

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



Avaliação do desempenho acadêmico e  
indicadores de evasão dos estudantes de  
graduação:

Cinema de Animação e Artes Digitais  
(Bacharelado)

Belo Horizonte  
Outubro de 2019

# **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**

GABRIEL MACIEL DIAS

Contato: [estatistica@prograd.ufmg.br](mailto:estatistica@prograd.ufmg.br)

# Sumário

<b>1</b>	<b>Introdução</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Metodologia</b>	<b>2</b>
2.1	Análise descritiva	2
2.2	Estatística multivariada	6
<b>3</b>	<b>Análise das principais atividades acadêmicas curriculares</b>	<b>7</b>
<b>4</b>	<b>Análise da evasão</b>	<b>30</b>
4.1	Acompanhamento da situação dos estudantes	31
4.2	Tempo decorrido até a evasão ou a conclusão	41
4.3	Avaliação da retenção dos estudantes que evadiram	49
4.4	Curso de destino dos estudantes que evadiram	55
	<b>Referências</b>	<b>57</b>

## Lista de Tabelas

1	Atividades acadêmicas curriculares consideradas difíceis . . . . .	11
2	Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 . . . . .	18
3	Características dos Processos Seletivos . . . . .	31
4	Forma de ingresso versus situação do estudante após o término do período letivo 2018/2 . . . . .	33
5	Situação dos estudantes por forma de ingresso e de acordo com o ano de entrada no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado . . . . .	34
6	Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais após o término do período letivo 2018/2 . . . . .	36
7	Estatísticas descritivas do tempo de conclusão, Eficácia e Índice de Efetividade do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais , modalidade Bacharelado , por ano de ingresso. . . . .	38
8	Número de períodos letivos cursados pelos discentes que evadiram do curso ou concluíram o curso no período de 2008/1 a 2018/2 . . . . .	42
9	Taxa de evasão anual do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado) - percentual calculado em relação ao total de estudantes que ingressaram no curso em cada ano analisado . . . . .	44
10	Número de estudantes matriculados no início do período de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado) . . . . .	47
11	Dados sobre reprovação e evasão do curso . . . . .	53
12	Curso de destino de parte dos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 ate 2018/2 . . . . .	55

## Lista de Figuras

1	Ilustração do Boxplot. . . . .	3
2	Exemplo de um Histograma. . . . .	4
3	Exemplo de gráfico de barras. . . . .	5
4	Rendimento por atividade no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado). Os valores do desempenho dos estudantes são representados como pontos da mesma coloração do gráfico. A média é indicada pelo ponto de maior diâmetro e cor preta dentro do boxplot. A mediana é a linha horizontal dentro do boxplot. . . . .	9
5	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I.	12
6	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS. . . . .	13
7	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR. . . . .	14
8	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade FTC088-INTRODUCAO AO TCC. . . . .	15
9	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A. . . . .	16
10	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC.	17

11	Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado), após o término do período letivo de 2018/2 . . . . .	39
12	Rendimento Semestral Global Médio, por faixa, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado. . . . .	40
13	Número de períodos letivos cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2. . . . .	43
14	Taxa de Evasão Anual do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado. . . . .	46
15	Número de estudantes matriculados por período letivo de acordo com o ano de ingresso. . . . .	48
16	Principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado. . . . .	51
17	Rendimento por atividade acadêmica curricular, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado. Os valores do rendimento dos estudantes são representados como pontos da mesma coloração do gráfico. A média é indicada pelo ponto de cor preta e a mediana é a linha horizontal dentro do boxplot. . . . .	54
18	Cursos de destino de estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2. . . . .	56

# 1 Introdução

Este relatório visa analisar os dados de desempenho acadêmico e evasão dos estudantes do curso de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais, para o grau acadêmico de Bacharelado, da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) e avaliar o grau de dificuldade das principais atividades acadêmicas curriculares (AAC) do curso.

Assim, espera-se produzir um relatório modelo que possa estimular o acompanhamento pedagógico contínuo do curso pelo Colegiado e pelo Núcleo Docente Estruturante. As informações aqui disponibilizadas são relevantes para a reformulação do Projeto Pedagógico e proposição do Regulamento do curso, em consonância com o décimo-segundo princípio norteador do Plano de Desenvolvimento Institucional (PDI) 2018-2023 [7]: “a condução de processos avaliativos realimentadores do projeto acadêmico institucional, como vetor indispensável à consecução de níveis crescentemente qualificados de funcionamento dos cursos e programas, bem como à prestação de contas à sociedade por parte da Instituição”.

Neste relatório são analisados os dados dos estudantes do curso supracitado no período de 2008/1 a 2018/2. Foram analisados os dados de todos os estudantes matriculados no curso nesse período, com exceção somente, quando cabível, dos estudantes matriculados em decorrência de continuidade de estudos.

Os dados analisados neste relatório foram obtidos por meio do Armazém de Dados, desenvolvido pelo Centro de Computação da UFMG (Cecom). O tratamento, a análise dos dados e a produção do relatório foram realizados pelo Setor de Estatística da Pró-Reitoria de Graduação. Para o desenvolvimento das análises, foi utilizado o *software* R [5], 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 percentis até aquela classe. O valor máximo do percentual acumulado é 100%.

**Boxplot:**

A representação por meio do Boxplot permite a análise visual da posição, dispersão, assimetria, caudas e valores discrepantes do conjunto de dados; veja a Figura 1. 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.

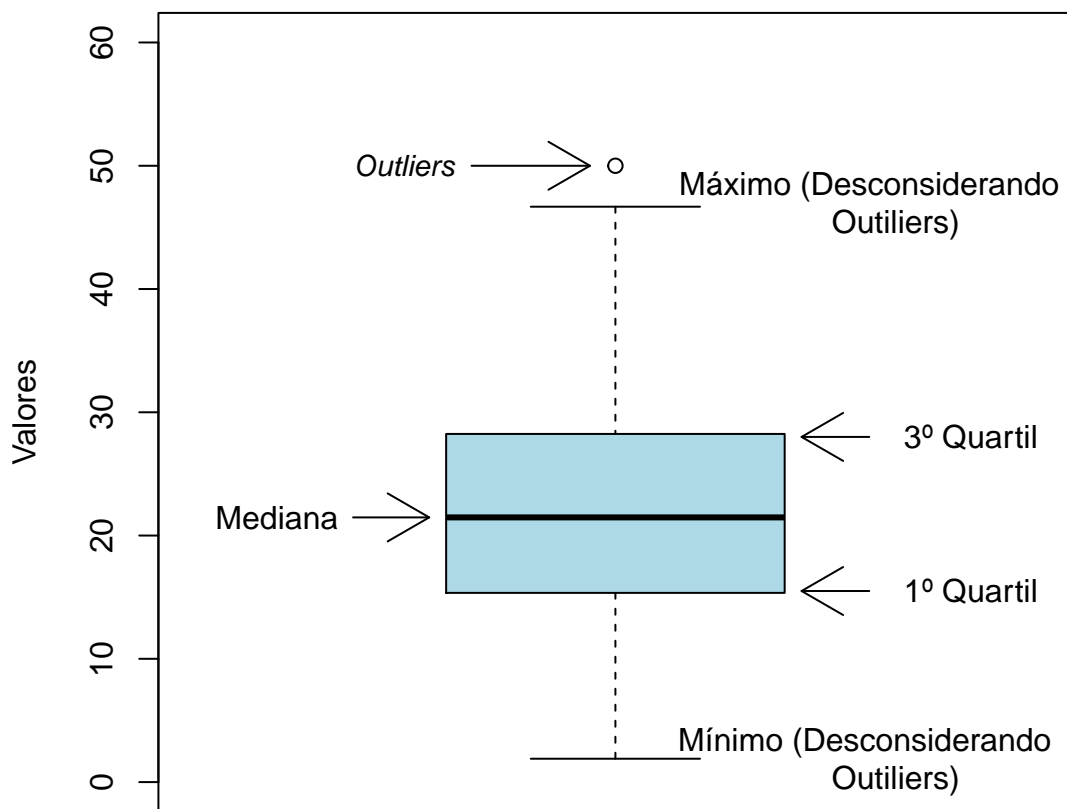


Figura 1: Ilustração do Boxplot.

## Histograma:

O Histograma é utilizado para representar a distribuição de frequência de variáveis aleatórias contínuas, divididas em classes. A altura de cada barra que compõe o histograma é proporcional à frequência da classe que ela representa. Por exemplo, 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.

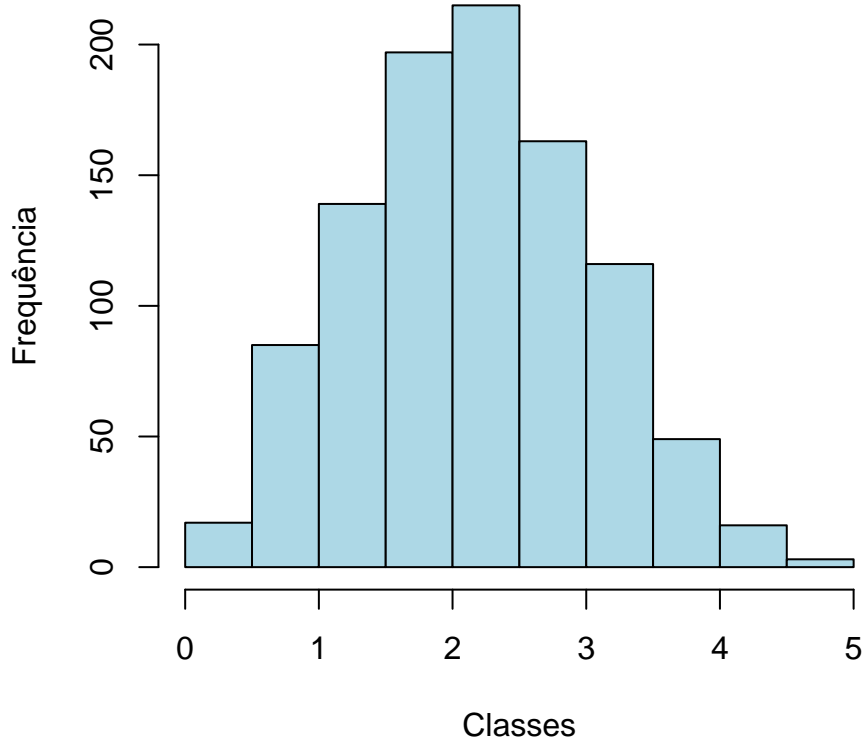


Figura 2: Exemplo de um Histograma.

### Gráfico de barras:

O Gráfico de Barras é utilizado para representar variáveis aleatórias discretas. Esse tipo de gráfico apresenta barras retangulares com tamanho igual à frequência da categoria 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” e “F”) e o número de trancamentos (“T”) obtidos por um grupo de estudantes em uma atividade acadêmica curricular ofertada 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 “B” é representado pela cor verde claro, tendo sido o conceito menos frequente em 2016/1; a cor verde escuro representa o conceito “A” que foi o mais frequente em 2016/2. Maiores informações sobre as medidas de análise descritiva podem ser encontradas em [3] e [6].

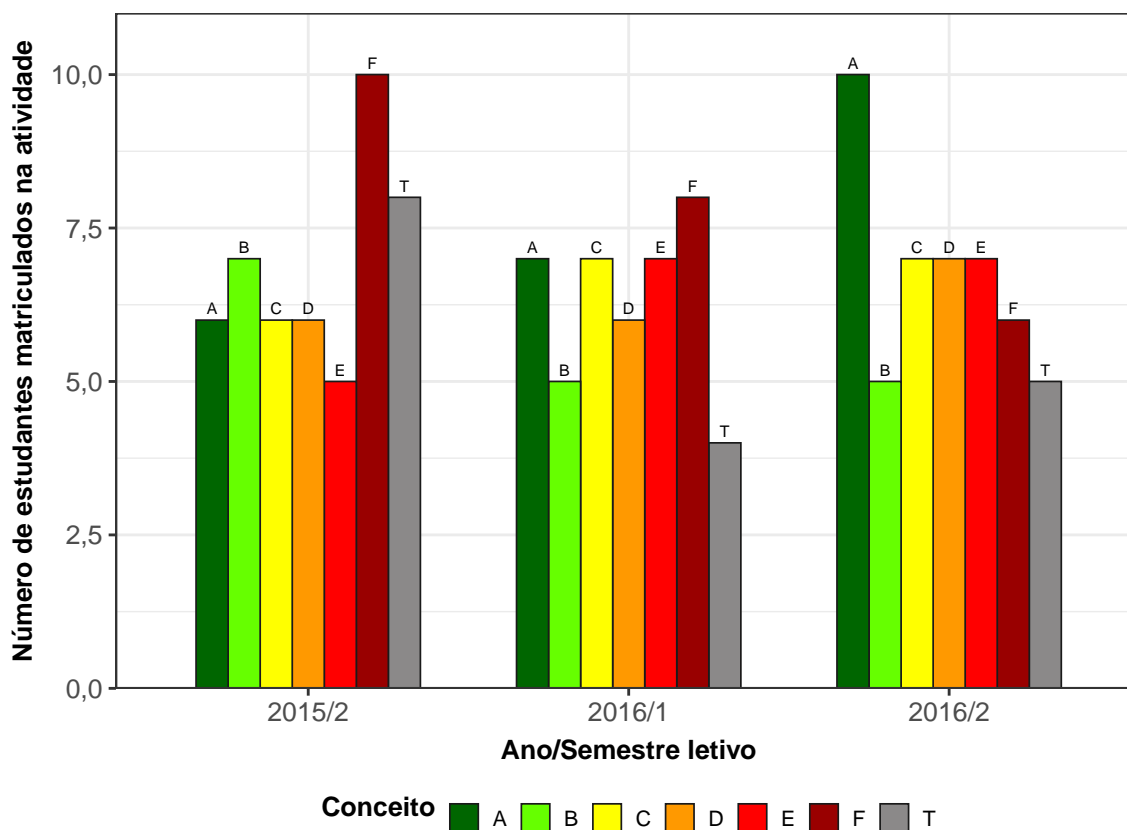


Figura 3: Exemplo de gráfico de barras.

## 2.2 Estatística multivariada

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

A técnica utilizada para realizar o agrupamento foi a rede de Kohonen [2]. Esse método pode ser visto como uma versão espacialmente orientada do método k-médias [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 atividades acadêmicas curriculares do curso. Maiores informações sobre a aplicação da rede de Kohonen utilizando o *software* R podem ser encontradas em [8].

### 3 Análise das principais atividades acadêmicas curriculares

Esta seção apresenta o desempenho dos discentes de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, nas principais atividades cursadas por eles. A análise abrange todas as atividades acadêmicas curriculares que, na soma de um período de 11 anos (2008/1 a 2018/2), tiveram pelo menos 50 estudantes, na modalidade Bacharelado, do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais matriculados<sup>1</sup>. Esta seção procura responder perguntas como:

- Quais atividades acadêmicas curriculares podem ser consideradas fáceis, médias e difíceis para os estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado)?
- No período de 2008/1 a 2018/2 qual o conceito (“A”, “B”, “C”, “D”, “E” ou “F”) e o número de trancamentos (“T”) observados entre os estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, nas atividades acadêmicas curriculares consideradas difíceis em cada semestre?
- Qual o número de aprovações, reprovações e trancamentos nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 por semestre?

Na próxima página (Figura 4) é mostrado o Boxplot (ver Seção 2.1) das principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, agrupadas pelo grau de dificuldade<sup>2</sup>; o agrupamento foi realizado utilizando a rede de Kohonen (ver Seção 2.2). Para criar o

---

<sup>1</sup>Na contagem do número de matrículas de cada atividade, incluiu-se o total de discentes cuja situação final na atividade acadêmica curricular foi igual a: aprovação, reprovação ou trancamento.

<sup>2</sup>O grau de dificuldade das atividades foi baseado na pontuação (nota) 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 atividade acadêmica curricular. Apesar dessa limitação, a dificuldade relativa das atividades para o grupo que a realizou é importante para a Universidade uma vez que a reprovação/aprovação impacta em seu planejamento de oferta das atividades acadêmicas curriculares e no tempo de conclusão das turmas.

agrupamento, considerou-se a nota<sup>3</sup> obtida na primeira vez em que o discente cursou a atividade. Na Tabela 1 encontram-se listadas todas as atividades acadêmicas curriculares consideradas difíceis para o curso.

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

---

<sup>3</sup>Na análise do desempenho acadêmico dos discentes nas atividades acadêmicas curriculares 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 atividade era igual a aprovado ou reprovado.

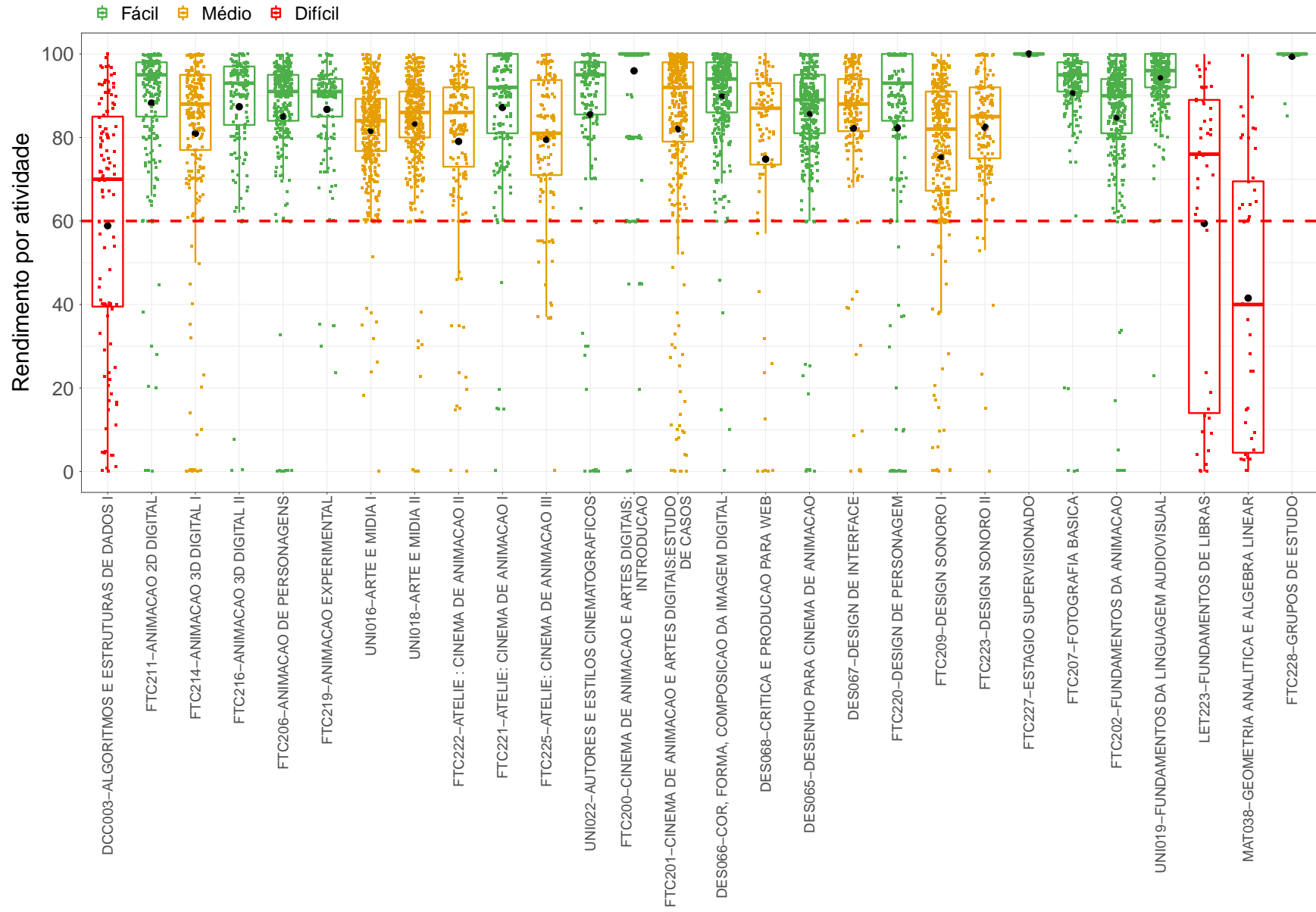
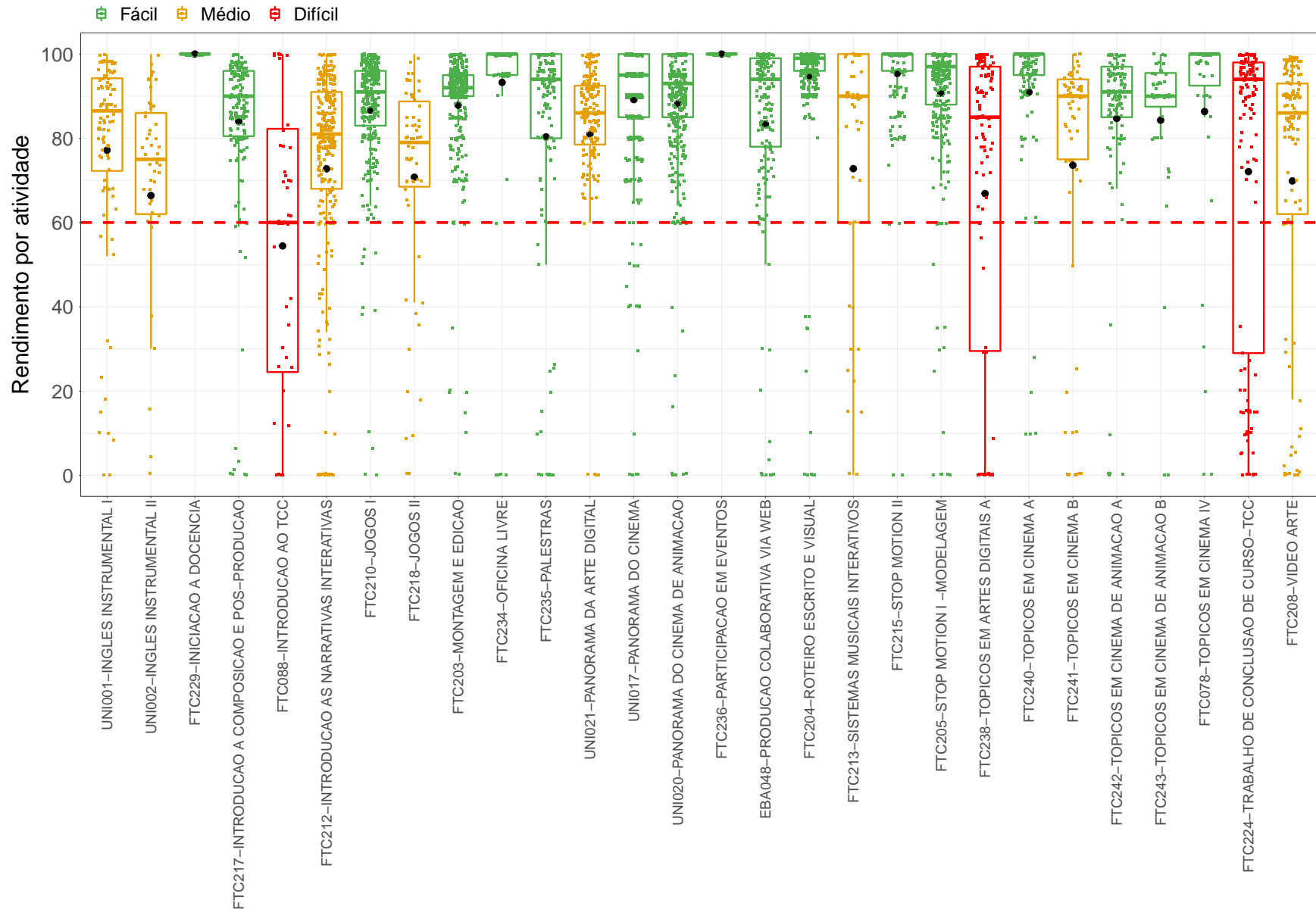


Figura 4: Rendimento por atividade no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado). Os valores do desempenho dos estudantes são representados como pontos da mesma coloração do gráfico. A média é indicada pelo ponto de maior diâmetro e cor preta dentro do boxplot. A mediana é a linha horizontal dentro do boxplot.



**Figura 4: Rendimento por atividade no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado.** Os valores do desempenho dos estudantes são representados como pontos da mesma coloração no gráfico. A média é indicada pelo ponto de maior diâmetro e cor preta dentro do boxplot. A mediana é a linha horizontal dentro do boxplot.



**Tabela 1: Atividades acadêmicas curriculares consideradas difíceis**

**Atividades Difíceis**

DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I
LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS
MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR
FTC088-INTRODUCAO AO TCC
FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A
FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC

Conforme mencionado anteriormente, a Tabela 1 lista todas as atividades acadêmicas curriculares que tiveram pelo menos 50 estudantes matriculados no período de 2008/1 a 2018/2 e foram agrupadas como difíceis pela rede de Kohonen. É possível verificar que, do total de 56 atividades avaliadas, 6 foram agrupadas como difíceis.

Os gráficos de barras apresentados a seguir mostram os conceitos<sup>4</sup> obtidos em cada semestre nas atividades listadas na Tabela 1 no período de 2008/1 a 2018/2. É possível que em alguns gráficos não haja informação em todos os períodos letivos analisados, especialmente nos primeiros períodos letivos. Isso pode ocorrer em atividades acadêmicas curriculares que não são ofertadas em todos os períodos letivos e também com aquelas cursadas pelos estudantes em períodos letivos mais avançados do curso; lembrando que essa análise abrange somente os estudantes que ingressaram no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, a partir de 2008/1. Outra possibilidade ocorre quando há mudança curricular, algumas atividades podem ter se tornado obrigatórias ou optativas e algumas podem deixar de ser ofertadas.

A Tabela 2 mostra o número de aprovações, reprovações por infrequência (Reprovados (I)), reprovações por rendimento (Reprovados (R)) e trancamentos<sup>5</sup> em todas as atividades acadêmicas curriculares 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%.

<sup>4</sup>Foram apresentados os conceitos obtidos por estudantes cuja situação final na atividade é igual a aprovado ou reprovado.

<sup>5</sup>Além 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

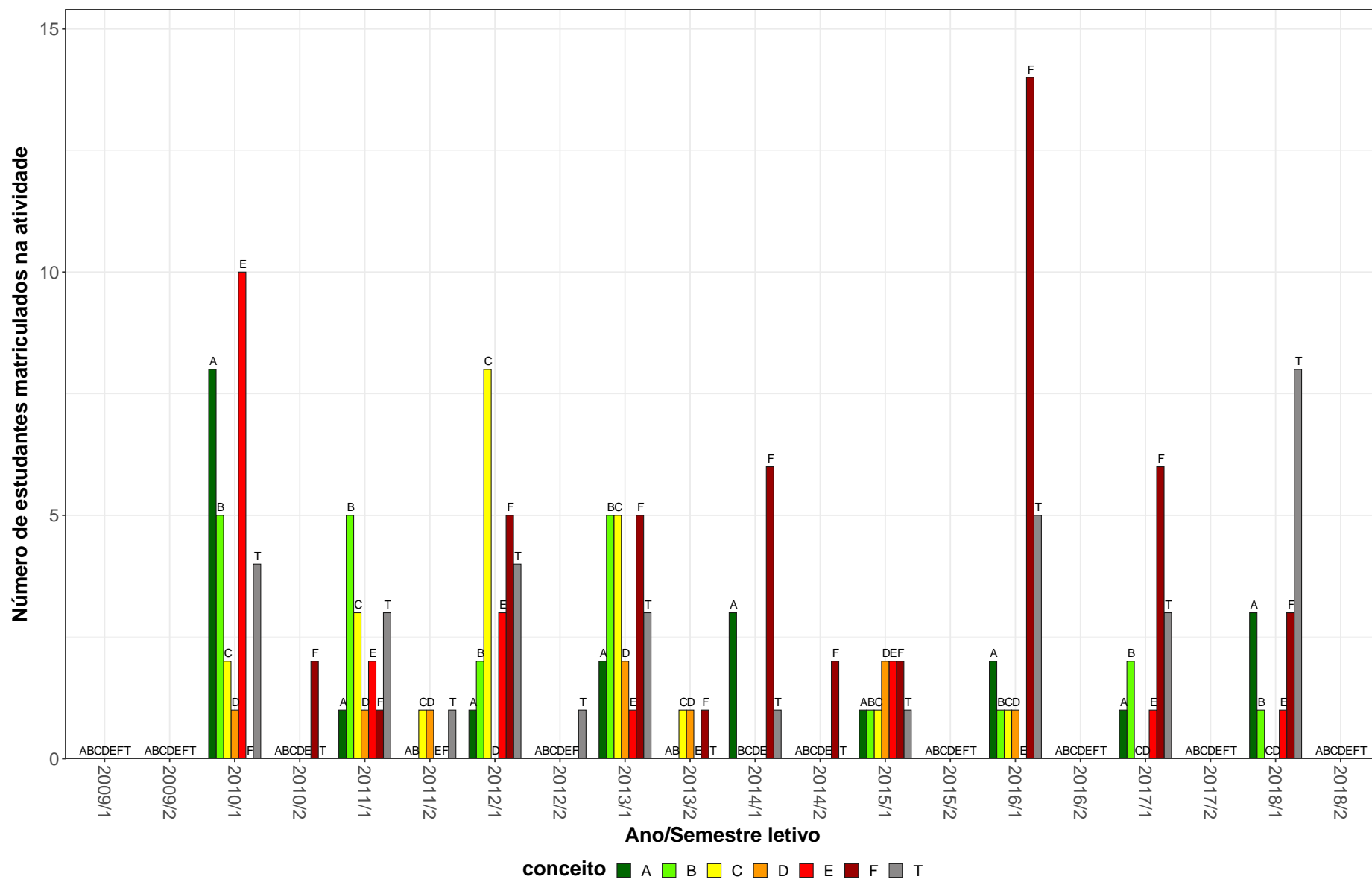


Figura 5: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I.

LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS

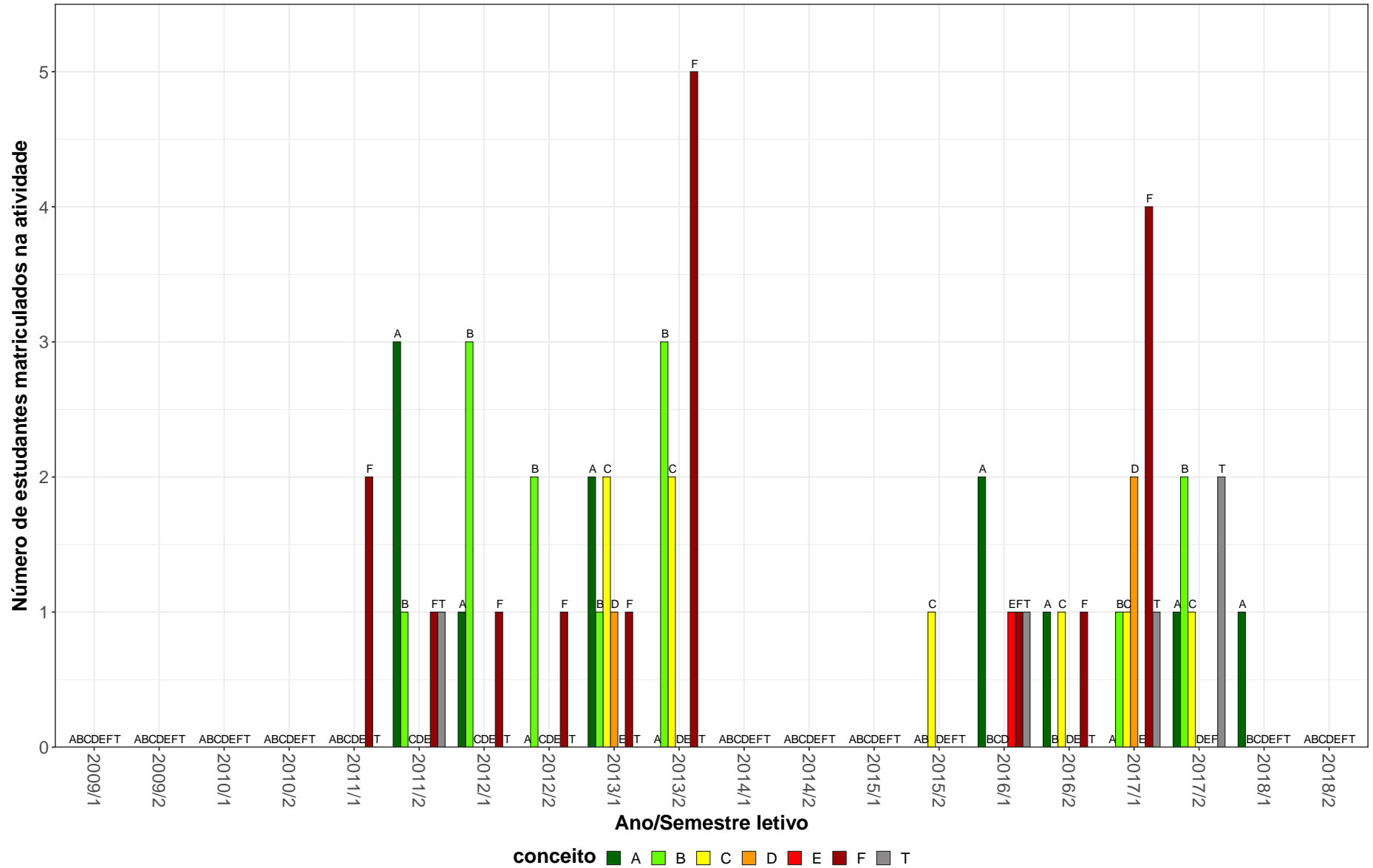


Figura 6: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS.

MAT038–GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR

14

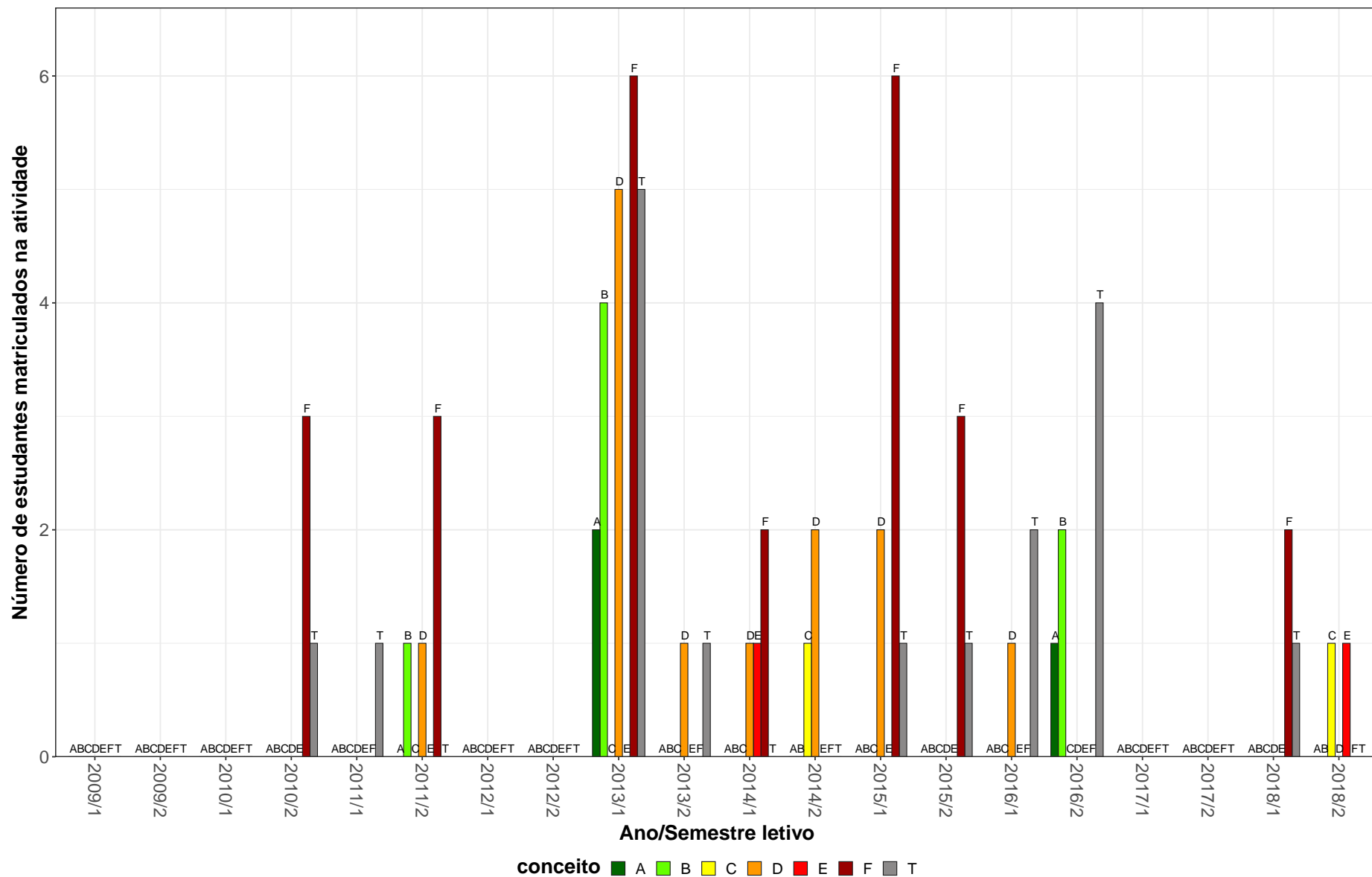


Figura 7: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR.

FTC088-INTRODUCAO AO TCC

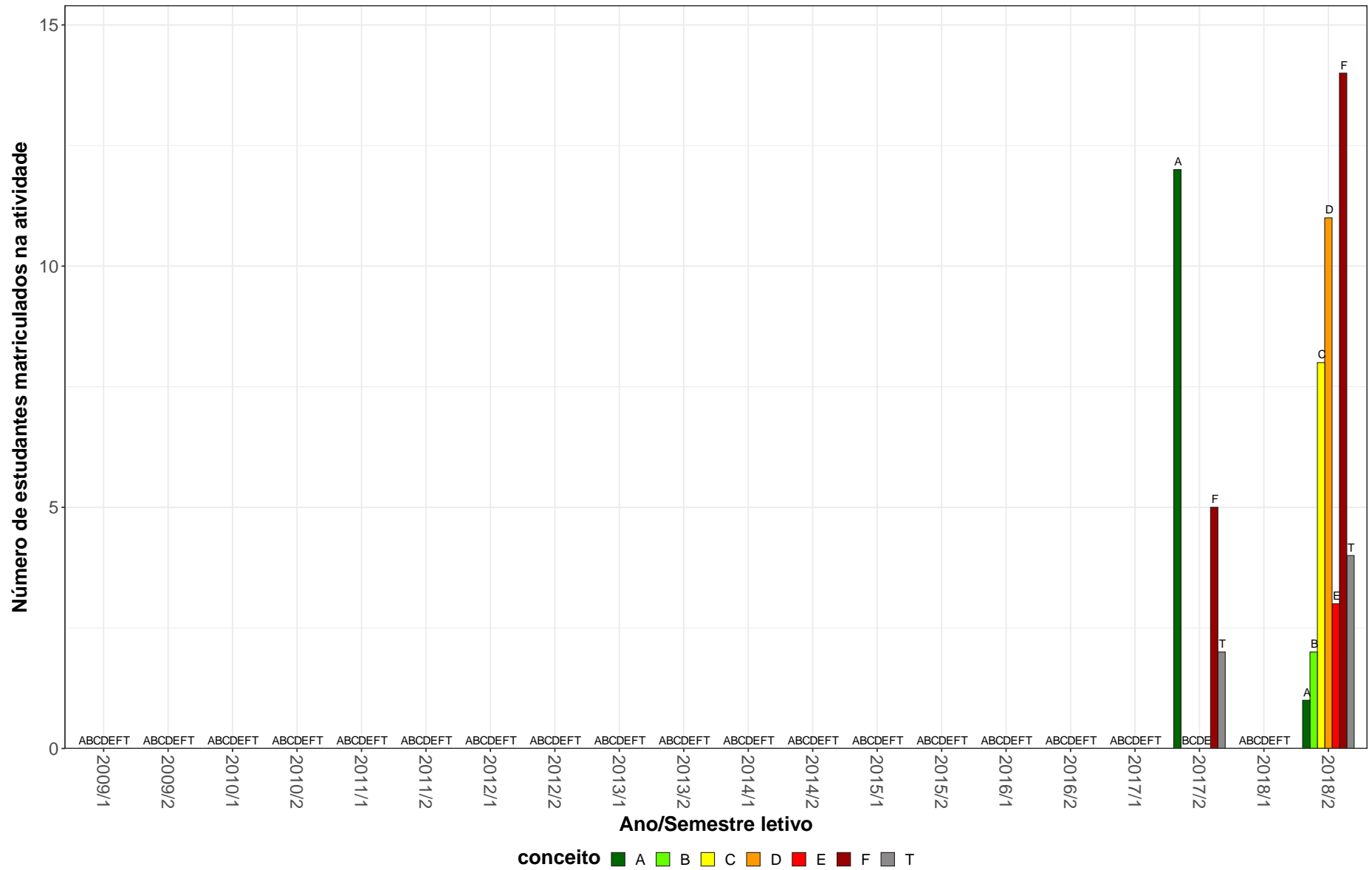


Figura 8: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade FTC088-INTRODUCAO AO TCC.

FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A

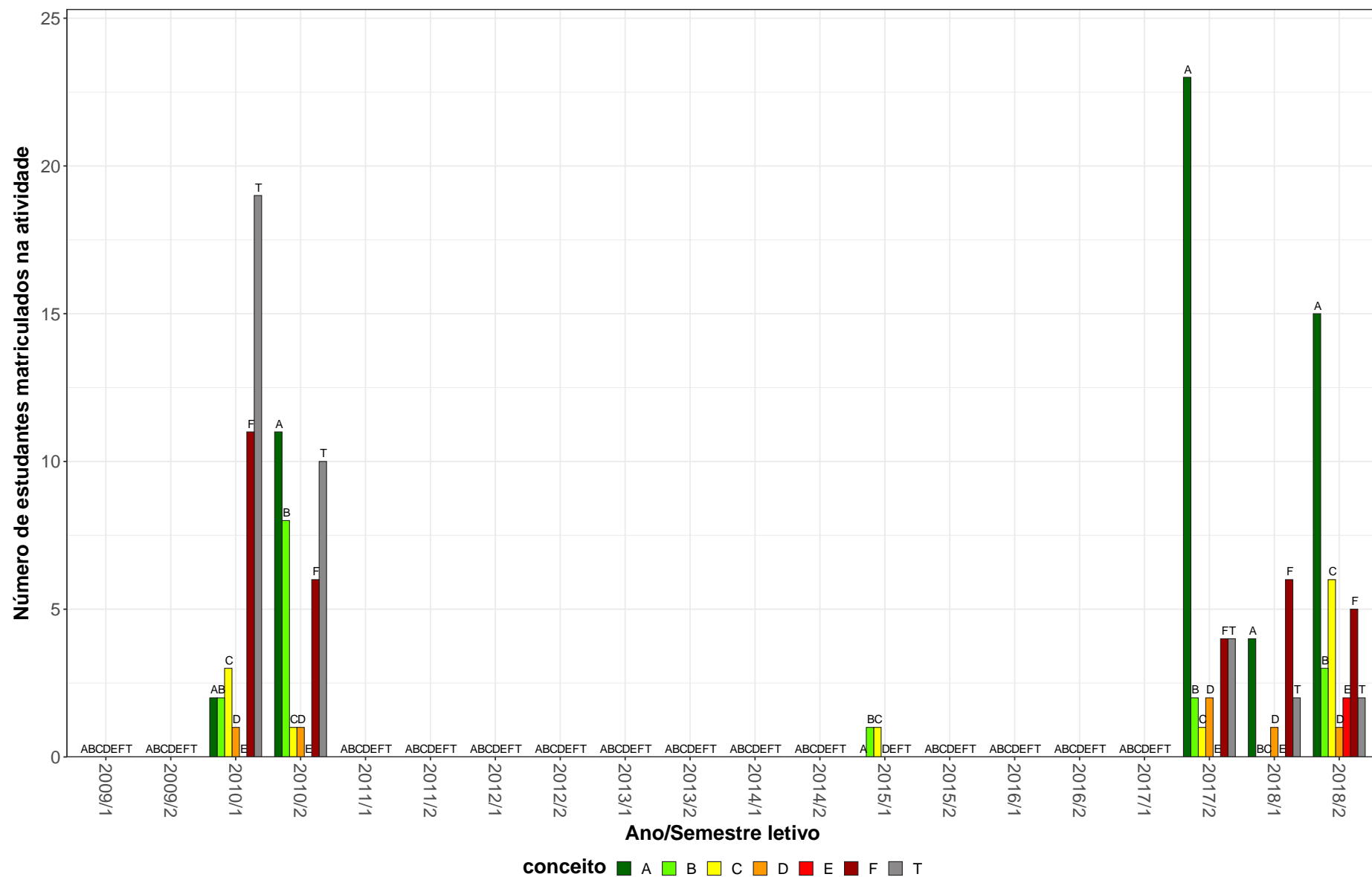


Figura 9: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A.

FTC224–TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO–TCC

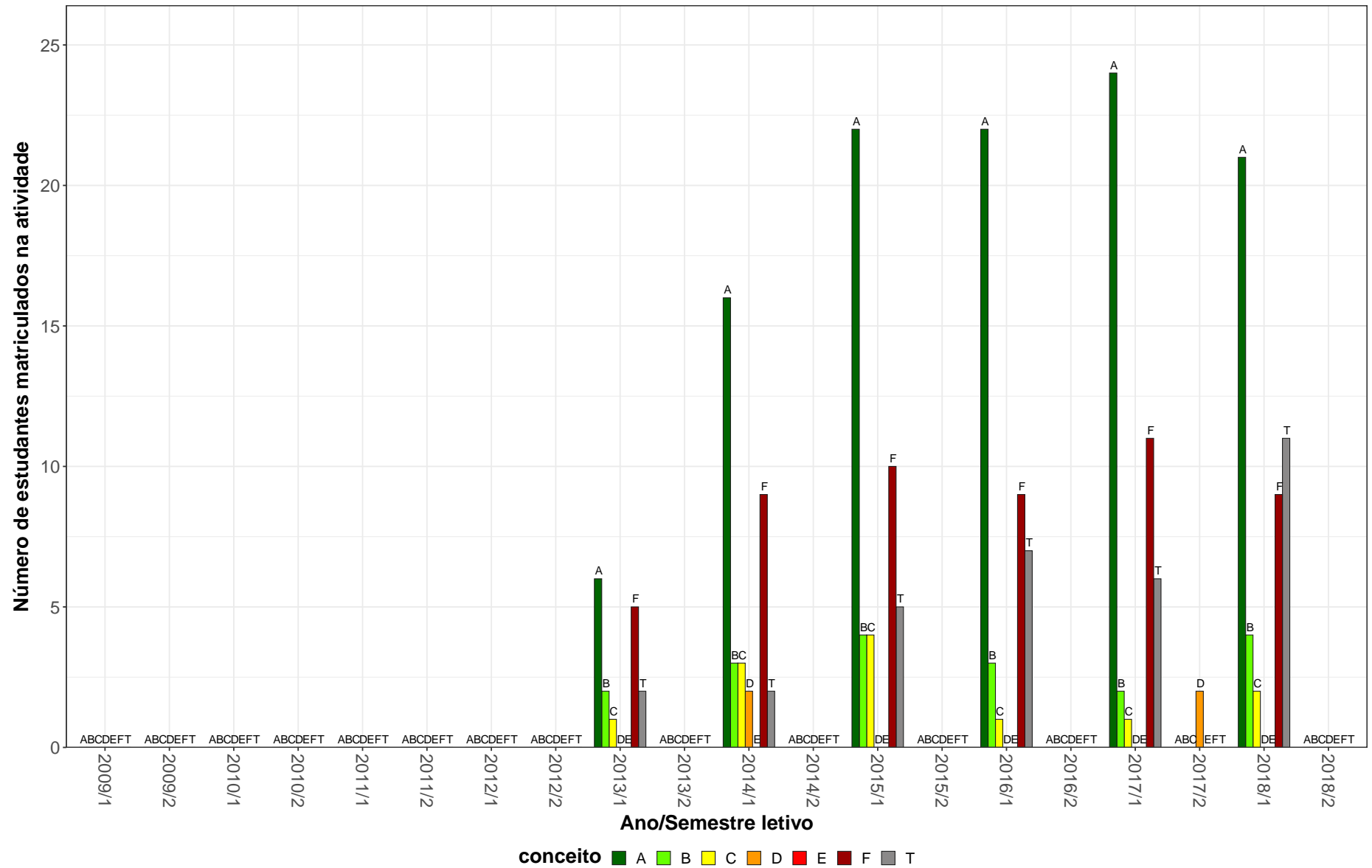


Figura 10: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 na atividade FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>DCC003-ALGORITMOS E ESTRUTURAS DE DADOS I</b>																		
Aprovados	12	66,7%	11	50%	16	61,5%	3	25%	5	50%	5	20,8%	3	23,1%	4	44,4%	59	44%
Reprovados (I)	1	5,6%	1	4,5%	3	11,5%	5	41,7%	2	20%	8	33,3%	5	38,5%	3	33,3%	28	20,9%
Reprovados (R)	2	11,1%	7	31,8%	4	15,4%	3	25%	2	20%	6	25%	2	15,4%	1	11,1%	27	20,1%
Trancamentos	3	16,7%	3	13,6%	3	11,5%	1	8,3%	1	10%	5	20,8%	3	23,1%	1	11,1%	20	14,9%
Total	18	100%	22	100%	26	100%	12	100%	10	100%	24	100%	13	100%	9	100%	134	100%
<b>DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO</b>																		
Aprovados	38	97,4%	47	95,9%	45	97,8%	38	97,4%	38	97,4%	38	97,4%	37	94,9%	36	92,3%	317	96,4%
Reprovados (I)	0	0%	2	4,1%	1	2,2%	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	0	0%	1	2,6%	6	1,8%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	1	2,6%	2	5,1%	4	1,2%
Trancamentos	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	2	0,6%
Total	39	100%	49	100%	46	100%	39	100%	39	100%	39	100%	39	100%	39	100%	329	100%
<b>DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL</b>																		
Aprovados	38	97,4%	48	100%	48	98%	38	97,4%	39	100%	38	100%	37	94,9%	37	94,9%	323	97,9%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	2	0,6%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	1	2%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	3	0,9%
Trancamentos	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	2	0,6%
Total	39	100%	48	100%	49	100%	39	100%	39	100%	38	100%	39	100%	39	100%	330	100%
<b>DES067-DESIGN DE INTERFACE</b>																		
Aprovados	15	71,4%	35	92,1%	37	92,5%	34	100%	14	53,8%	29	85,3%	14	82,4%	11	73,3%	189	84%
Reprovados (I)	1	4,8%	0	0%	2	5%	0	0%	5	19,2%	1	2,9%	1	5,9%	1	6,7%	11	4,9%
Reprovados (R)	1	4,8%	0	0%	0	0%	0	0%	3	11,5%	3	8,8%	0	0%	0	0%	7	3,1%
Trancamentos	4	19%	3	7,9%	1	2,5%	0	0%	4	15,4%	1	2,9%	2	11,8%	3	20%	18	8%
Total	21	100%	38	100%	40	100%	34	100%	26	100%	34	100%	17	100%	15	100%	225	100%
<b>DES068-CRITICA E PRODUCAO PARA WEB</b>																		
Aprovados	10	71,4%	0	0%	5	100%	9	75%	23	85,2%	17	73,9%	11	61,1%	16	76,2%	91	75,2%
Reprovados (I)	4	28,6%	0	0%	0	0%	3	25%	3	11,1%	1	4,3%	1	5,6%	3	14,3%	15	12,4%
Reprovados (R)	0	0%	1	100%	0	0%	0	0%	1	3,7%	3	13%	0	0%	0	0%	5	4,1%
Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	8,7%	6	33,3%	2	9,5%	10	8,3%
Total	14	100%	1	100%	5	100%	12	100%	27	100%	23	100%	18	100%	21	100%	121	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.



**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>EBA048-PRODUCAO COLABORATIVA VIA WEB</b>																		
Aprovados	-	-	16	72,7%	32	97%	31	96,9%	34	91,9%	33	84,6%	27	75%	29	74,4%	202	84,9%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	1	4,5%	1	3%	1	3,1%	3	8,1%	4	10,3%	5	13,9%	8	20,5%	23	9,7%
Trancamentos	-	-	5	22,7%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5,1%	4	11,1%	2	5,1%	13	5,5%
Total	-	-	22	100%	33	100%	32	100%	37	100%	39	100%	36	100%	39	100%	238	100%
<b>FTC078-TOPICOS EM CINEMA IV</b>																		
Aprovados	14	93,3%	30	85,7%	7	53,8%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	51	81%
Reprovados (I)	0	0%	1	2,9%	5	38,5%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	6	9,5%
Reprovados (R)	0	0%	3	8,6%	1	7,7%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	6,3%
Trancamentos	1	6,7%	1	2,9%	0	0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	3,2%
Total	15	100%	35	100%	13	100%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	63	100%
<b>FTC088-INTRODUCAO AO TCC</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	12	63,2%	22	51,2%	34	54,8%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	26,3%	0	0%	5	8,1%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	17	39,5%	17	27,4%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	10,5%	4	9,3%	6	9,7%
Total	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	19	100%	43	100%	62	100%
<b>FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO</b>																		
Aprovados	37	88,1%	52	100%	49	100%	39	100%	38	95%	41	100%	40	97,6%	39	100%	335	97,7%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,6%
Reprovados (R)	4	9,5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1,2%
Trancamentos	1	2,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	2	0,6%
Total	42	100%	52	100%	49	100%	39	100%	40	100%	41	100%	41	100%	39	100%	343	100%
<b>FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS</b>																		
Aprovados	40	95,2%	46	92%	45	86,5%	26	65%	37	88,1%	38	90,5%	44	81,5%	37	92,5%	313	86,5%
Reprovados (I)	1	2,4%	2	4%	0	0%	5	12,5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	2,2%
Reprovados (R)	0	0%	2	4%	7	13,5%	9	22,5%	5	11,9%	4	9,5%	7	13%	3	7,5%	37	10,2%
Trancamentos	1	2,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	5,6%	0	0%	4	1,1%
Total	42	100%	50	100%	52	100%	40	100%	42	100%	42	100%	54	100%	40	100%	362	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO</b>																		
Aprovados	42	93,3%	48	98%	46	95,8%	35	87,5%	38	95%	39	95,1%	35	92,1%	38	97,4%	321	94,4%
Reprovados (I)	3	6,7%	1	2%	1	2,1%	4	10%	1	2,5%	1	2,4%	0	0%	1	2,6%	12	3,5%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	1	2,4%	1	2,6%	0	0%	3	0,9%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,1%	0	0%	1	2,5%	0	0%	2	5,3%	0	0%	4	1,2%
Total	45	100%	49	100%	48	100%	40	100%	40	100%	41	100%	38	100%	39	100%	340	100%
<b>FTC203-MONTAGEM E EDICAO</b>																		
Aprovados	42	95,5%	48	96%	45	97,8%	33	80,5%	40	93%	38	92,7%	35	87,5%	38	90,5%	319	91,9%
Reprovados (I)	2	4,5%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,3%	1	2,4%	3	7,5%	1	2,4%	8	2,3%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	6	14,6%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	7	2%
Trancamentos	0	0%	2	4%	1	2,2%	2	4,9%	2	4,7%	2	4,9%	2	5%	2	4,8%	13	3,7%
Total	44	100%	50	100%	46	100%	41	100%	43	100%	41	100%	40	100%	42	100%	347	100%
<b>FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL</b>																		
Aprovados	35	94,6%	40	90,9%	44	95,7%	42	93,3%	33	82,5%	42	100%	36	90%	35	94,6%	307	92,7%
Reprovados (I)	1	2,7%	1	2,3%	2	4,3%	0	0%	3	7,5%	0	0%	3	7,5%	1	2,7%	11	3,3%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	4	10%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1,2%
Trancamentos	1	2,7%	3	6,8%	0	0%	3	6,7%	0	0%	0	0%	1	2,5%	1	2,7%	9	2,7%
Total	37	100%	44	100%	46	100%	45	100%	40	100%	42	100%	40	100%	37	100%	331	100%
<b>FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM</b>																		
Aprovados	36	92,3%	37	90,2%	48	100%	42	93,3%	36	90%	37	94,9%	36	90%	35	87,5%	307	92,5%
Reprovados (I)	2	5,1%	1	2,4%	0	0%	0	0%	4	10%	0	0%	1	2,5%	5	12,5%	13	3,9%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,5%	0	0%	2	0,6%
Trancamentos	1	2,6%	3	7,3%	0	0%	3	6,7%	0	0%	1	2,6%	2	5%	0	0%	10	3%
Total	39	100%	41	100%	48	100%	45	100%	40	100%	39	100%	40	100%	40	100%	332	100%
<b>FTC206-ANIMACAO DE PERSONAGENS</b>																		
Aprovados	33	94,3%	37	90,2%	40	88,9%	36	81,8%	33	91,7%	38	97,4%	37	88,1%	32	97%	286	90,8%
Reprovados (I)	2	5,7%	2	4,9%	2	4,4%	3	6,8%	3	8,3%	1	2,6%	3	7,1%	0	0%	16	5,1%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	1	0,3%
Trancamentos	0	0%	2	4,9%	3	6,7%	5	11,4%	0	0%	0	0%	1	2,4%	1	3%	12	3,8%
Total	35	100%	41	100%	45	100%	44	100%	36	100%	39	100%	42	100%	33	100%	315	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC207-FOTOGRAFIA BASICA</b>																		
Aprovados	27	87,1%	36	90%	33	94,3%	39	97,5%	47	94%	31	91,2%	-	-	34	79,1%	247	90,5%
Reprovados (I)	1	3,2%	1	2,5%	0	0%	0	0%	2	4%	0	0%	-	-	5	11,6%	9	3,3%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%
Trancamentos	3	9,7%	3	7,5%	2	5,7%	1	2,5%	1	2%	3	8,8%	-	-	4	9,3%	17	6,2%
Total	31	100%	40	100%	35	100%	40	100%	50	100%	34	100%	-	-	43	100%	273	100%
<b>FTC208-VIDEO ARTE</b>																		
Aprovados	12	57,1%	5	45,5%	16	76,2%	5	55,6%	9	37,5%	18	81,8%	16	84,2%	12	80%	93	65,5%
Reprovados (I)	4	19%	2	18,2%	3	14,3%	2	22,2%	2	8,3%	0	0%	2	10,5%	2	13,3%	17	12%
Reprovados (R)	1	4,8%	0	0%	0	0%	0	0%	10	41,7%	2	9,1%	0	0%	0	0%	13	9,2%
Trancamentos	4	19%	4	36,4%	2	9,5%	2	22,2%	3	12,5%	2	9,1%	1	5,3%	1	6,7%	19	13,4%
Total	21	100%	11	100%	21	100%	9	100%	24	100%	22	100%	19	100%	15	100%	142	100%
<b>FTC209-DESIGN SONORO I</b>																		
Aprovados	37	88,1%	32	80%	42	85,7%	35	85,4%	32	78%	33	80,5%	31	70,5%	43	70,5%	285	79,4%
Reprovados (I)	2	4,8%	0	0%	4	8,2%	0	0%	0	0%	0	0%	7	15,9%	0	0%	13	3,6%
Reprovados (R)	0	0%	4	10%	1	2%	4	9,8%	5	12,2%	4	9,8%	3	6,8%	11	18%	32	8,9%
Trancamentos	3	7,1%	4	10%	2	4,1%	2	4,9%	4	9,8%	4	9,8%	3	6,8%	7	11,5%	29	8,1%
Total	42	100%	40	100%	49	100%	41	100%	41	100%	41	100%	44	100%	61	100%	359	100%
<b>FTC210-JOGOS I</b>																		
Aprovados	31	83,8%	35	85,4%	43	95,6%	45	95,7%	31	91,2%	40	95,2%	36	92,3%	35	92,1%	296	91,6%
Reprovados (I)	2	5,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	3	0,9%
Reprovados (R)	2	5,4%	3	7,3%	2	4,4%	2	4,3%	2	5,9%	0	0%	2	5,1%	0	0%	13	4%
Trancamentos	2	5,4%	3	7,3%	0	0%	0	0%	1	2,9%	2	4,8%	1	2,6%	2	5,3%	11	3,4%
Total	37	100%	41	100%	45	100%	47	100%	34	100%	42	100%	39	100%	38	100%	323	100%
<b>FTC211-ANIMACAO 2D DIGITAL</b>																		
Aprovados	19	95%	40	87%	44	91,7%	22	95,7%	19	100%	45	80,4%	19	86,4%	19	95%	227	89,4%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	3,6%	2	9,1%	1	5%	5	2%
Reprovados (R)	0	0%	4	8,7%	2	4,2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	2,4%
Trancamentos	1	5%	2	4,3%	2	4,2%	1	4,3%	0	0%	9	16,1%	1	4,5%	0	0%	16	6,3%
Total	20	100%	46	100%	48	100%	23	100%	19	100%	56	100%	22	100%	20	100%	254	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC212-INTRODUCAO AS NARRATIVAS INTERATIVAS</b>																		
Aprovados	20	71,4%	63	87,5%	47	95,9%	38	80,9%	28	68,3%	39	95,1%	33	52,4%	26	65%	294	77,2%
Reprovados (I)	3	10,7%	1	1,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	9	14,3%	0	0%	13	3,4%
Reprovados (R)	2	7,1%	2	2,8%	2	4,1%	7	14,9%	13	31,7%	2	4,9%	16	25,4%	14	35%	58	15,2%
Trancamentos	3	10,7%	6	8,3%	0	0%	2	4,3%	0	0%	0	0%	5	7,9%	0	0%	16	4,2%
Total	28	100%	72	100%	49	100%	47	100%	41	100%	41	100%	63	100%	40	100%	381	100%
<b>FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS</b>																		
Aprovados	3	18,8%	10	83,3%	9	69,2%	3	50%	8	88,9%	1	16,7%	6	75%	9	52,9%	49	56,3%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	1	7,7%	2	33,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	3,4%
Reprovados (R)	4	25%	2	16,7%	0	0%	0	0%	0	0%	2	33,3%	2	25%	3	17,6%	13	14,9%
Trancamentos	9	56,2%	0	0%	3	23,1%	1	16,7%	1	11,1%	3	50%	0	0%	5	29,4%	22	25,3%
Total	16	100%	12	100%	13	100%	6	100%	9	100%	6	100%	8	100%	17	100%	87	100%
<b>FTC214-ANIMACAO 3D DIGITAL I</b>																		
Aprovados	17	65,4%	26	78,8%	37	80,4%	46	90,2%	38	92,7%	32	86,5%	35	87,5%	29	72,5%	260	82,8%
Reprovados (I)	3	11,5%	3	9,1%	2	4,3%	0	0%	0	0%	2	5,4%	3	7,5%	4	10%	17	5,4%
Reprovados (R)	3	11,5%	0	0%	4	8,7%	3	5,9%	1	2,4%	0	0%	1	2,5%	3	7,5%	15	4,8%
Trancamentos	3	11,5%	4	12,1%	3	6,5%	2	3,9%	2	4,9%	3	8,1%	1	2,5%	4	10%	22	7%
Total	26	100%	33	100%	46	100%	51	100%	41	100%	37	100%	40	100%	40	100%	314	100%
<b>FTC215-STOP MOTION II</b>																		
Aprovados	20	87%	-	-	59	98,3%	33	89,2%	23	95,8%	39	95,1%	22	95,7%	19	95%	215	94,3%
Reprovados (I)	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	0	0%	1	0,4%
Reprovados (R)	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	5%	1	0,4%
Trancamentos	3	13%	-	-	1	1,7%	4	10,8%	1	4,2%	1	2,4%	1	4,3%	0	0%	11	4,8%
Total	23	100%	-	-	60	100%	37	100%	24	100%	41	100%	23	100%	20	100%	228	100%
<b>FTC216-ANIMACAO 3D DIGITAL II</b>																		
Aprovados	12	80%	25	96,2%	30	100%	21	100%	17	94,4%	35	87,5%	18	90%	19	95%	177	93,2%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	0	0%	1	0,5%
Reprovados (R)	2	13,3%	1	3,8%	0	0%	0	0%	1	5,6%	1	2,5%	0	0%	1	5%	6	3,2%
Trancamentos	1	6,7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	7,5%	2	10%	0	0%	6	3,2%
Total	15	100%	26	100%	30	100%	21	100%	18	100%	40	100%	20	100%	20	100%	190	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC217-INTRODUCAO A COMPOSICAO E POS-PRODUCAO</b>																		
Aprovados	10	55,6%	35	97,2%	29	90,6%	19	90,5%	53	93%	14	70%	17	89,5%	17	89,5%	194	87,4%
Reprovados (I)	2	11,1%	1	2,8%	2	6,2%	0	0%	1	1,8%	0	0%	0	0%	1	5,3%	7	3,2%
Reprovados (R)	2	11,1%	0	0%	1	3,1%	0	0%	0	0%	2	10%	2	10,5%	0	0%	7	3,2%
Trancamentos	4	22,2%	0	0%	0	0%	2	9,5%	3	5,3%	4	20%	0	0%	1	5,3%	14	6,3%
Total	18	100%	36	100%	32	100%	21	100%	57	100%	20	100%	19	100%	19	100%	222	100%
<b>FTC218-JOGOS II</b>																		
Aprovados	-	-	2	66,7%	0	0%	8	88,9%	17	81%	6	85,7%	10	62,5%	9	64,3%	52	73,2%
Reprovados (I)	-	-	1	33,3%	1	100%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2,8%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	4,8%	0	0%	4	25%	5	35,7%	10	14,1%
Trancamentos	-	-	0	0%	0	0%	1	11,1%	3	14,3%	1	14,3%	2	12,5%	0	0%	7	9,9%
Total	-	-	3	100%	1	100%	9	100%	21	100%	7	100%	16	100%	14	100%	71	100%
<b>FTC219-ANIMACAO EXPERIMENTAL</b>																		
Aprovados	-	-	19	90,5%	30	96,8%	27	100%	31	86,1%	18	94,7%	19	95%	18	85,7%	162	92,6%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	4	11,1%	1	5,3%	1	5%	0	0%	6	3,4%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	9,5%	2	1,1%
Trancamentos	-	-	2	9,5%	1	3,2%	0	0%	1	2,8%	0	0%	0	0%	1	4,8%	5	2,9%
Total	-	-	21	100%	31	100%	27	100%	36	100%	19	100%	20	100%	21	100%	175	100%
<b>FTC220-DESIGN DE PERSONAGEM</b>																		
Aprovados	-	-	12	70,6%	29	100%	32	94,1%	35	74,5%	34	81%	49	81,7%	15	78,9%	206	83,1%
Reprovados (I)	-	-	1	5,9%	0	0%	0	0%	12	25,5%	0	0%	1	1,7%	1	5,3%	15	6%
Reprovados (R)	-	-	3	17,6%	0	0%	0	0%	0	0%	7	16,7%	8	13,3%	0	0%	18	7,3%
Trancamentos	-	-	1	5,9%	0	0%	2	5,9%	0	0%	1	2,4%	2	3,3%	3	15,8%	9	3,6%
Total	-	-	17	100%	29	100%	34	100%	47	100%	42	100%	60	100%	19	100%	248	100%
<b>FTC221-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO I</b>																		
Aprovados	-	-	16	72,7%	31	100%	29	93,5%	37	97,4%	33	97,1%	30	96,8%	22	78,6%	198	92,1%
Reprovados (I)	-	-	1	4,5%	0	0%	1	3,2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,9%
Reprovados (R)	-	-	3	13,6%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,9%	1	3,2%	0	0%	6	2,8%
Trancamentos	-	-	2	9,1%	0	0%	1	3,2%	0	0%	0	0%	0	0%	6	21,4%	9	4,2%
Total	-	-	22	100%	31	100%	31	100%	38	100%	34	100%	31	100%	28	100%	215	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC222-ATELIE : CINEMA DE ANIMACAO II</b>																		
Aprovados	-	-	15	93,8%	29	100%	27	100%	27	75%	30	85,7%	27	90%	15	88,2%	170	89,5%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	14,3%	0	0%	0	0%	5	2,6%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	9	25%	0	0%	2	6,7%	0	0%	11	5,8%
Trancamentos	-	-	1	6,2%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	3,3%	2	11,8%	4	2,1%
Total	-	-	16	100%	29	100%	27	100%	36	100%	35	100%	30	100%	17	100%	190	100%
<b>FTC223-DESIGN SONORO II</b>																		
Aprovados	-	-	14	82,4%	29	96,7%	27	93,1%	35	92,1%	32	97%	29	90,6%	15	78,9%	181	91,4%
Reprovados (I)	-	-	0	0%	1	3,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,5%
Reprovados (R)	-	-	2	11,8%	0	0%	1	3,4%	0	0%	1	3%	3	9,4%	1	5,3%	8	4%
Trancamentos	-	-	1	5,9%	0	0%	1	3,4%	3	7,9%	0	0%	0	0%	3	15,8%	8	4%
Total	-	-	17	100%	30	100%	29	100%	38	100%	33	100%	32	100%	19	100%	198	100%
<b>FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	9	56,2%	24	68,6%	30	66,7%	26	63,4%	29	67,4%	27	67,5%	145	65,9%
Reprovados (I)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	-	-	5	31,2%	9	25,7%	10	22,2%	9	22%	11	25,6%	9	22,5%	53	24,1%
Trancamentos	-	-	-	-	2	12,5%	2	5,7%	5	11,1%	6	14,6%	3	7%	4	10%	22	10%
Total	-	-	-	-	16	100%	35	100%	45	100%	41	100%	43	100%	40	100%	220	100%
<b>FTC225-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO III</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	3	25%	33	94,3%	15	62,5%	34	87,2%	32	97%	25	92,6%	142	83,5%
Reprovados (I)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	-	-	8	66,7%	2	5,7%	8	33,3%	2	5,1%	1	3%	0	0%	21	12,4%
Trancamentos	-	-	-	-	1	8,3%	0	0%	1	4,2%	3	7,7%	0	0%	2	7,4%	7	4,1%
Total	-	-	-	-	12	100%	35	100%	24	100%	39	100%	33	100%	27	100%	170	100%
<b>FTC227-ESTAGIO SUPERVISIONADO</b>																		
Aprovados	5	100%	3	100%	10	100%	13	100%	7	100%	6	100%	4	100%	1	100%	49	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	5	100%	3	100%	10	100%	13	100%	7	100%	6	100%	4	100%	1	100%	49	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC228-GRUPOS DE ESTUDO</b>																		
Aprovados	4	100%	6	100%	1	100%	42	100%	-	-	8	80%	-	-	-	-	61	96,8%
Reprovados (I)	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%
Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	2	20%	-	-	-	-	2	3,2%
Total	4	100%	6	100%	1	100%	42	100%	-	-	10	100%	-	-	-	-	63	100%
<b>FTC229-INICIACAO A DOCENCIA</b>																		
Aprovados	4	100%	7	100%	15	100%	21	100%	8	100%	16	100%	6	100%	2	100%	79	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	4	100%	7	100%	15	100%	21	100%	8	100%	16	100%	6	100%	2	100%	79	100%
<b>FTC234-OFFICINA LIVRE</b>																		
Aprovados	7	100%	10	100%	86	96,6%	11	100%	66	89,2%	14	100%	4	100%	4	100%	202	94,8%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	8,1%	0	0%	0	0%	0	0%	6	2,8%
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%	3	3,4%	0	0%	2	2,7%	0	0%	0	0%	0	0%	5	2,3%
Total	7	100%	10	100%	89	100%	11	100%	74	100%	14	100%	4	100%	4	100%	213	100%
<b>FTC235-PALESTRAS</b>																		
Aprovados	2	100%	4	100%	26	81,2%	30	93,8%	54	74%	58	79,5%	42	80,8%	27	75%	243	79,9%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	2,7%	0	0%	4	7,7%	4	11,1%	10	3,3%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	5	15,6%	2	6,2%	13	17,8%	7	9,6%	1	1,9%	0	0%	28	9,2%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	3,1%	0	0%	4	5,5%	8	11%	5	9,6%	5	13,9%	23	7,6%
Total	2	100%	4	100%	32	100%	32	100%	73	100%	73	100%	52	100%	36	100%	304	100%
<b>FTC236-PARTICIPACAO EM EVENTOS</b>																		
Aprovados	2	100%	9	100%	15	100%	23	100%	26	100%	6	100%	4	100%	2	100%	87	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	2	100%	9	100%	15	100%	23	100%	26	100%	6	100%	4	100%	2	100%	87	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	-	-	2	100%	-	-	28	77,8%	30	63,8%	60	70,6%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	4	11,1%	13	27,7%	17	20%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	4	11,1%	4	8,5%	8	9,4%
Total	-	-	-	-	-	-	-	-	2	100%	-	-	36	100%	47	100%	85	100%
<b>FTC240-TOPICOS EM CINEMA A</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	37	80,4%	40	88,9%	31	96,9%	55	88,7%	64	92,8%	36	72%	263	86,5%
Reprovados (I)	-	-	-	-	4	8,7%	2	4,4%	0	0%	4	6,5%	2	2,9%	1	2%	13	4,3%
Reprovados (R)	-	-	-	-	2	4,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2%	3	1%
Trancamentos	-	-	-	-	3	6,5%	3	6,7%	1	3,1%	3	4,8%	3	4,3%	12	24%	25	8,2%
Total	-	-	-	-	46	100%	45	100%	32	100%	62	100%	69	100%	50	100%	304	100%
<b>FTC241-TOPICOS EM CINEMA B</b>																		
Aprovados	18	81,8%	-	-	8	66,7%	19	79,2%	8	53,3%	3	33,3%	-	-	13	61,9%	69	67%
Reprovados (I)	0	0%	-	-	1	8,3%	3	12,5%	3	20%	2	22,2%	-	-	4	19%	13	12,6%
Reprovados (R)	3	13,6%	-	-	1	8,3%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	2	9,5%	6	5,8%
Trancamentos	1	4,5%	-	-	2	16,7%	2	8,3%	4	26,7%	4	44,4%	-	-	2	9,5%	15	14,6%
Total	22	100%	-	-	12	100%	24	100%	15	100%	9	100%	-	-	21	100%	103	100%
<b>FTC242-TOPICOS EM CINEMA DE ANIMACAO A</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	70	78,7%	42	95,5%	103	86,6%	215	85,3%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	7	7,9%	0	0%	2	1,7%	9	3,6%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4,5%	0	0%	6	5%	10	4%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	8	9%	2	4,5%	8	6,7%	18	7,1%
Total	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	89	100%	44	100%	119	100%	252	100%
<b>FTC243-TOPICOS EM CINEMA DE ANIMACAO B</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	21	87,5%	-	-	15	75%	-	-	12	63,2%	48	76,2%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	3	15%	-	-	0	0%	3	4,8%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	0	0%	-	-	0	0%	-	-	3	15,8%	3	4,8%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	3	12,5%	-	-	2	10%	-	-	4	21,1%	9	14,3%
Total	-	-	-	-	-	-	24	100%	-	-	20	100%	-	-	19	100%	63	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.



**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS</b>																		
Aprovados	4	57,1%	6	75%	11	64,7%	-	-	1	100%	4	50%	8	57,1%	1	100%	35	62,5%
Reprovados (I)	2	28,6%	2	25%	3	17,6%	-	-	0	0%	0	0%	1	7,1%	0	0%	8	14,3%
Reprovados (R)	1	14,3%	0	0%	3	17,6%	-	-	0	0%	3	37,5%	3	21,4%	0	0%	10	17,9%
Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	1	12,5%	2	14,3%	0	0%	3	5,4%
Total	7	100%	8	100%	17	100%	-	-	1	100%	8	100%	14	100%	1	100%	56	100%
<b>MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR</b>																		
Aprovados	2	40%	-	-	12	52,2%	4	57,1%	2	15,4%	4	44,4%	-	-	1	25%	25	41%
Reprovados (I)	0	0%	-	-	1	4,3%	1	14,3%	8	61,5%	0	0%	-	-	0	0%	10	16,4%
Reprovados (R)	3	60%	-	-	5	21,7%	2	28,6%	1	7,7%	0	0%	-	-	3	75%	14	23%
Trancamentos	0	0%	-	-	5	21,7%	0	0%	2	15,4%	5	55,6%	-	-	0	0%	12	19,7%
Total	5	100%	-	-	23	100%	7	100%	13	100%	9	100%	-	-	4	100%	61	100%
<b>UNI001-INGLES INSTRUMENTAL I</b>																		
Aprovados	7	87,5%	6	75%	12	80%	10	62,5%	20	90,9%	8	57,1%	9	90%	13	86,7%	85	78,7%
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%	2	25%	3	20%	5	31,2%	2	9,1%	6	42,9%	0	0%	1	6,7%	20	18,5%
Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	1	6,2%	0	0%	0	0%	1	10%	1	6,7%	3	2,8%
Total	8	100%	8	100%	15	100%	16	100%	22	100%	14	100%	10	100%	15	100%	108	100%
<b>UNI002-INGLES INSTRUMENTAL II</b>																		
Aprovados	3	50%	3	60%	5	71,4%	9	90%	5	62,5%	6	85,7%	2	50%	5	62,5%	38	69,1%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	3	50%	2	40%	1	14,3%	0	0%	2	25%	1	14,3%	1	25%	2	25%	12	21,8%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	14,3%	1	10%	1	12,5%	0	0%	1	25%	1	12,5%	5	9,1%
Total	6	100%	5	100%	7	100%	10	100%	8	100%	7	100%	4	100%	8	100%	55	100%
<b>UNI016-ARTE E MIDIA I</b>																		
Aprovados	40	93%	44	93,6%	47	97,9%	38	90,5%	40	100%	39	97,5%	37	94,9%	37	92,5%	322	95%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	2	4,7%	3	6,4%	1	2,1%	4	9,5%	0	0%	1	2,5%	1	2,6%	3	7,5%	15	4,4%
Trancamentos	1	2,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	2	0,6%
Total	43	100%	47	100%	48	100%	42	100%	40	100%	40	100%	39	100%	40	100%	339	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>UNI017-PANORAMA DO CINEMA</b>																		
Aprovados	35	83,3%	48	92,3%	44	88%	39	90,7%	39	97,5%	38	97,4%	35	85,4%	37	90,2%	315	90,5%
Reprovados (I)	5	11,9%	3	5,8%	6	12%	2	4,7%	1	2,5%	1	2,6%	3	7,3%	3	7,3%	24	6,9%
Reprovados (R)	1	2,4%	1	1,9%	0	0%	1	2,3%	0	0%	0	0%	2	4,9%	1	2,4%	6	1,7%
Trancamentos	1	2,4%	0	0%	0	0%	1	2,3%	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	3	0,9%
Total	42	100%	52	100%	50	100%	43	100%	40	100%	39	100%	41	100%	41	100%	348	100%
<b>UNI018-ARTE E MIDIA II</b>																		
Aprovados	43	100%	44	95,7%	44	93,6%	40	97,6%	37	92,5%	40	97,6%	34	91,9%	34	87,2%	316	94,6%
Reprovados (I)	0	0%	2	4,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,7%	0	0%	3	0,9%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	1	2,1%	1	2,4%	0	0%	1	2,4%	0	0%	4	10,3%	7	2,1%
Trancamentos	0	0%	0	0%	2	4,3%	0	0%	3	7,5%	0	0%	2	5,4%	1	2,6%	8	2,4%
Total	43	100%	46	100%	47	100%	41	100%	40	100%	41	100%	37	100%	39	100%	334	100%
<b>UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL</b>																		
Aprovados	43	97,7%	48	100%	44	95,7%	39	97,5%	38	92,7%	39	97,5%	37	94,9%	38	95%	326	96,4%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	1	2,5%	0	0%	0	0%	2	0,6%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	1	2,3%	0	0%	2	4,3%	0	0%	3	7,3%	0	0%	2	5,1%	2	5%	10	3%
Total	44	100%	48	100%	46	100%	40	100%	41	100%	40	100%	39	100%	40	100%	338	100%
<b>UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO</b>																		
Aprovados	43	97,7%	46	92%	44	95,7%	34	81%	40	87%	43	97,7%	35	92,1%	38	95%	323	92,3%
Reprovados (I)	0	0%	3	6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%
Reprovados (R)	1	2,3%	0	0%	0	0%	6	14,3%	2	4,3%	0	0%	1	2,6%	0	0%	10	2,9%
Trancamentos	0	0%	1	2%	2	4,3%	2	4,8%	4	8,7%	1	2,3%	2	5,3%	2	5%	14	4%
Total	44	100%	50	100%	46	100%	42	100%	46	100%	44	100%	38	100%	40	100%	350	100%
<b>UNI021-PANORAMA DA ARTE DIGITAL</b>																		
Aprovados	36	94,7%	-	-	12	92,3%	28	70%	26	96,3%	22	88%	13	92,9%	7	46,7%	144	83,7%
Reprovados (I)	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	4%	1	7,1%	0	0%	2	1,2%
Reprovados (R)	1	2,6%	-	-	1	7,7%	1	2,5%	0	0%	0	0%	0	0%	6	40%	9	5,2%
Trancamentos	1	2,6%	-	-	0	0%	11	27,5%	1	3,7%	2	8%	0	0%	2	13,3%	17	9,9%
Total	38	100%	-	-	13	100%	40	100%	27	100%	25	100%	14	100%	15	100%	172	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

**Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2011 a 2018/2 (Continuação)**

Situação	2011		2012		2013		2014		2015		2016		2017		2018		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>UNI022-AUTORES E ESTILOS CINEMATOGRAFICOS</b>																		
Aprovados	-	-	-	-	23	82,1%	31	72,1%	48	90,6%	28	87,5%	26	68,4%	29	90,6%	185	81,9%
Reprovados (I)	-	-	-	-	3	10,7%	6	14%	3	5,7%	2	6,2%	6	15,8%	1	3,1%	21	9,3%
Reprovados (R)	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	-	-	-	-	2	7,1%	6	14%	2	3,8%	2	6,2%	6	15,8%	2	6,2%	20	8,8%
Total	-	-	-	-	28	100%	43	100%	53	100%	32	100%	38	100%	32	100%	226	100%
<b>TOTAL</b>																		
Aprovados	898	86,9%	1164	89,7%	1552	90,6%	1411	88,7%	1438	86,1%	1495	87,1%	1292	84,4%	1287	82%	10537	86,9%
Reprovados (I)	41	4%	32	2,5%	48	2,8%	40	2,5%	69	4,1%	47	2,7%	66	4,3%	47	3%	390	3,2%
Reprovados (R)	39	3,8%	46	3,5%	62	3,6%	72	4,5%	99	5,9%	78	4,5%	87	5,7%	128	8,2%	611	5%
Trancamentos	55	5,3%	56	4,3%	51	3%	68	4,3%	64	3,8%	96	5,6%	86	5,6%	107	6,8%	583	4,8%
Total	1033	100%	1298	100%	1713	100%	1591	100%	1670	100%	1716	100%	1531	100%	1569	100%	12121	100%

\* Foram destacadas na cor cinza as células nas quais o percentual de aprovados foi menor do que 50% e o número de estudantes matriculados foi maior ou igual a 30.

## 4 Análise da evasão

Esta seção avalia a situação dos estudantes no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, buscando compreender como ocorre a evasão do curso e quais fatores podem ser utilizados para sinalizá-la. A seção foi dividida em quatro subseções. Na primeira delas, o foco está em avaliar a situação geral do curso com respeito às taxas de conclusão e evasão, incluindo indicadores adotados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep). Maiores detalhes sobre os indicadores podem ser encontrados em [1]. A segunda subseção avalia o tempo decorrido (períodos letivos) até a evasão ou a conclusão do curso. A terceira subseção avalia a retenção nas principais atividades do curso e o efeito sob a probabilidade de evasão. Por fim, a quarta subseção indica quais cursos na UFMG são escolhidos por estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, mas retornaram à UFMG.

Antes de iniciar a análise dos indicadores, é importante compreender as transformações que ocorreram nos processos seletivos de vagas iniciais dos cursos de graduação da UFMG. A Tabela 3 resume as principais características dos processos seletivos no período analisado. Destaca-se que nos anos de 2014 e de 2015 a UFMG ofertou suas vagas em duas edições do SiSU: as vagas para ingresso no primeiro semestre foram ofertadas na primeira edição e as vagas para ingresso no segundo semestre na segunda edição. Isso permitiu que os estudantes participassem dos dois SiSUs do ano utilizando a mesma nota do ENEM, obtida no ano anterior. Estudos realizados pelo Setor de Estatística da Prograd mostraram que, em 2014 e 2015, cerca de 10% dos estudantes que ingressaram em vagas da UFMG ofertadas no primeiro semestre evadiram para ocupar novas vagas da UFMG, ofertadas no segundo semestre do mesmo ano, utilizando a segunda edição do SiSU. A partir de 2016 a UFMG passou a ofertar todas as suas vagas na primeira edição do SiSU.

**Tabela 3: Características dos Processos Seletivos**

Ano	Processo Seletivo			Ação Afirmativa
	1ª Etapa	2ª Etapa	Número de edições	
2008	UFMG	UFMG	-	Não tem
2009	UFMG	UFMG	-	Bônus de 10% e 15%
2010	UFMG	UFMG	-	Bônus de 10% e 15%
2011	ENEM	UFMG	-	Bônus de 10% e 15%
2012	ENEM	UFMG	-	Bônus de 10% e 15%
2013	ENEM	UFMG	-	Cotas 12,5%
2014	SiSU	-	2	Cotas 25%
2015	SiSU	-	2	Cotas 37,5%
2016	SiSU	-	1	Cotas 50%
2017	SiSU	-	1	Cotas 50%
2018	SiSU	-	1	Cotas 50% + PCD

\* PCD = Reserva de vagas para candidatos com deficiência.

#### 4.1 Acompanhamento da situação dos estudantes

Nesta subseção serão calculados diversos indicadores utilizados pelo Inep para avaliar os cursos de graduação. Especificamente, os indicadores analisados são:

- **Evasão do curso:** considera-se como evasão do curso o desligamento ou desistência formal do curso sem a conclusão do mesmo, incluindo também o caso de reopção de curso no âmbito de vagas remanescentes dentro da UFMG.
- **Tempo Médio de Conclusão:** tempo gasto pelos estudantes de determinada turma<sup>6</sup> para a conclusão do curso, multiplicado pelo número de estudantes da turma que concluiu o curso dentro de cada tempo observado, dividido pelo total de estudantes da turma analisada. Isto é, a média ponderada do tempo de conclusão dos estudantes da turma analisada.

<sup>6</sup>Considera-se como turma o total de estudantes que ingressaram em um dado curso no mesmo ano, incluindo o ingresso via processo seletivo de vagas iniciais ou por vagas remanescentes. Para os cursos em que o ingresso ocorre em dois semestres, leva-se em consideração o semestre de ingresso do estudante no cálculo do número de períodos letivos cursados.

- **Taxa de Eficiência:** percentual de estudantes da turma analisada que concluíram o curso dentro do tempo padrão de integralização  $p$ .
- **Eficácia:** a eficácia é igual a 10 se o Tempo Médio de Conclusão (TMC) for menor do que o tempo de integralização  $p$ . Se o TMC for maior do que o tempo de integralização  $p$ , a eficácia será igual a  $\frac{10 \cdot p}{TMC}$ . Destaca-se que quanto mais próximo o índice estiver de 10, melhor é a eficácia do curso.
- **Índice de Efetividade do Curso:** Um curso é totalmente efetivo quando todos os ingressantes concluem dentro do prazo de integralização. Esse índice é calculado como o produto da taxa de eficiência (variando entre 0 e 1) e a eficácia do curso.

Considerando o curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2 foram encontrados 420 registros de ingresso, sendo 420 estudantes distintos<sup>7</sup>, ou seja, não há nenhum estudante que reingressou no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado) nesse período. A Tabela 4 mostra a situação (conclusão, cursando, evasão do curso ou mudança de turno/modalidade)<sup>8</sup> dos discentes no curso de acordo com a forma de ingresso. Do total de 420 registros de ingresso, pode-se observar que 20,5% evadiram do curso, 46,2% ainda estão matriculados e 33,3% se graduaram.

A Tabela 5 mostra a situação dos estudantes no curso por ano<sup>9</sup> de entrada e de acordo com a forma de ingresso. Nota-se, por exemplo, que no ano de 2017 ingressaram 39 estudantes por meio de Processo Seletivo de vagas iniciais, sendo que 2 deles evadiram do curso até o final do semestre de 2018/2.

A Figura 11, para fins de comparação, mostra a situação dos estudantes do curso, da grande área na qual ele está classificado, e de toda a UFMG.

<sup>7</sup>Em alguns cursos há casos de estudantes que ingressam mais de uma vez em decorrência, por exemplo, de desligamento e retorno posterior ao curso através de novo processo seletivo.

<sup>8</sup>Em alguns cursos, devido à mudança de turno/modalidade, pode ocorrer casos de estudantes que concluíram o curso tendo cursado zero períodos letivos.

<sup>9</sup>Se o ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado) tiver ocorrido por reopção, considera-se que o ano de ingresso do discente nesse curso é igual ao ano em que ele realizou a reopção.

**Tabela 4: Forma de ingresso versus situação do estudante após o término do período letivo 2018/2**

Forma de Ingresso	Conclusão		Cursando		Evasão do curso		Mudança de Turno ou Modalidade		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
Obtenção de Novo Título	4	22,2%	3	16,7%	11	61,1%	0	0%	18	100%
Processo Seletivo	133	33,6%	190	48%	73	18,4%	0	0%	396	100%
Reopção de Curso	2	66,7%	1	33,3%	0	0%	0	0%	3	100%
Transferência Comum	1	33,3%	0	0%	2	66,7%	0	0%	3	100%
<b>Total</b>	<b>140</b>	<b>33,3%</b>	<b>194</b>	<b>46,2%</b>	<b>86</b>	<b>20,5%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>420</b>	<b>100%</b>

\* Evasão do curso = evasão da UFMG + reopção de curso dentro da UFMG.

**Tabela 5: Situação dos estudantes por forma de ingresso e de acordo com o ano de entrada no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado**

Forma de ingresso	Situação	Ano de Ingresso										Total
		2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	
<b>Obtenção de Novo Título</b>	Conclusão	0	0	0	3	1	0	0	0	0	0	4
	Cursando	0	0	0	0	3	0	0	0	0	0	3
	Evasão do curso	0	2	3	5	1	0	0	0	0	0	11
	<b>Total</b>	0	2	3	8	5	0	0	0	0	0	18
<b>Processo Seletivo</b>	Conclusão	20	30	31	27	20	5	0	0	0	0	133
	Cursando	0	0	2	1	17	26	35	34	37	38	190
	Evasão do curso	20	10	7	12	3	8	5	5	2	1	73
	<b>Total</b>	40	40	40	40	40	39	40	39	39	39	396
<b>Reopção de Curso</b>	Conclusão	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	2
	Cursando	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
	Evasão do curso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	<b>Total</b>	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	3
<b>Transferência Comum</b>	Conclusão	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
	Cursando	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	Evasão do curso	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	2
	<b>Total</b>	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	3
<b>Total</b>		40	42	44	49	49	39	40	39	39	39	420

\* Evasão do curso = evasão da UFMG + reopção de curso dentro da UFMG.



**Tabela 6: Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais após o término do período letivo 2018/2**

Ingresso	Taxa de Eficiência		Conclusão (acima do tempo padrão)		Conclusão (Total)		Cursando		Mudança de Turno ou Modalidade		Mudança de Curso		Evasão da UFMG		Evasão do Curso		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
<b>Ano de ingresso com tempo decorrido maior ou igual ao tempo de integralização padrão</b>																		
2009	0	0%	20	50%	20	50%	0	0%	0	0%	2	5%	18	45%	20	50%	40	100%
2010	7	16,7%	23	54,8%	30	71,5%	0	0%	0	0%	0	0%	12	28,6%	12	28,6%	42	100%
2011	2	4,5%	30	68,2%	32	72,7%	2	4,5%	0	0%	0	0%	10	22,7%	10	22,7%	44	100%
2012	5	10,2%	25	51%	30	61,2%	1	2%	0	0%	0	0%	18	36,7%	18	36,7%	49	100%
2013	3	6,1%	20	40,8%	23	46,9%	21	42,9%	0	0%	0	0%	5	10,2%	5	10,2%	49	100%
2014	3	7,7%	2	5,1%	5	12,8%	26	66,7%	0	0%	1	2,6%	7	17,9%	8	20,5%	39	100%
<b>Ano de ingresso com tempo decorrido menor do que o tempo de integralização padrão</b>																		
2015	0	0%	0	0%	0	0%	35	87,5%	0	0%	0	0%	5	12,5%	5	12,5%	40	100%
2016	0	0%	0	0%	0	0%	34	87,2%	0	0%	0	0%	5	12,8%	5	12,8%	39	100%
2017	0	0%	0	0%	0	0%	37	94,9%	0	0%	0	0%	2	5,1%	2	5,1%	39	100%
2018	0	0%	0	0%	0	0%	38	97,4%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	39	100%
<b>Total</b>	<b>20</b>	<b>4,8%</b>	<b>120</b>	<b>28,6%</b>	<b>140</b>	<b>33,4%</b>	<b>194</b>	<b>46,2%</b>	<b>0</b>	<b>0%</b>	<b>3</b>	<b>0,7%</b>	<b>83</b>	<b>19,8%</b>	<b>86</b>	<b>20,5%</b>	<b>420</b>	<b>100%</b>

<sup>1</sup> Taxa de eficiência: proporção de estudantes que concluíram o curso dentro do tempo padrão de integralização;

<sup>2</sup> Conclusão (acima do tempo padrão): proporção de estudantes que concluíram o curso de ingresso na UFMG acima do tempo padrão de integralização;

<sup>3</sup> Conclusão (Total): soma da taxa de eficiência e da conclusão acima do tempo padrão;

<sup>4</sup> Cursando: estudantes que continuavam matriculados no curso de ingresso na UFMG até 2018/2;

<sup>5</sup> Mudança de Turno ou Modalidade: corresponde tanto à troca de diurno para noturno, e vice-versa, quanto a alteração entre as modalidades bacharelado e licenciatura;

<sup>6</sup> Mudança de Curso: troca de curso dentro da UFMG, por meio de reopção, no âmbito das vagas remanescentes (exceto casos de mudança de turno ou modalidade);

<sup>7</sup> Evasão da UFMG: equivale ao desligamento, evasão ou desistência formal da UFMG sem a conclusão de curso de graduação;

<sup>8</sup> Evasão do Curso: soma da evasão da UFMG e da mudança de curso dentro da UFMG.

**Tabela 7: Estatísticas descritivas do tempo de conclusão, Eficácia e Índice de Efetividade do Curso de Cinema de Animação e Artes Digitais , modalidade Bacharelado , por ano de ingresso.**

Ano de Ingresso	Tempo de Integralização Padrão		Estatísticas do Tempo de Conclusão			Índices do INEP			Número de Concluintes
	MEC	UFMG	Média <sup>1</sup>	Mediana <sup>2</sup>	3º Quartil <sup>3</sup>	Taxa de Eficiência <sup>4</sup>	Eficácia <sup>5</sup>	Índice de Efetividade <sup>6</sup>	
<b>Ano de ingresso com tempo decorrido maior ou igual ao tempo de integralização padrão</b>									
2008	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2009	8	9	12,6	12	14	0%	7,1	0	20
2010	8	9	11	11	12	16,7%	8,2	1,4	30
2011	8	9	12	11	13	4,5%	7,5	0,3	32
2012	8	9	10,7	11	11	10,2%	8,4	0,9	30
2013	8	9	10,7	11	11	6,1%	8,4	0,5	23
2014	8	9	9,4	9	10	7,7%	9,6	0,7	5
<b>Ano de ingresso com tempo decorrido menor do que o tempo de integralização padrão</b>									
2015	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2016	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2017	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2018	8	9	-	-	-	-	-	-	0
<b>Total</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>11,3</b>	<b>11</b>	<b>12</b>	<b>4,8%</b>	<b>8</b>	<b>0,4</b>	<b>140</b>

O tempo de integralização padrão atual da UFMG é de 9 períodos letivos.

<sup>1</sup> Média: média aritmética;

<sup>2</sup> Mediana: valor que deixa 50% dos dados abaixo dele;

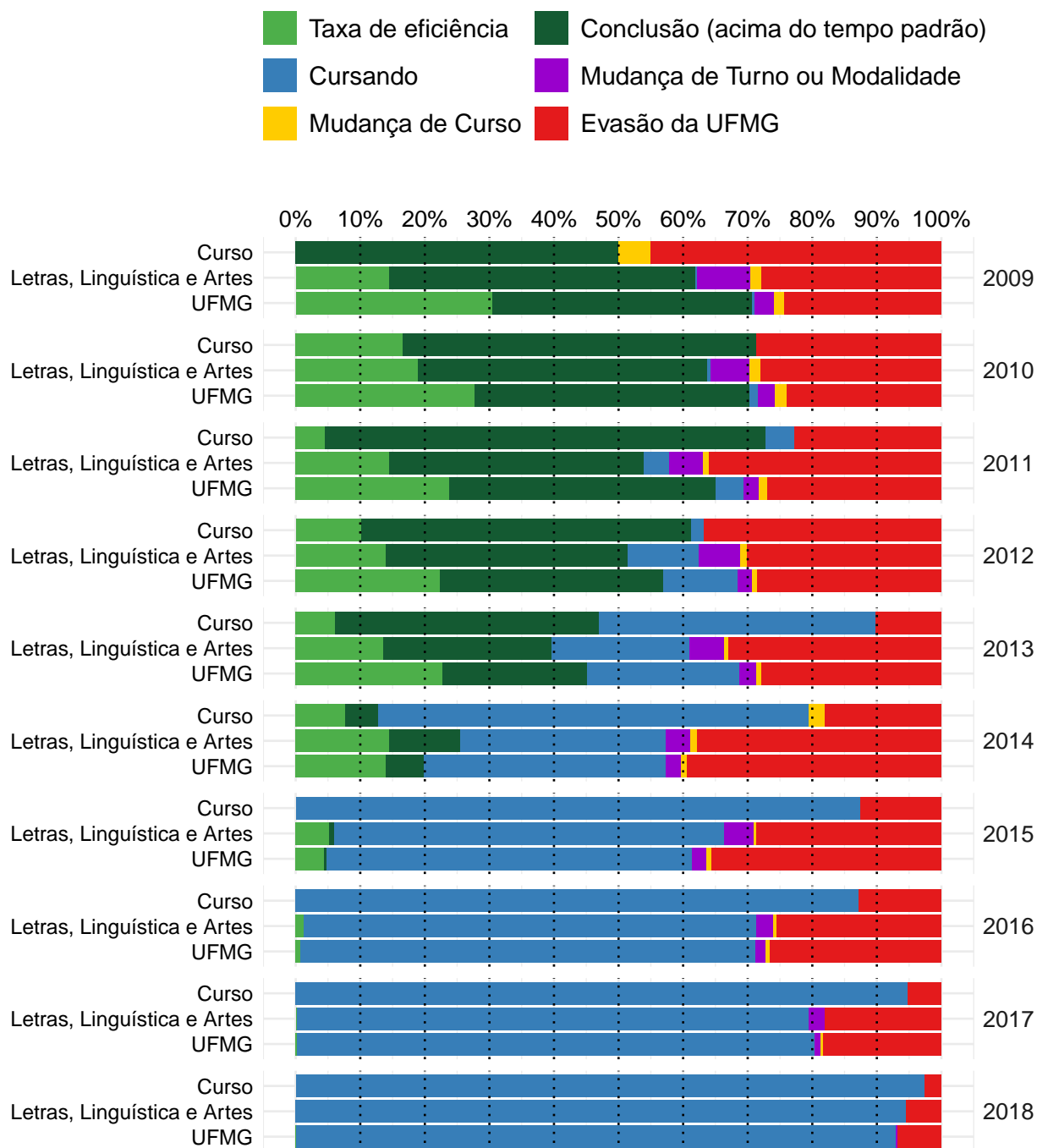
<sup>3</sup> 3º Quartil: valor que deixa 75% dos dados abaixo dele;

<sup>4</sup> Taxa de Eficiência: refere-se ao percentual de estudantes que se formaram até o período de integralização padrão do curso em relação ao número de ingressantes do ano;

<sup>5</sup> Eficácia: é igual a 10 se o Tempo Médio de Conclusão (TMC) for menor do que o tempo de integralização (p). Se o TMC for maior do que o tempo de integralização p, a eficácia será igual a  $10 \cdot p / \text{TMC}$ . Destaca-se que quanto mais próximo o índice estiver de 10, melhor é a efetividade do curso;

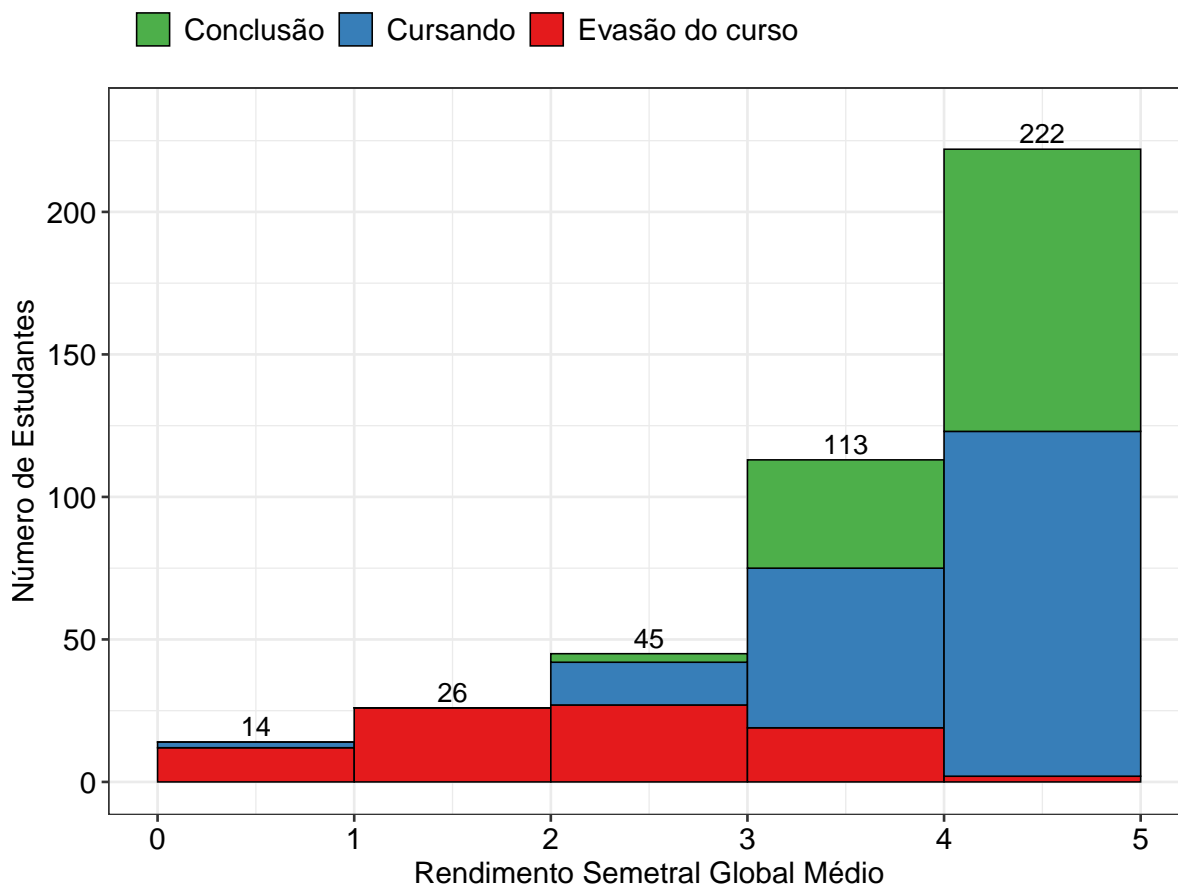
<sup>6</sup> Índice de Efetividade do Curso: um curso é totalmente efetivo quando todos os ingressantes concluem dentro do prazo de integralização. Esse índice é calculado como o produto da taxa de eficiência (variando entre 0 e 1) e a eficácia do curso.

\* As células em **vermelho** indicam tempos maiores do que o tempo padrão de integralização atual da UFMG e, as em **verde**, tempos iguais ou menores.



**Figura 11: Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado), após o término do período letivo de 2018/2** A taxa de eficiência refere-se à proporção de estudantes que concluíram o curso dentro do tempo padrão de integralização. Mudança de turno ou modalidade corresponde tanto à troca de diurno para noturno, e vice-versa, quanto a alteração entre as modalidades bacharelado e licenciatura. Mudança de curso troca de curso dentro da UFMG, por meio de reopção, no âmbito das vagas remanescentes (exceto casos de mudança de turno ou modalidade). Evasão da UFMG equivale ao desligamento ou evasão da UFMG sem a conclusão de curso de graduação.

A Figura 12 mostra a distribuição do Rendimento Semestral Global Médio (RSGM)<sup>10</sup> de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2.



**Figura 12: Rendimento Semestral Global Médio, por faixa, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.**

<sup>10</sup>Ressalta-se que nesse gráfico é possível incluir somente os estudantes que possuem RSG médio, por isso, em alguns casos, o número total de estudantes pode diferir do total apresentado na Tabela 6.

## 4.2 Tempo decorrido até a evasão ou a conclusão

Esta subseção analisa o tempo decorrido até o desligamento do curso. Ressalta-se que, em caso de trancamento total do período letivo, o mesmo foi contabilizado como tempo no curso. Essa subseção inclui os seguintes indicadores utilizados pelo Inep:

- **Taxa de Evasão Acumulada:** percentual de estudantes de uma dada turma que evadiram do curso até o ano  $t$ , em relação ao número de ingressantes na turma analisada.
- **Taxa de Evasão Anual:** percentual de estudantes de uma dada turma que evadiram do curso no ano  $t$ , em relação ao número de ingressantes na turma.

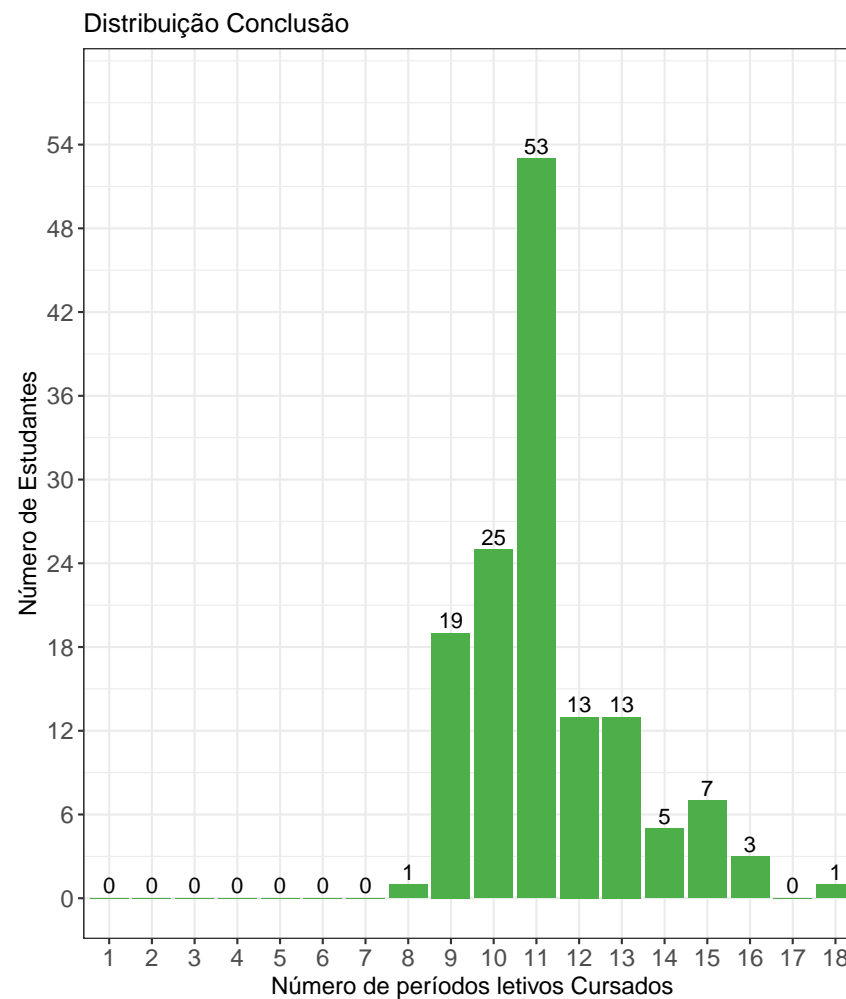
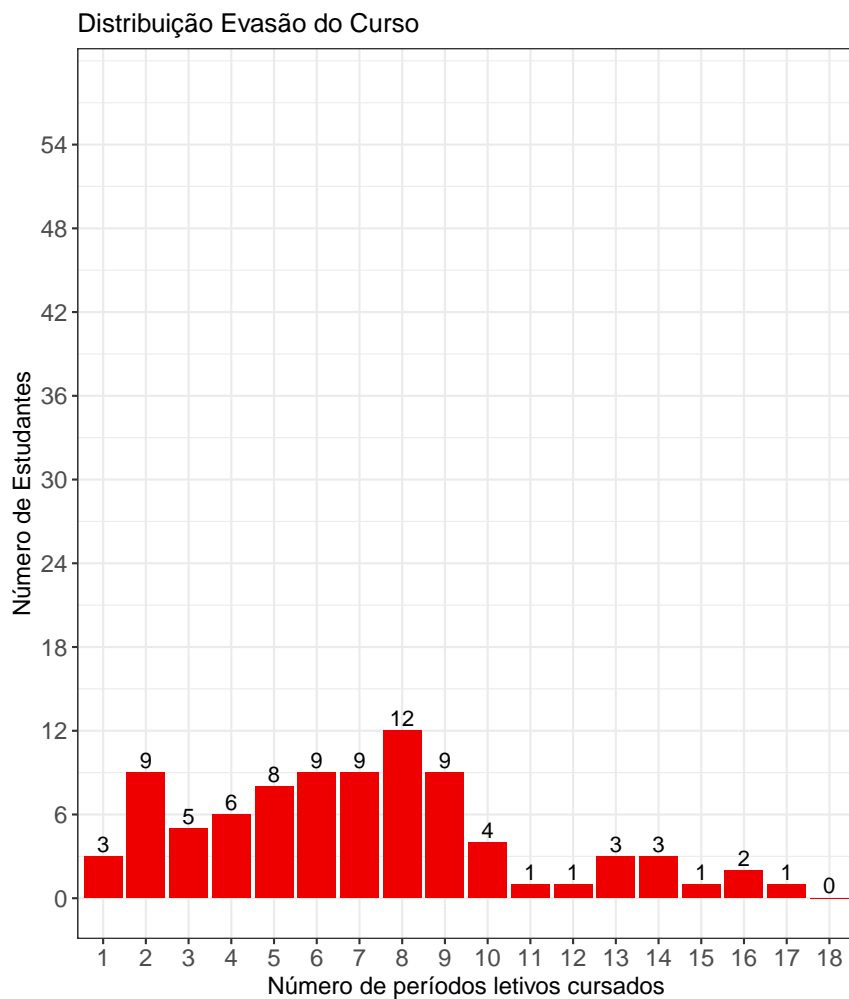
A Tabela 8 e a Figura 13 mostram a taxa de evasão (e conclusão) acumulada, de acordo com número de períodos letivos cursados, no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais na modalidade Bacharelado. É possível observar que 26,8% dos estudantes que evadiram do curso o fizeram até o 4º período.

A Tabela 9 e a Figura 14, por sua vez, mostram a taxa de evasão anual por turma do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais na modalidade Bacharelado. A Figura 14 permite ainda comparar os resultados do curso com a área de conhecimento e com a UFMG.

**Tabela 8: Número de períodos letivos cursados pelos discentes que evadiram do curso ou concluíram o curso no período de 2008/1 a 2018/2**

Períodos letivos	Evasão do curso			Conclusão		
	Freq.	%	% acumulado	Freq.	%	% acumulado
1	3	3,5%	3,5%	0	0%	0%
2	9	10,5%	14%	0	0%	0%
3	5	5,8%	19,8%	0	0%	0%
4	6	7%	26,8%	0	0%	0%
5	8	9,3%	36,1%	0	0%	0%
6	9	10,5%	46,6%	0	0%	0%
7	9	10,5%	57,1%	0	0%	0%
8	12	14%	71,1%	1	0,7%	0,7%
9	9	10,5%	81,6%	19	13,6%	14,3%
10	4	4,7%	86,3%	25	17,9%	32,2%
11	1	1,2%	87,5%	53	37,9%	70,1%
12	1	1,2%	88,7%	13	9,3%	79,4%
13	3	3,5%	92,2%	13	9,3%	88,7%
14	3	3,5%	95,7%	5	3,6%	92,3%
15	1	1,2%	96,9%	7	5%	97,3%
16	2	2,3%	99,2%	3	2,1%	99,4%
17	1	1,2%	100%	0	0%	99,4%
18	0	0%	100%	1	0,7%	100%
<b>Total</b>	<b>86</b>	<b>-</b>	<b>100%</b>	<b>140</b>	<b>-</b>	<b>100%</b>

\* Evasão do curso = evasão da UFMG + reopção de curso dentro da UFMG.



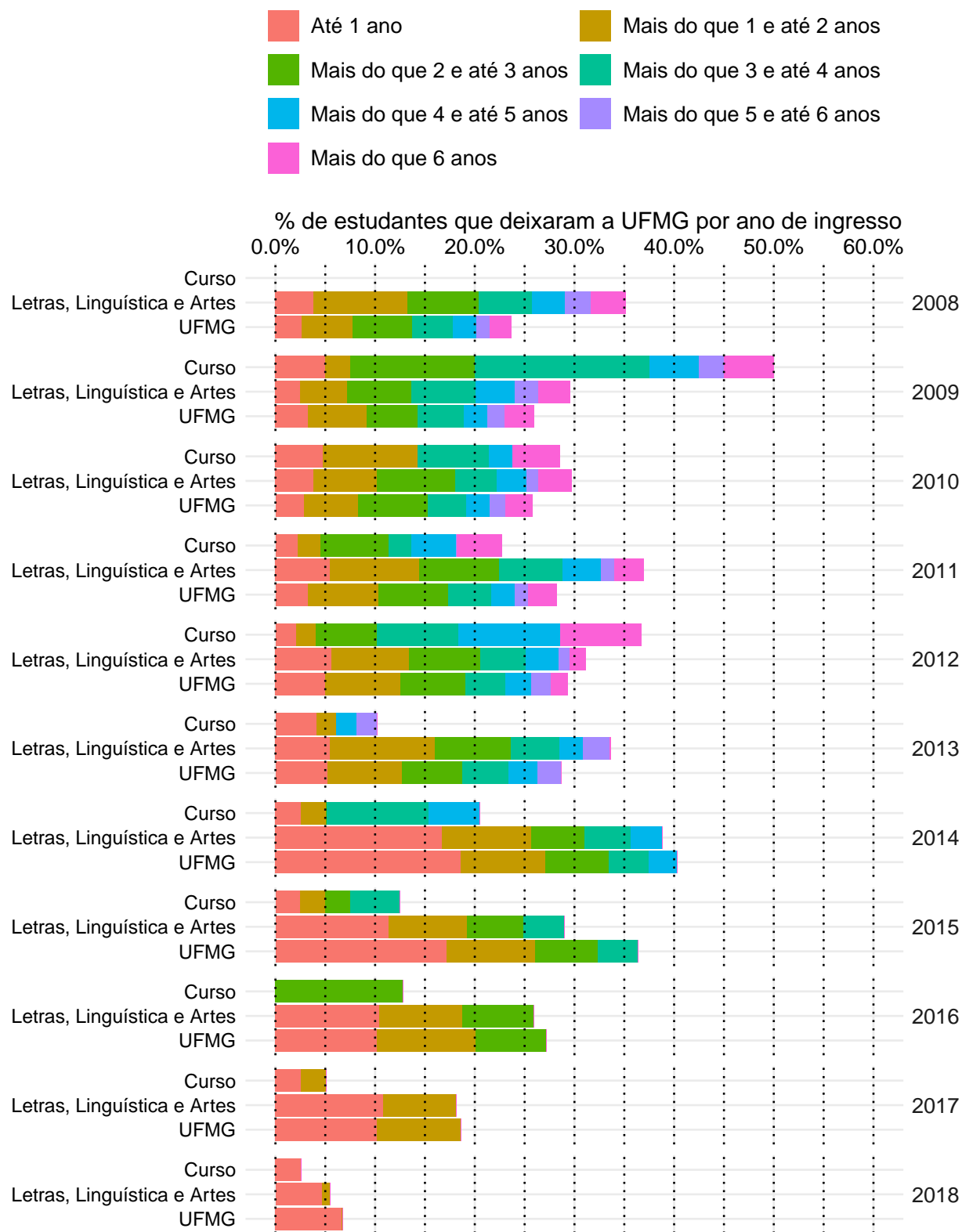
**Figura 13: Número de períodos letivos cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2.**

**Tabela 9: Taxa de evasão anual do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado) - percentual calculado em relação ao total de estudantes que ingressaram no curso em cada ano analisado**

Ano de Ingresso	0 - 1 ano		1- 2 anos		2- 3 anos		3- 4 anos		4- 5 anos		5- 6 anos		> 6 anos		Total Evasão	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
2009	2	5%	1	2,5%	5	12,5%	7	17,5%	2	5%	1	2,5%	2	5%	20	50%
2010	2	4,8%	4	9,5%	0	0%	3	7,1%	1	2,4%	0	0%	2	4,8%	12	28,6%
2011	1	2,3%	1	2,3%	3	6,8%	1	2,3%	2	4,5%	0	0%	2	4,5%	10	22,7%
2012	1	2%	1	2%	3	6,1%	4	8,2%	5	10,2%	0	0%	4	8,2%	18	36,7%
2013	2	4,1%	1	2%	0	0%	0	0%	1	2%	1	2%	-	-	5	10,2%
2014	1	2,6%	1	2,6%	0	0%	4	10,3%	2	5,1%	-	-	-	-	8	20,5%
2015	1	2,5%	1	2,5%	1	2,5%	2	5%	-	-	-	-	-	-	5	12,5%
2016	0	0%	0	0%	5	12,8%	-	-	-	-	-	-	-	-	5	12,8%
2017	1	2,6%	1	2,6%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	2	5,1%
2018	1	2,6%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2,6%
<b>Total</b>	<b>12</b>	<b>2,9%</b>	<b>11</b>	<b>2,6%</b>	<b>17</b>	<b>4%</b>	<b>21</b>	<b>5%</b>	<b>13</b>	<b>3,1%</b>	<b>2</b>	<b>0,5%</b>	<b>10</b>	<b>2,4%</b>	<b>86</b>	<b>20,5%</b>

\* O símbolo -| indica que o elemento à esquerda não pertence ao intervalo e o elemento à direita pertence. Por exemplo, '1-|2 anos' equivale à 'Mais do que 1 e até 2 anos'. Já o símbolo |-| indica que os dois elementos estão contidos no intervalo.





**Figura 14: Taxa de Evasão Anual do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.**

A Tabela 10<sup>11</sup> e a Figura 15 mostram o número de estudantes matriculados por período letivo de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado. No ano de 2016, por exemplo, 39 estudantes iniciaram o curso, 39 se matricularam no 2º período letivo<sup>12</sup>, 39 se matricularam no 3º período letivo e 39 se matricularam no 4º período letivo.

É importante ressaltar que parte da redução do número de estudantes de um período letivo para outro pode ser devido à desvinculação por conclusão (especialmente nos últimos períodos letivos). Para verificar o total de desvinculações por evasão do curso é necessário consultar a Tabela 9.

**Tabela 10: Número de estudantes matriculados no início do período de acordo com o ano de ingresso no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado)**

Estudantes por período letivo	Ano de Ingresso									
	2009	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018
1º	40	42	44	49	49	39	40	39	39	39
2º	39	42	43	49	49	39	39	39	39	39
3º	38	40	43	48	47	38	39	39	38	38
4º	38	38	42	48	46	38	38	39	38	
5º	37	36	42	47	46	37	38	39	37	
6º	33	36	40	46	46	37	37	39		
7º	32	36	39	44	46	37	37	34		
8º	28	34	38	44	46	36	36			
9º	25	33	38	39	46	33	35			
10º	23	25	34	33	42	29				
11º	20	18	33	23	37	26				
12º	13	11	18	10	25					
13º	10	9	15	8	21					
14º	10	3	8	5						
15º	6	3	8	1						
16º	3	2	4							

<sup>11</sup>Por uma questão de *layout* da texto, foi possível incluir na Tabela 10 o limite máximo de 16 períodos letivos.

<sup>12</sup>É importante ressaltar que o conceito de período letivo apresentado neste relatório indica o tempo em que o estudante se manteve vinculado à UFMG e não se o estudante está efetivamente cursando as atividades acadêmicas curriculares esperadas para o respectivo período.

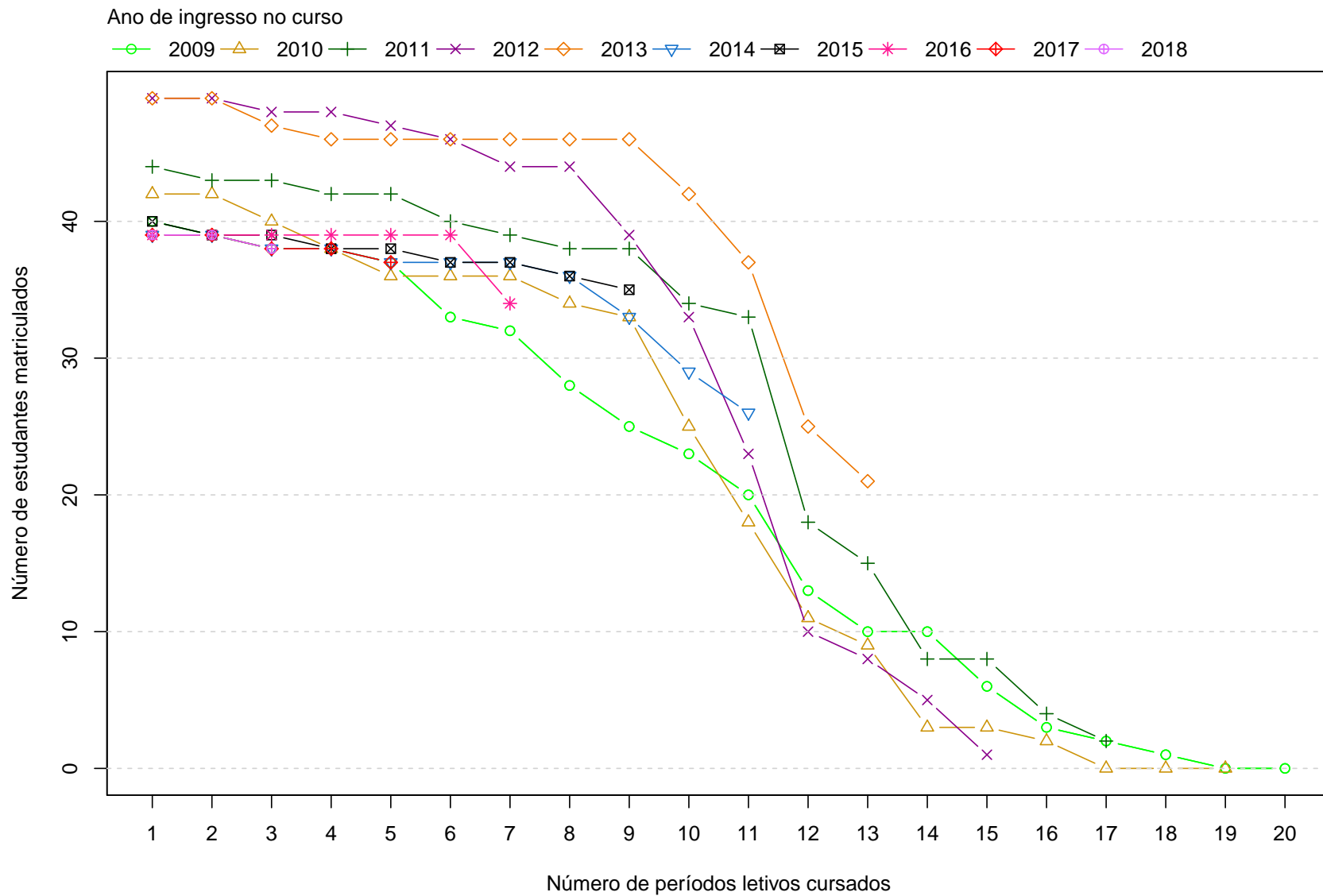


Figura 15: Número de estudantes matriculados por período letivo de acordo com o ano de ingresso.

### 4.3 Avaliação da retenção dos estudantes que evadiram

A Figura 16 mostra, dentre o grupo de estudantes que evadiram do curso (86 estudantes), o percentual deles que chegaram a cursar as principais atividades acadêmicas curriculares do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, antes do desligamento. Observa-se, por exemplo, que mais de 80% dos estudantes que evadiram do curso cursaram atividades 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-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 11 mostra a proporção de estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, dado que foram reprovados nas atividades cursadas por pelo menos 60%<sup>13</sup> do grupo de estudantes que saiu do curso. O cálculo é feito dividindo-se o número total de estudantes reprovados na atividade acadêmica curricular que evadiram do curso pelo total de estudantes reprovados na atividade que concluíram ou evadiram do curso.

No caso da atividade acadêmica curricular DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO, por exemplo, em um total de 86 estudantes que evadiram do curso no período avaliado, 75 deles a cursaram. Para essa atividade acadêmica curricular, dado que o estudante foi reprovado, a probabilidade de evasão do curso foi igual a 100%. No caso da atividade acadêmica curricular DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL, a probabilidade de evasão do curso dado que o estudante foi reprovado foi igual a 100%, sendo que do total de 86 estudantes que evadiram do curso, 76 deles chegaram a cursar essa atividade.

---

<sup>13</sup>Essa restrição foi colocada uma vez que, conforme mostrado na Figura 16, em algumas atividades acadêmicas curriculares há um número muito pequeno de estudantes que evadiram do curso e que chegaram a cursá-las, nesse caso, ter chegado a cursar a atividade acadêmica curricular já é um fator que torna menos provável a evasão do curso.

A Figura 17 mostra o Boxplot do rendimento nas atividades selecionadas na Tabela 11 de acordo com a situação no curso (evasão do curso ou conclusão).

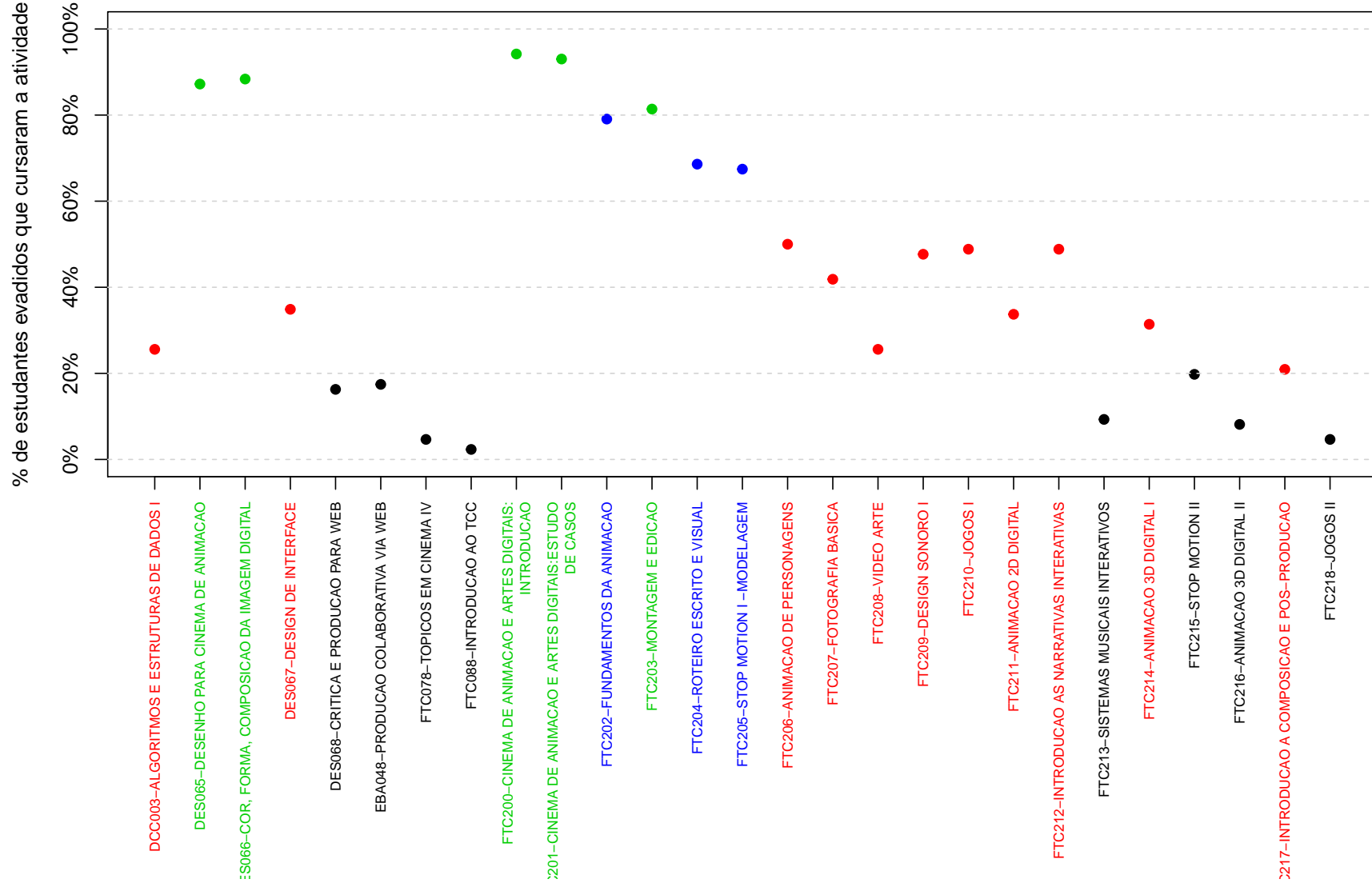


Figura 16: Principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.

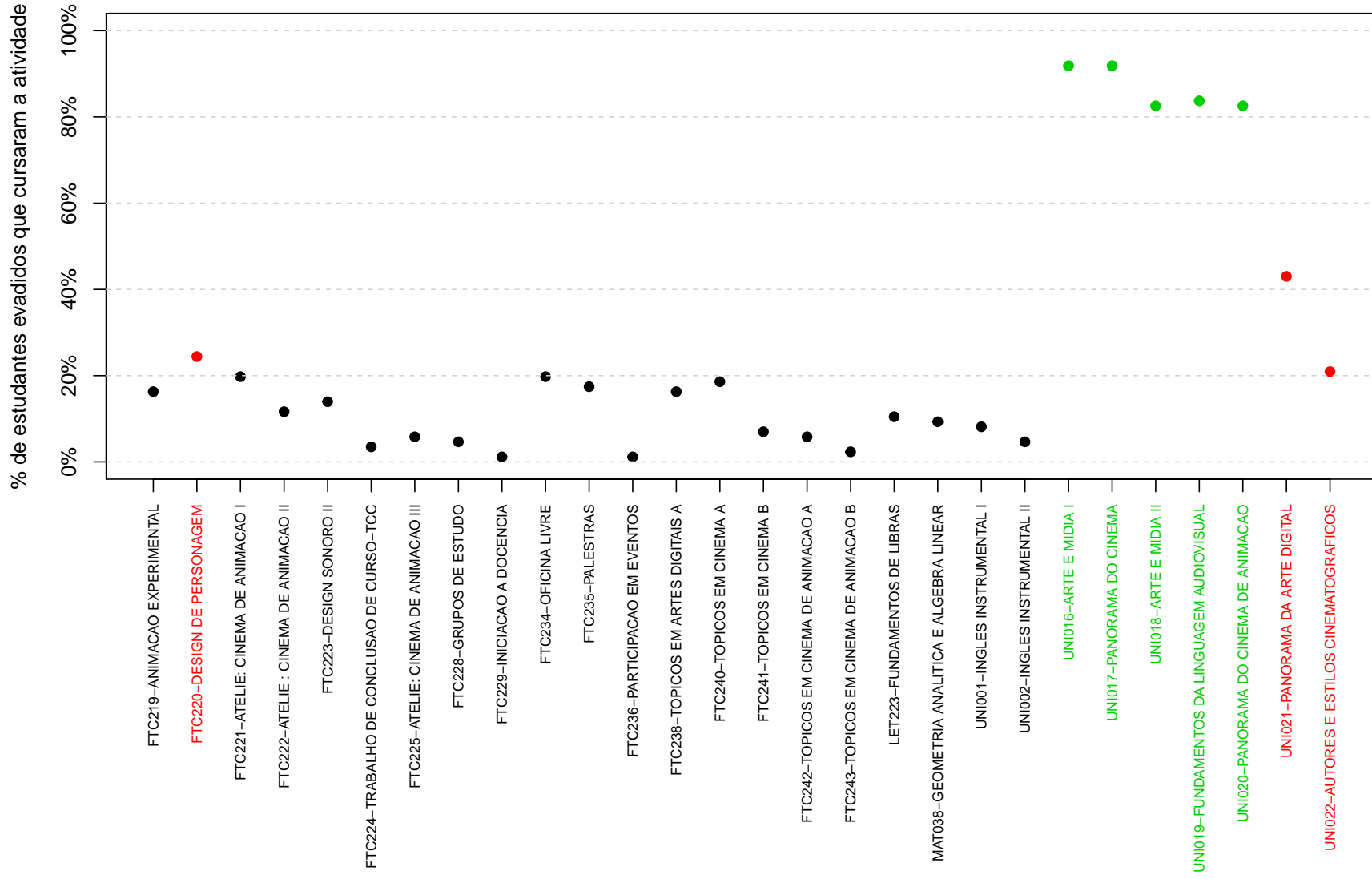
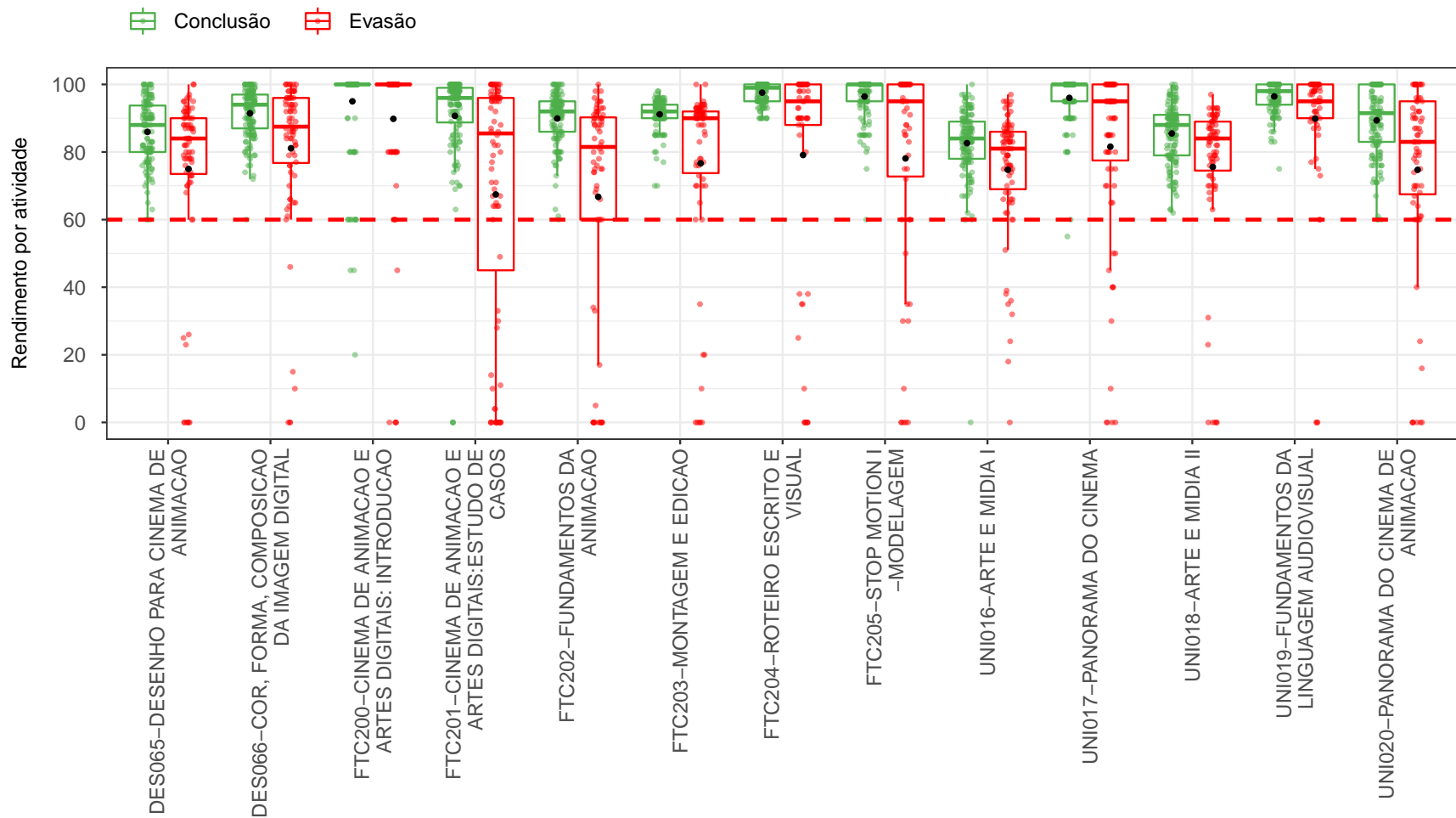


Figura 16: Principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais , modalidade Bacharelado (Continuação).

**Tabela 11: Dados sobre reprovação e evasão do curso**

Atividades acadêmicas curriculares cursadas por pelo menos 60% dos estudantes que evadiram do curso	Estudantes que evadiram do curso		Total de estudantes (que evadiram do curso ou concluintes)		Probabilidade de sair do curso dado reprovação na atividade
	Número de estudantes que evadiram do curso e foram reprovados na atividade	Número de estudantes que evadiram do curso e cursaram a atividade	Total de estudantes reprovados na atividade	Total de estudantes que cursaram a atividade	
DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO	9	75	9	213	100%
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL	6	76	6	215	100%
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO	5	81	8	221	62%
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS	21	80	24	220	88%
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO	15	68	15	207	100%
FTC203-MONTAGEM E EDICAO	9	70	9	210	100%
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL	12	59	12	199	100%
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM	11	58	11	198	100%
UNI016-ARTE E MIDIA I	9	79	10	214	90%
UNI017-PANORAMA DO CINEMA	12	79	13	215	92%
UNI018-ARTE E MIDIA II	7	71	7	211	100%
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	3	72	3	209	100%
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO	9	71	9	211	100%





**Figura 17: Rendimento por atividade acadêmica curricular, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.** Os valores do rendimento dos estudantes são representados como pontos da mesma coloração do gráfico. A média é indicada pelo ponto de cor preta e a mediana é a linha horizontal dentro do boxplot.

#### 4.4 Curso de destino dos estudantes que evadiram

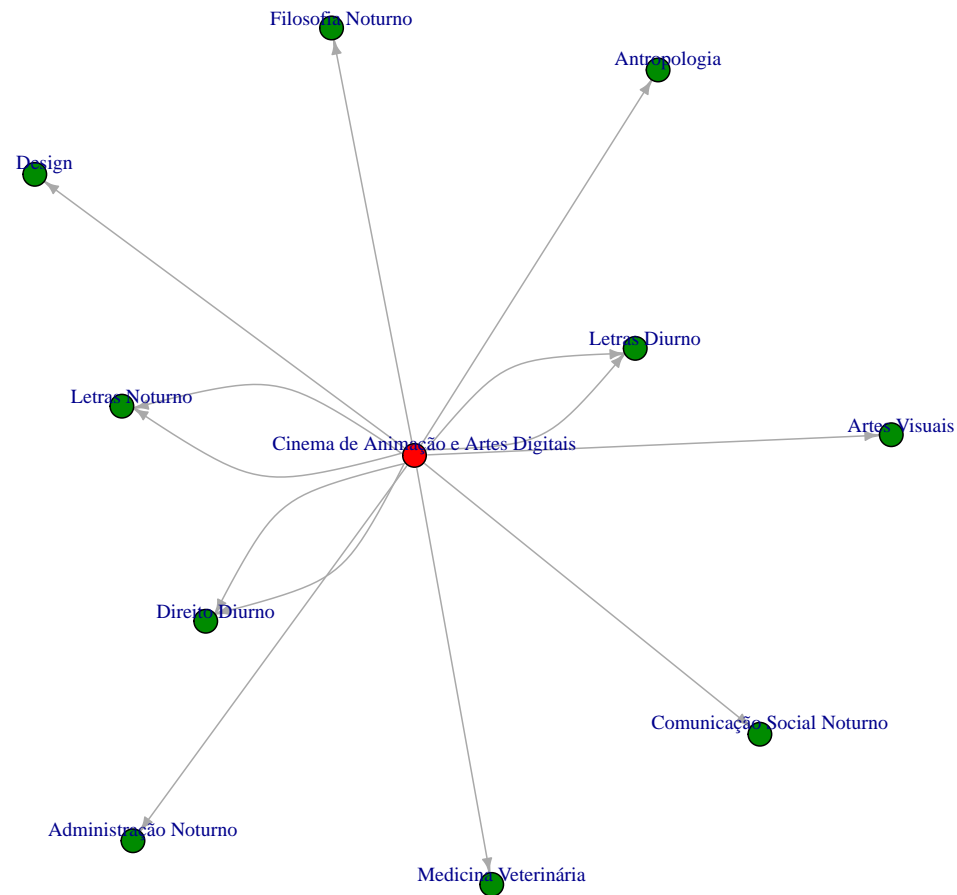
A Tabela 12 e a Figura 18 mostram os cursos de destino na UFMG dos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, e retornaram para a UFMG. Verifica-se que entre os 86 estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2, 13 estudantes ingressaram novamente na UFMG através de novo processo seletivo, reopção, entre outras formas<sup>14</sup>.

Na Figura 18 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, modalidade Bacharelado, (maior número de arestas).

**Tabela 12: Curso de destino de parte dos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 até 2018/2**

Curso	Frequência	Percentual
Administração Noturno	1	7,7%
Antropologia	1	7,7%
Artes Visuais	1	7,7%
Comunicação Social Noturno	1	7,7%
Design	1	7,7%
Direito Diurno	2	15,4%
Filosofia Noturno	1	7,7%
Letras Diurno	2	15,4%
Letras Noturno	2	15,4%
Medicina Veterinária	1	7,7%
<b>Total</b>	<b>13</b>	<b>100%</b>

<sup>14</sup>Nos casos em que o estudante ingressou em mais de um curso após a evasão do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, considerou-se o destino seguinte do estudante, ou seja, o próximo curso em que ele teve registro na UFMG



**Figura 18: Cursos de destino de estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2008/1 a 2018/2.**

## Referências

- [1] INSTITUTO NACIONAL DE ESTUDOS E PESQUISAS EDUCACIONAIS ANÍSIO TEIXEIRA, Diretoria de Estatísticas Educacionais, 2017. *Metodologia de cálculo dos indicadores de fluxo da educação superior*, Brasília.
- [2] KOHONEN, T., 2001. *Self-Organizing Maps*, Number 30 in Springer Series in Information Sciences, 3 ed. Springer-Verlag, Berlin.
- [3] MAGALHÃES, M. N, LIMA, LIMA, A. C. P., 2004. *Noções de Probabilidade e Estatística*, 6 ed. Editora da Universidade de São Paulo, São Paulo.
- [4] MINGOTI, S. A., 2005 *Análise de dados através de métodos de estatística multivariada: uma abordagem aplicada*. Editora UFMG, Belo Horizonte.
- [5] R CORE TEAM, 2018. *R: A language and environment for statistical computing*. R Foundation for Statistical Computing, Vienna, Austria. URL <https://www.R-project.org/>.
- [6] TRIOLA, M.F., 1999. *Introdução à Estatística*, 7 ed . LTC, Rio de Janeiro.
- [7] UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS, 2018. *Plano de Desenvolvimento Institucional*. <https://www.ufmg.br/pdi/2018-2023/wp-content/uploads/2019/03/PDI-revisado06032019.pdf>. Acesso em 14/10/2019.
- [8] 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.