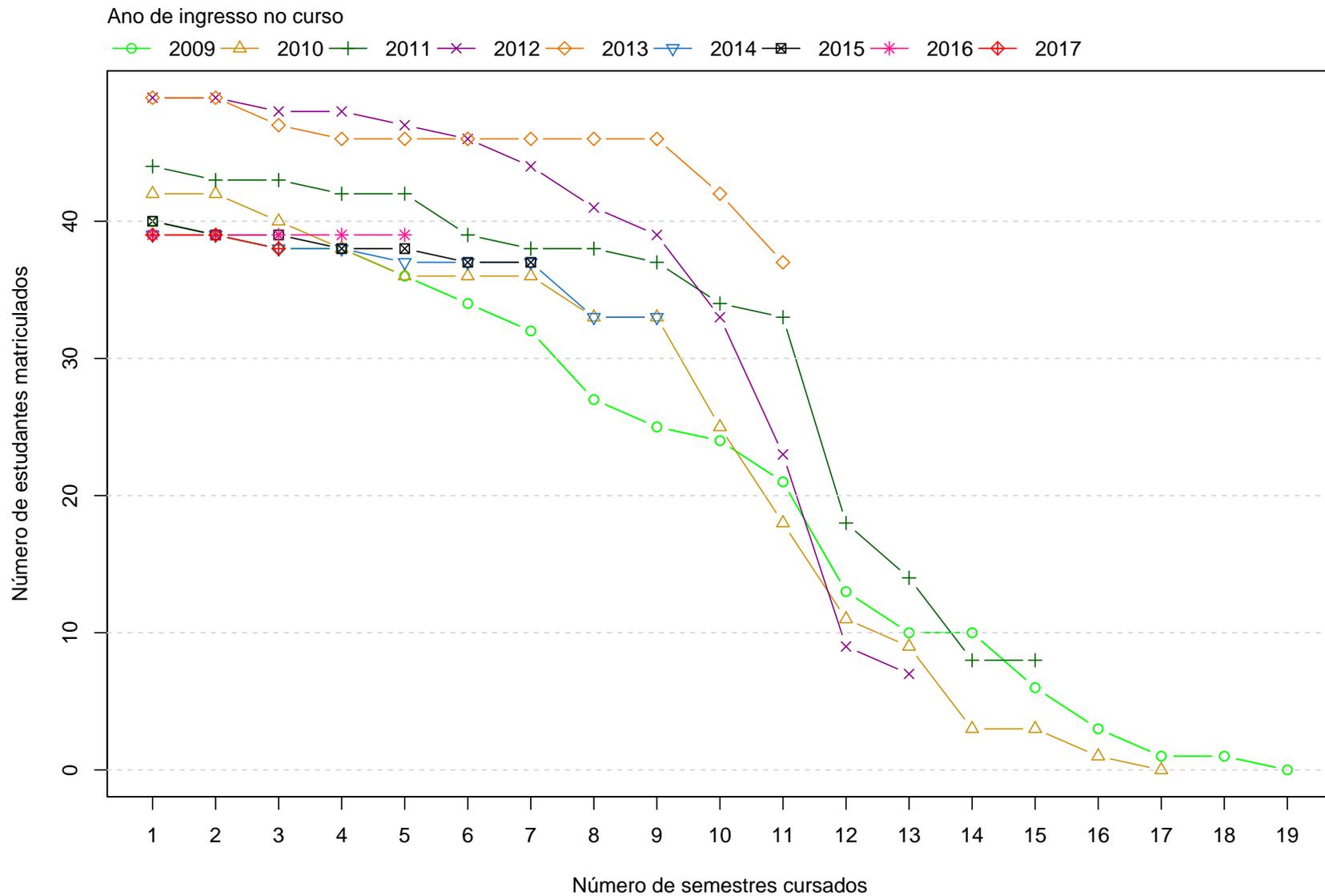


Figura 12: Número de estudantes matriculados por semestre de acordo com o ano de ingresso

A Figura 13 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 2017/2.

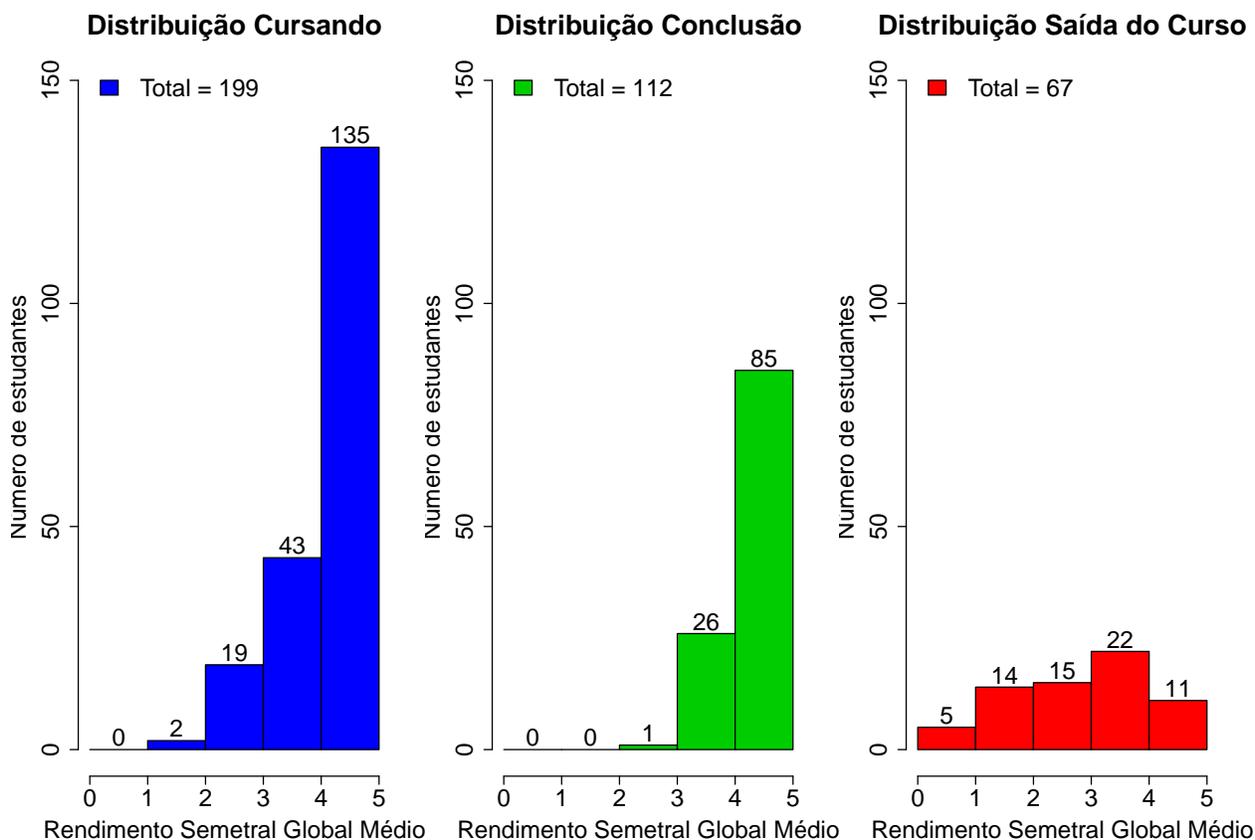


Figura 13: Rendimento Semestral Global Médio de acordo com a Situação do estudante na UFMG

A Figura 14 mostra, dentre o grupo de estudantes que saíram do curso (70 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, FTC203-

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.

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 70 estudantes que saíram do curso no período avaliado, 61 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 70 estudantes que saíram do curso, 61 deles chegaram a cursar essa disciplina.

A Figura 15 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 14, 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.

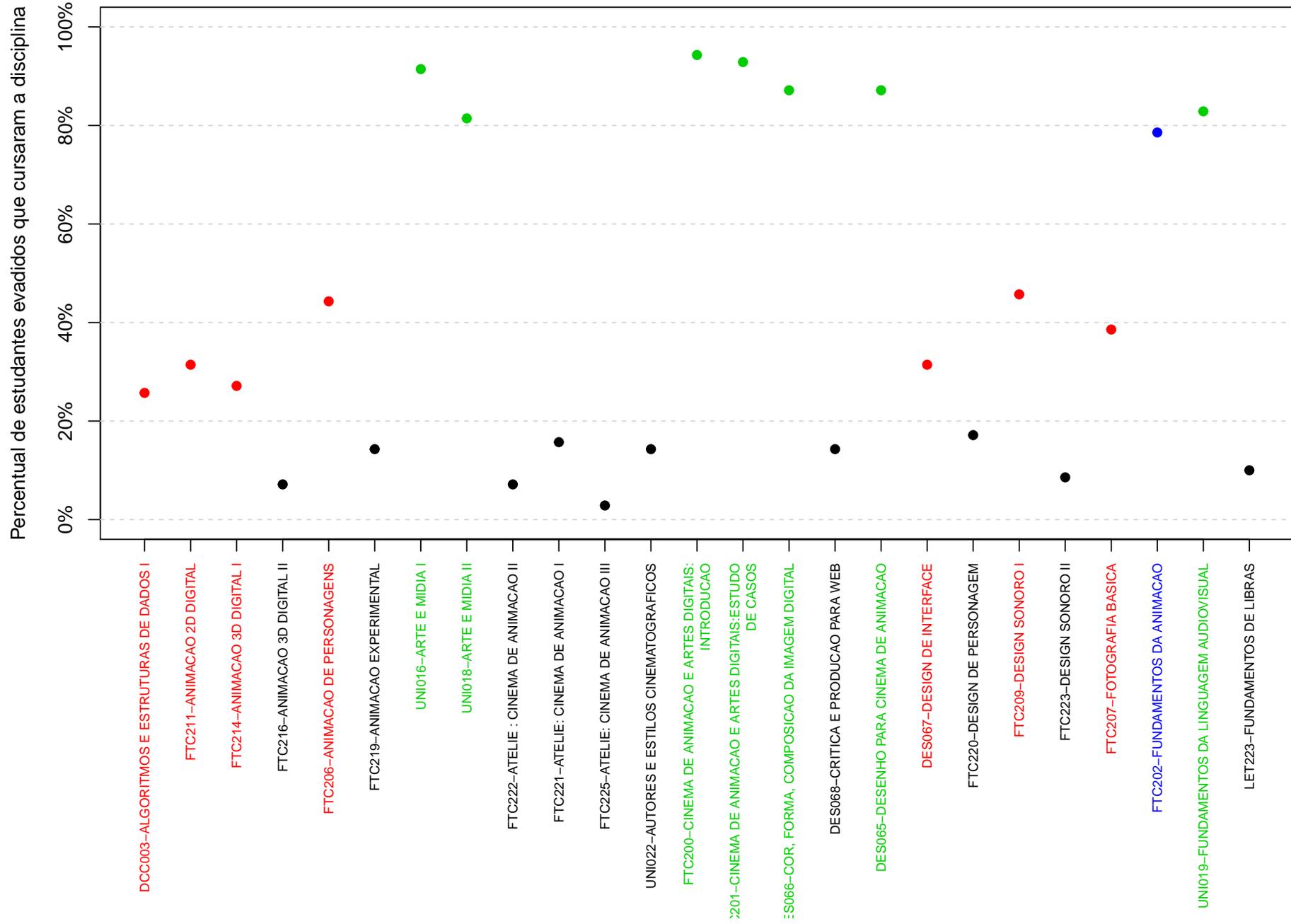


Figura 14: Principais disciplinas cursadas pelos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais

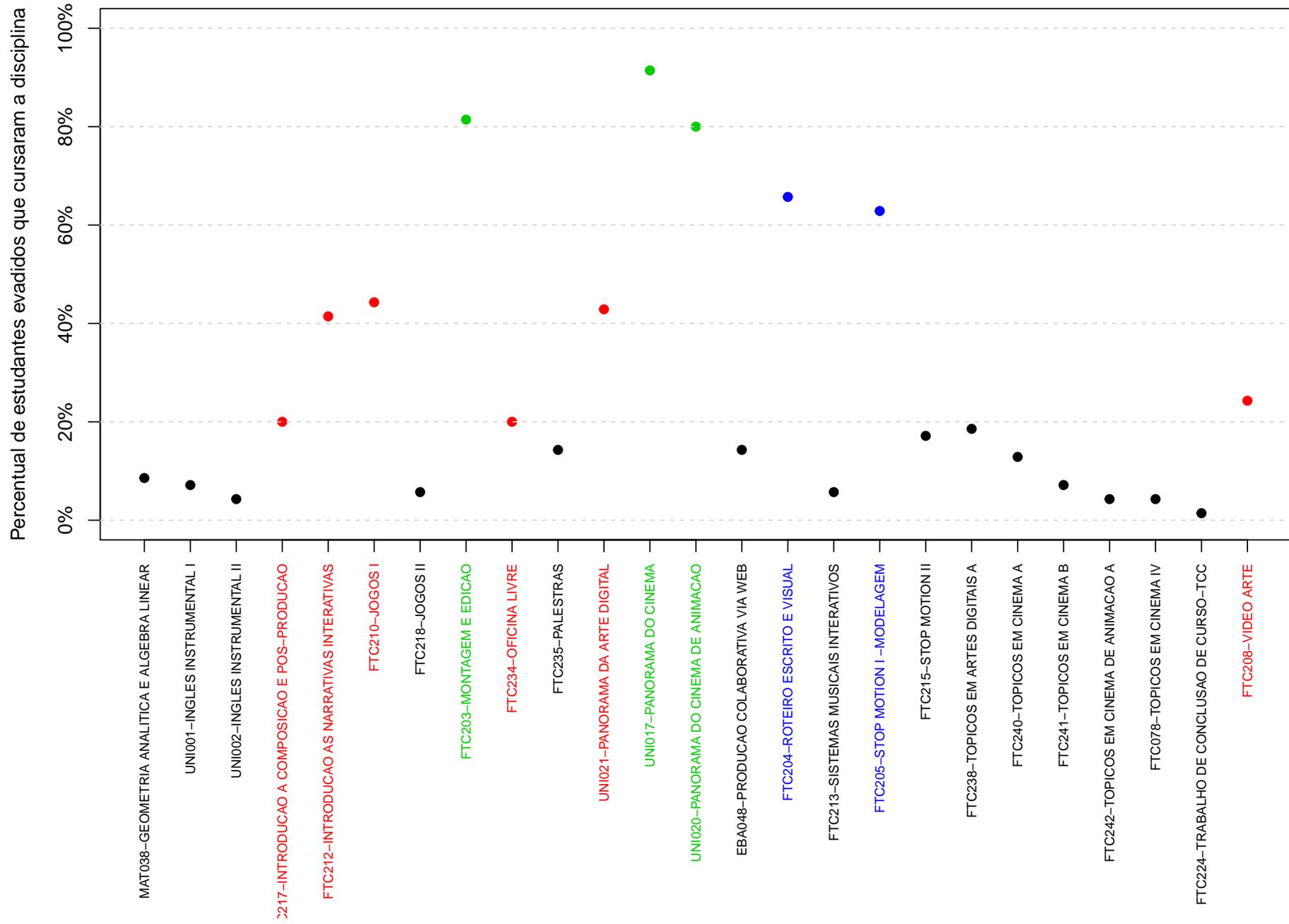


Figura 14: Principais disciplinas cursadas pelos estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Continuação)

Tabela 8: Dados sobre reprovação e saída do curso

Disciplina cursada 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 reprovados na disciplina	Número de estudantes que saíram do curso e cursaram a disciplina	Total de estudantes reprovados na disciplina	Total de estudantes que cursaram a disciplina	
DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO	8	61	8	171	1,00
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL	5	61	5	172	1,00
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO	3	66	6	178	0,5
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS	16	65	19	177	0,84
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO	13	55	13	166	1,00
FTC203-MONTAGEM E EDICAO	7	57	7	169	1,00
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL	8	46	8	158	1,00
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM	7	44	7	155	1,00
UNI016-ARTE E MIDIA I	8	64	9	172	0,89
UNI017-PANORAMA DO CINEMA	10	64	10	172	1,00
UNI018-ARTE E MIDIA II	6	57	6	169	1,00
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	3	58	3	167	1,00
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO	8	56	8	168	1,00

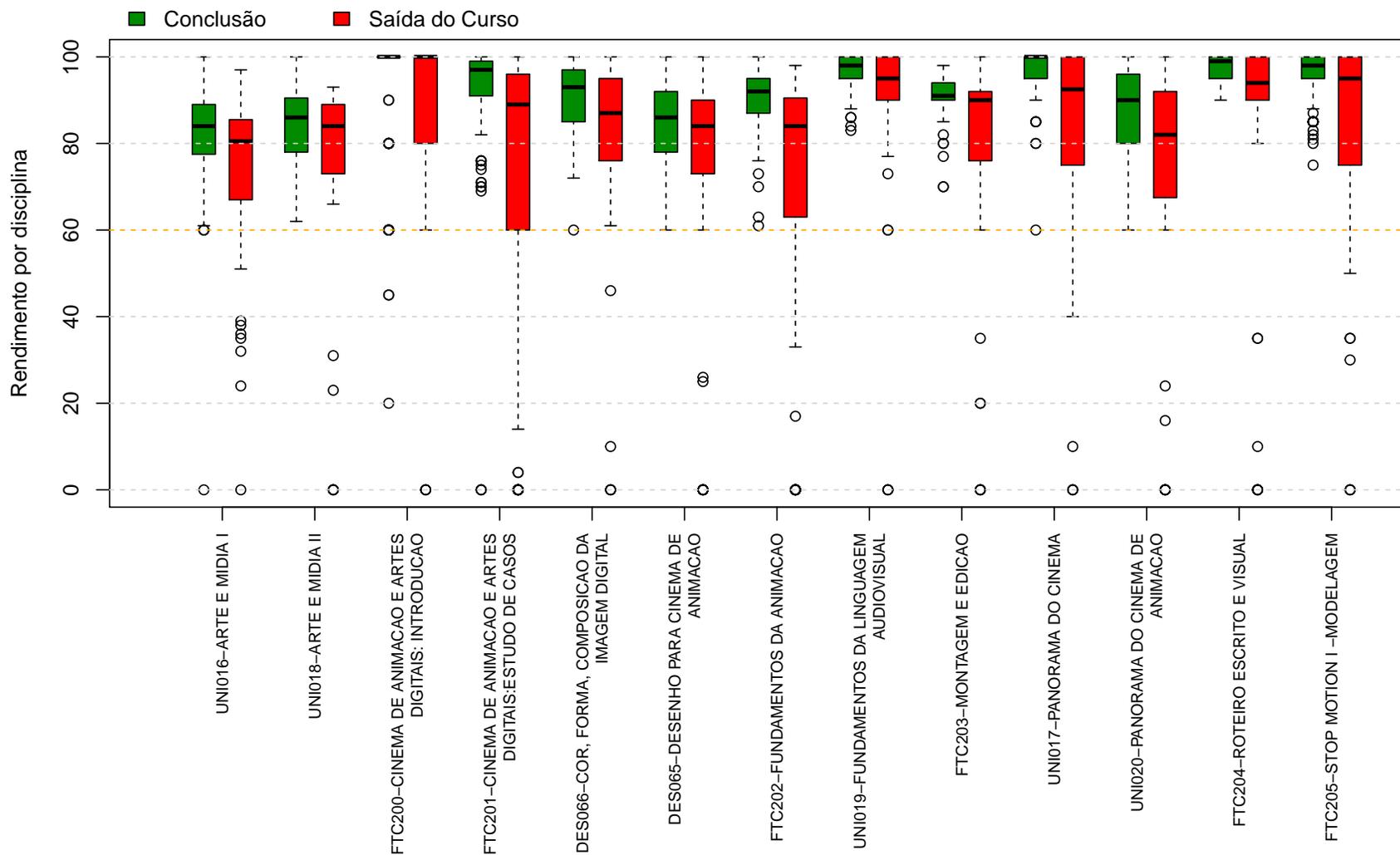


Figura 15: Rendimento por disciplina de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais: Saída do Curso ou Conclusão

A Tabela 9 e a Figura 16 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 70 estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/2, 12 estudantes ingressaram novamente na UFMG em outro curso através de novo processo seletivo, mudança de subdivisão, reopção, entre outras formas¹⁴.

Na Figura 16 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).

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

Tabela 9: Curso de Destino de parte dos estudantes que saíram do curso no período de 2009/1 a 2017/2

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%
PEDAGOGIA DIURNO	1	8,33%
TOTAL	12	100%

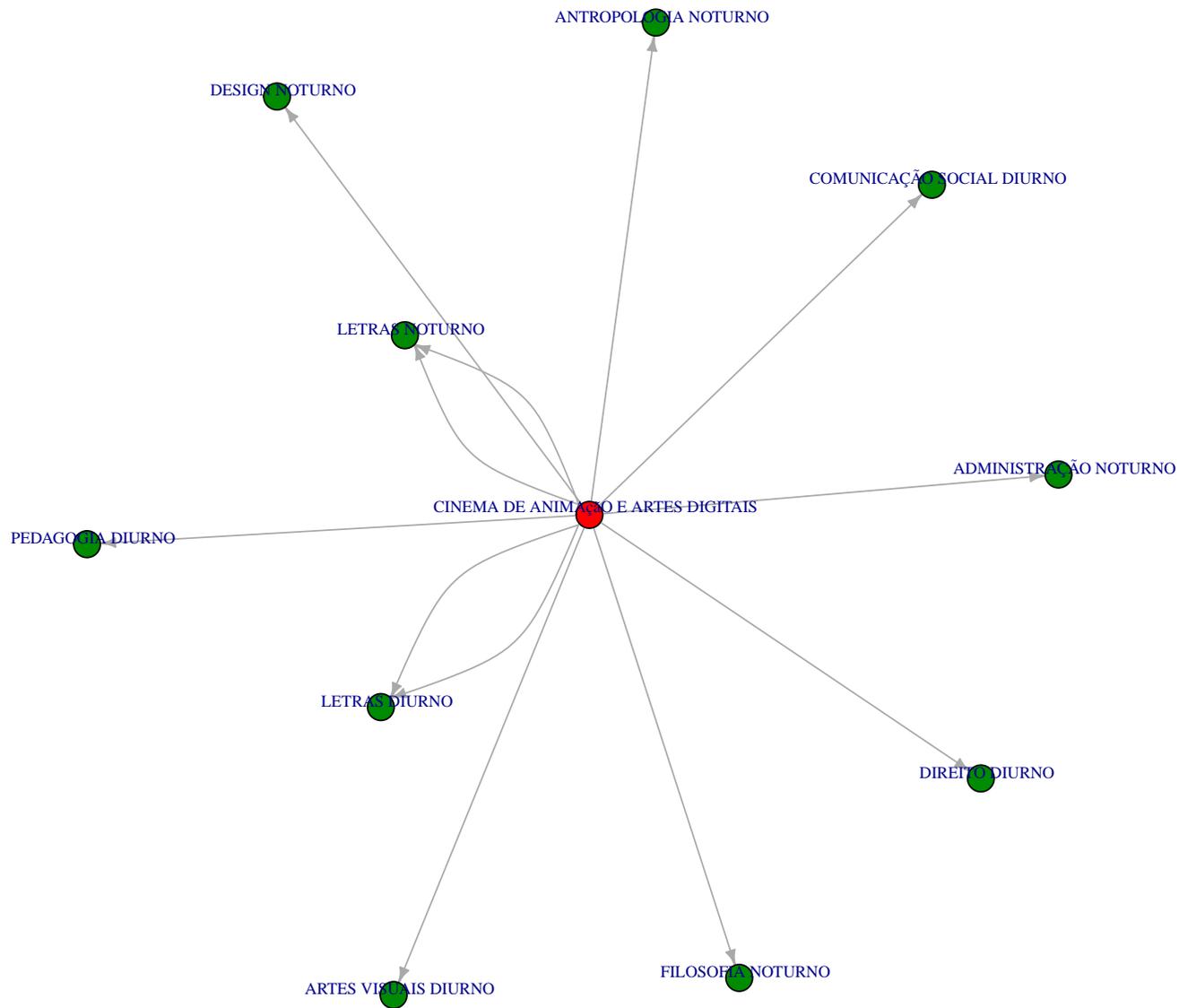


Figura 16: Cursos de destino de estudantes que saíram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais no período de 2009/1 a 2017/1

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.