

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS



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

Cinema de Animação e Artes Digitais

(Bacharelado)

Belo Horizonte

Outubro 2023

PRÓ-REITORIA DE GRADUAÇÃO SETOR DE ESTATÍSTICA

PRÓ-REITOR DE GRADUAÇÃO

PROF. BRUNO OTÁVIO SOARES TEIXEIRA

PRÓ-REITORA ADJUNTA DE GRADUAÇÃO

PROFA. MARIA JOSÉ BATISTA PINTO FLORES

COORDENADORA DO SETOR DE ESTATÍSTICA

LUCIANA GONÇALVES DE OLIVEIRA GOTELIPE

EQUIPE SETOR DE ESTATÍSTICA

LEONARDO PAES VIEIRA

BRUNO BRAGA FONSECA

FERNANDO HENRIQUE PEREIRA

MAURA REGINA SILVA DA PASCOA VILELA

PEDRO AUGUSTO CARDOSO COSTA

Contato: estatistica@prograd.ufmg.br

Sumário

1	Introdução	1
2	Metodologia	2
2.1	Análise descritiva	2
2.2	Estatística multivariada	6
3	Análise das principais atividades acadêmicas curriculares	7
4	Análise da evasão	22
4.1	Acompanhamento da situação dos estudantes	23
4.2	Tempo decorrido até a evasão ou a conclusão	35
4.3	Avaliação da retenção dos estudantes que evadiram	43
4.4	Curso de destino dos estudantes que evadiram	49
	Referências	51

Lista de Tabelas

1	Atividades acadêmicas curriculares consideradas difíceis	10
2	Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2015 a 2022.	12
3	Características dos Processos Seletivos	23
4	Forma de ingresso versus situação do estudante após o término do período letivo 2022/2	26
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	27
6	Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais após o término do período letivo 2022/2	29
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.	31
8	Número de períodos letivos cursados pelos discentes que evadiram do curso ou concluíram o curso no período de 2010/1 a 2022/2	36
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	38
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)	41
11	Dados sobre reprovação e evasão do curso	47

12	Curso de destino de parte dos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 ate 2022/2	49
----	--	----

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).	9
5	Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 a 2022/2 na atividade MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR.	11
6	Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado), após o término do período letivo de 2022/2	33
7	Nota Semestral Global Média, por faixa, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.	34
8	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 2010/1 a 2022/2.	37
9	Taxa de Evasão Anual do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.	40
10	Número de estudantes matriculados por período letivo de acordo com o ano de ingresso.	42
11	Principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.	45

12	Rendimento por atividade acadêmica curricular, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.	48
13	Cursos de destino de estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 a 2022/2.	50

1 Introdução

Este relatório tem como objetivo analisar dados relacionados ao desempenho acadêmico, à taxa de evasão e ao grau de dificuldade das principais atividades acadêmicas curriculares (AAC) no curso de graduação em Cinema de Animação e Artes Digitais, para o grau acadêmico de Bacharelado, da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).

Espera-se que este relatório sirva como uma ferramenta de referência para acompanhamento pedagógico contínuo do curso, tanto pelo Colegiado quanto pelo Núcleo Docente Estruturante (NDE). As informações aqui apresentadas 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 serão analisados os dados dos estudantes que ingressaram no curso supracitado no período de 2010/1 a 2022/2, independentemente da forma de ingresso, exceto quando aplicável aos estudantes matriculados como continuidade de estudos.

Os dados analisados neste relatório foram obtidos por meio do Armazém de Dados, desenvolvido pela Diretoria de Tecnologia da Informação (DTI) da UFMG. O tratamento e a análise dos dados, assim como a produção do relatório, foram realizados pelo Setor de Estatística da Pró-Reitoria de Graduação, como auxílio do *software* R [5], disponível para download em <http://www.r-project.org/>.

2 Metodologia

Nesta seção são brevemente apresentadas as técnicas estatísticas aplicadas para o desenvolvimento do relatório. A análise exploratória que é 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, são 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:

Medidas de tendência central e dispersão:

- **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.

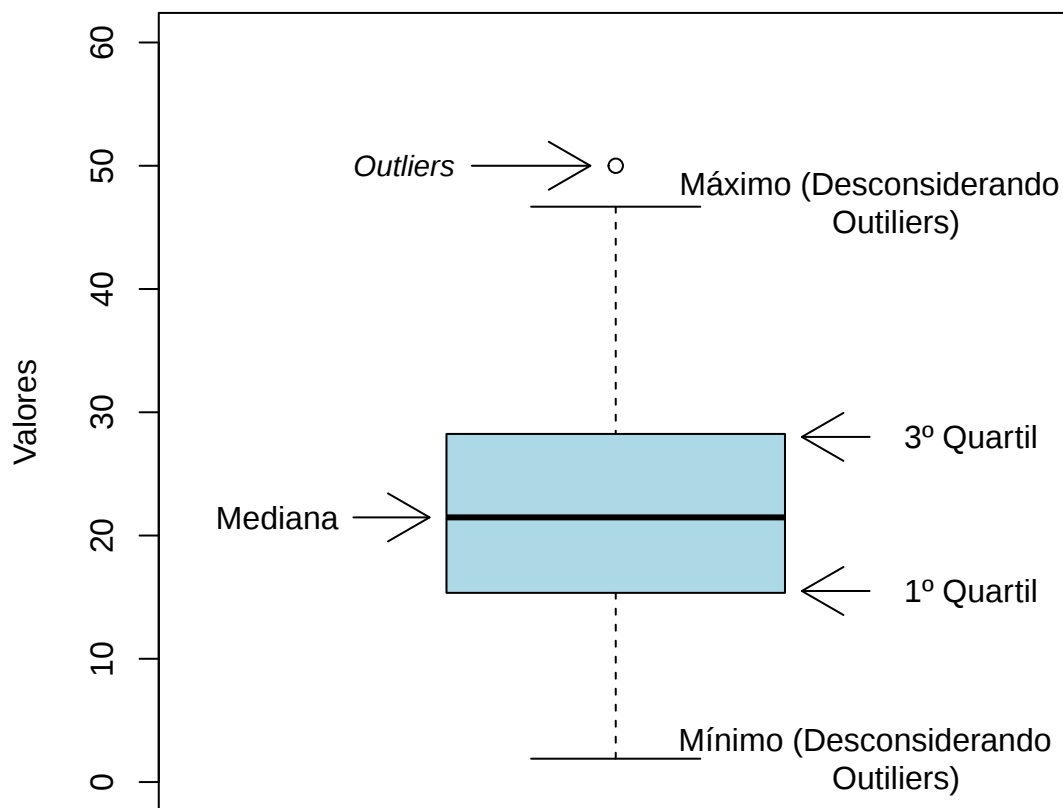


Figura 1: Ilustração do Boxplot.

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.

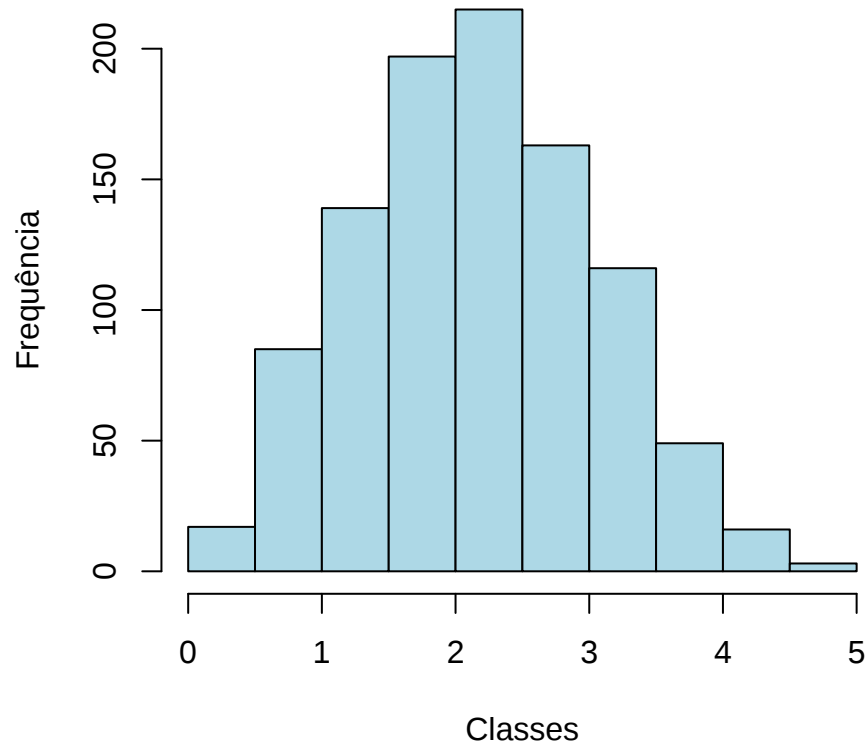


Figura 2: Exemplo de um Histograma.

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].

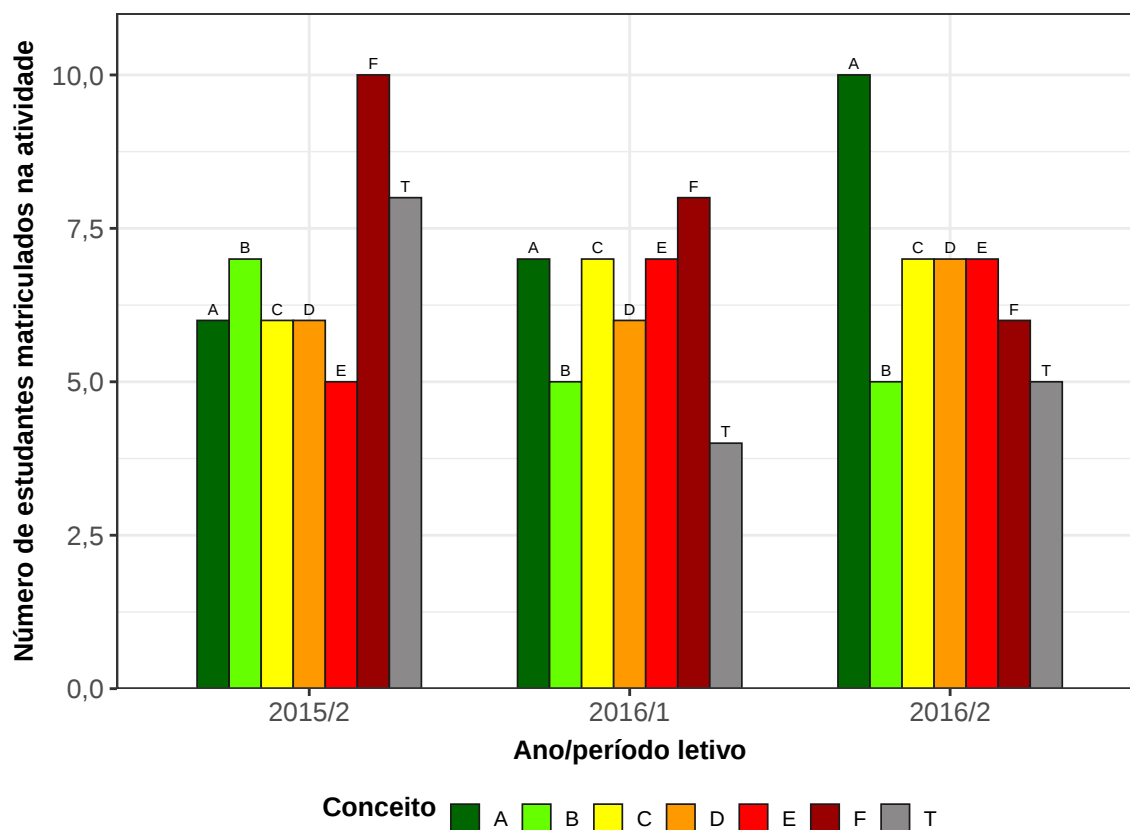


Figura 3: Exemplo de gráfico de barras.

2.2 Estatística multivariada

Foi empregada a rede de Kohonen com o intuito de agrupar as atividades acadêmicas curriculares de acordo com seus níveis de dificuldade, particionando-as em três categorias: fácil, médio e difícil. A classificação desses grupos foi determinada com base nos quartis das notas dos estudantes nas atividades e na taxa de reprovação dos mesmos.

A rede de Kohonen [2] pode ser entendida 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 13 anos (2010/1 a 2022/2), tiveram pelo menos 50 estudantes, na modalidade Bacharelado, do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais matriculados¹. 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 2010/1 a 2022/2 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 período letivo?
- 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 2010/1 a 2022/2 por período letivo?

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, classificadas pelo grau de dificuldade²; o agrupamento foi realizado utilizando a rede de Kohonen (ver Seção 2.2). Para

¹Na 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.

²O 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.

criar o agrupamento, considerou-se a nota³ 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.

³Na 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 e trancamento total; 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.

Tabela 1: Atividades acadêmicas curriculares consideradas difíceis

Atividades Difíceis

MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR

Conforme mencionado anteriormente, a Tabela 1 lista todas as atividades acadêmicas curriculares que tiveram pelo menos 50 estudantes matriculados no período de 2010/1 a 2022/2 e foram classificadas como difíceis pela rede de Kohonen. É possível verificar que, do total de 48 atividades avaliadas, 1 foi classificada como difícil.

O gráfico de barras apresentado a seguir mostra os conceitos⁴ obtidos em cada período letivo na atividade listada na Tabela 1 no período de 2010/1 a 2022/2. É possível que no gráfico não haja informação em todos os períodos letivos analisados, especialmente nos primeiros períodos curriculares. 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 curriculares mais avançados do curso. Destaca-se que essa análise abrange somente os estudantes que ingressaram no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, na modalidade Bacharelado, a partir de 2010/1. Outra possibilidade ocorre quando há mudança curricular, algumas atividades podem ter se tornado obrigatórias ou optativas e algumas podem não mais ser ofertadas.

A Tabela 2 mostra o número de aprovações, reprovações por infrequência (Reprovados (I)), reprovações por rendimento (Reprovados (R)) e trancamentos⁵ em todas as atividades acadêmicas curriculares analisadas (incluindo aquelas classificadas 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%. Para esta análise, os dados são apresentados por ano letivo, sendo agrupados, em caso de oferta, em ambos os períodos letivos.

⁴Foram apresentados os conceitos obtidos por estudantes cuja situação final na atividade 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).

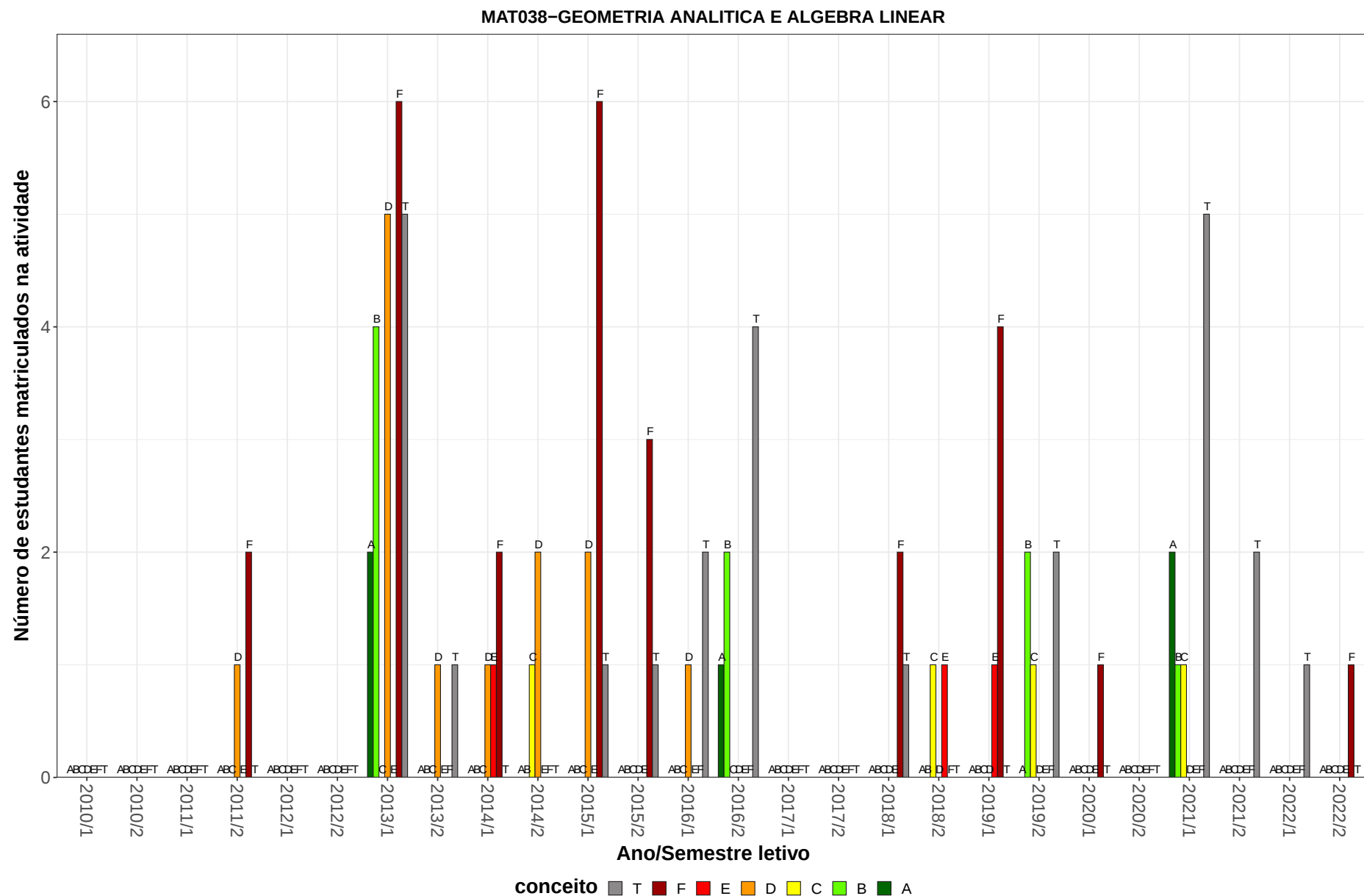


Figura 5: Conceitos obtidos pelos estudantes matriculados no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 a 2022/2 na atividade MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR.

Tabela 2: Situação dos estudantes nas principais atividades do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, para a modalidade Bacharelado, no período de 2015 a 2022.

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
DES065-DESENHO PARA CINEMA DE ANIMACAO																		
Aprovados	38	97,4%	38	97,4%	37	94,9%	36	92,3%	37	90,2%	40	93%	42	89,4%	34	94,4%	302	93,5%
Reprovados (I)	1	2,6%	1	2,6%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	1	2,6%	2	5,1%	0	0%	1	2,3%	1	2,1%	0	0%	5	1,5%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	4	9,8%	2	4,7%	4	8,5%	2	5,6%	13	4%
Total	39	100%	39	100%	39	100%	39	100%	41	100%	43	100%	47	100%	36	100%	323	100%
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL																		
Aprovados	39	100%	38	100%	37	94,9%	37	94,9%	37	92,5%	42	97,7%	40	93%	33	94,3%	303	95,9%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,6%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,3%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	3	7,5%	1	2,3%	3	7%	2	5,7%	10	3,2%
Total	39	100%	38	100%	39	100%	39	100%	40	100%	43	100%	43	100%	35	100%	316	100%
DES067-DESIGN DE INTERFACE																		
Aprovados	13	52%	28	87,5%	14	82,4%	11	73,3%	25	92,6%	16	84,2%	21	75%	23	88,5%	151	79,9%
Reprovados (I)	5	20%	1	3,1%	1	5,9%	1	6,7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	4,2%
Reprovados (R)	3	12%	2	6,2%	0	0%	0	0%	0	0%	1	5,3%	3	10,7%	0	0%	9	4,8%
Trancamentos	4	16%	1	3,1%	2	11,8%	3	20%	2	7,4%	2	10,5%	4	14,3%	3	11,5%	21	11,1%
Total	25	100%	32	100%	17	100%	15	100%	27	100%	19	100%	28	100%	26	100%	189	100%
DES076-TOPICOS INTERDISCIPLINARES EM ARTE E CULTURA I																		
Aprovados	-	-	-	-	-	-	14	82,4%	68	91,9%	56	80%	40	88,9%	23	88,5%	201	86,6%
Reprovados (I)	-	-	-	-	-	-	0	0%	4	5,4%	0	0%	0	0%	0	0%	4	1,7%
Reprovados (R)	-	-	-	-	-	-	0	0%	1	1,4%	10	14,3%	2	4,4%	2	7,7%	15	6,5%
Trancamentos	-	-	-	-	-	-	3	17,6%	1	1,4%	4	5,7%	3	6,7%	1	3,8%	12	5,2%
Total	-	-	-	-	-	-	17	100%	74	100%	70	100%	45	100%	26	100%	232	100%
EBA048-PRODUCAO COLABORATIVA VIA WEB																		
Aprovados	32	91,4%	33	86,8%	27	75%	29	74,4%	26	81,2%	32	80%	22	81,5%	23	79,3%	224	81,2%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	3	8,6%	3	7,9%	5	13,9%	8	20,5%	4	12,5%	4	10%	2	7,4%	5	17,2%	34	12,3%
Trancamentos	0	0%	2	5,3%	4	11,1%	2	5,1%	2	6,2%	4	10%	3	11,1%	1	3,4%	18	6,5%
Total	35	100%	38	100%	36	100%	39	100%	32	100%	40	100%	27	100%	29	100%	276	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC088-INTRODUCAO AO TCC																		
Aprovados	-	-	-	-	11	61,1%	22	51,2%	37	88,1%	27	84,4%	22	78,6%	31	100%	150	77,3%
Reprovados (I)	-	-	-	-	5	27,8%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	2,6%
Reprovados (R)	-	-	-	-	0	0%	17	39,5%	3	7,1%	1	3,1%	1	3,6%	0	0%	22	11,3%
Trancamentos	-	-	-	-	2	11,1%	4	9,3%	2	4,8%	4	12,5%	5	17,9%	0	0%	17	8,8%
Total	-	-	-	-	18	100%	43	100%	42	100%	32	100%	28	100%	31	100%	194	100%
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO																		
Aprovados	38	95%	41	100%	39	97,5%	39	100%	35	92,1%	38	80,9%	44	88%	35	89,7%	309	92,5%
Reprovados (I)	2	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	0,6%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	8	17%	3	6%	2	5,1%	13	3,9%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,5%	0	0%	3	7,9%	1	2,1%	3	6%	2	5,1%	10	3%
Total	40	100%	41	100%	40	100%	39	100%	38	100%	47	100%	50	100%	39	100%	334	100%
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS																		
Aprovados	37	88,1%	38	90,5%	43	81,1%	37	92,5%	37	90,2%	44	89,8%	39	84,8%	35	92,1%	310	88,3%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	0,3%
Reprovados (R)	5	11,9%	4	9,5%	7	13,2%	3	7,5%	0	0%	3	6,1%	2	4,3%	0	0%	24	6,8%
Trancamentos	0	0%	0	0%	3	5,7%	0	0%	4	9,8%	2	4,1%	5	10,9%	2	5,3%	16	4,6%
Total	42	100%	42	100%	53	100%	40	100%	41	100%	49	100%	46	100%	38	100%	351	100%
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO																		
Aprovados	38	95%	39	95,1%	35	92,1%	38	97,4%	36	97,3%	40	95,2%	36	81,8%	38	95%	300	93,5%
Reprovados (I)	1	2,5%	1	2,4%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	0,9%
Reprovados (R)	0	0%	1	2,4%	1	2,6%	0	0%	1	2,7%	0	0%	6	13,6%	2	5%	11	3,4%
Trancamentos	1	2,5%	0	0%	2	5,3%	0	0%	0	0%	2	4,8%	2	4,5%	0	0%	7	2,2%
Total	40	100%	41	100%	38	100%	39	100%	37	100%	42	100%	44	100%	40	100%	321	100%
FTC203-MONTAGEM E EDICAO																		
Aprovados	40	93%	38	92,7%	35	87,5%	38	90,5%	35	94,6%	40	93%	38	84,4%	37	88,1%	301	90,4%
Reprovados (I)	1	2,3%	1	2,4%	3	7,5%	1	2,4%	2	5,4%	0	0%	0	0%	3	7,1%	11	3,3%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	0	0%	5	11,1%	1	2,4%	7	2,1%
Trancamentos	2	4,7%	2	4,9%	2	5%	2	4,8%	0	0%	3	7%	2	4,4%	1	2,4%	14	4,2%
Total	43	100%	41	100%	40	100%	42	100%	37	100%	43	100%	45	100%	42	100%	333	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL																		
Aprovados	33	82,5%	42	100%	36	90%	34	94,4%	38	97,4%	-	-	28	84,8%	56	96,6%	267	92,7%
Reprovados (I)	3	7,5%	0	0%	3	7,5%	1	2,8%	1	2,6%	-	-	0	0%	0	0%	8	2,8%
Reprovados (R)	4	10%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	1	1,7%	5	1,7%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,5%	1	2,8%	0	0%	-	-	5	15,2%	1	1,7%	8	2,8%
Total	40	100%	42	100%	40	100%	36	100%	39	100%	-	-	33	100%	58	100%	288	100%
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM																		
Aprovados	36	90%	37	94,9%	36	90%	35	87,5%	39	100%	-	-	27	75%	45	90%	255	89,8%
Reprovados (I)	4	10%	0	0%	1	2,5%	5	12,5%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	10	3,5%
Reprovados (R)	0	0%	1	2,6%	1	2,5%	0	0%	0	0%	-	-	4	11,1%	2	4%	8	2,8%
Trancamentos	0	0%	1	2,6%	2	5%	0	0%	0	0%	-	-	5	13,9%	3	6%	11	3,9%
Total	40	100%	39	100%	40	100%	40	100%	39	100%	-	-	36	100%	50	100%	284	100%
FTC206-ANIMACAO DE PERSONAGENS																		
Aprovados	33	91,7%	38	97,4%	37	88,1%	32	97%	38	97,4%	7	70%	18	85,7%	27	96,4%	230	92,7%
Reprovados (I)	3	8,3%	1	2,6%	3	7,1%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	8	3,2%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	0	0%	3	30%	0	0%	1	3,6%	5	2%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,4%	1	3%	0	0%	0	0%	3	14,3%	0	0%	5	2%
Total	36	100%	39	100%	42	100%	33	100%	39	100%	10	100%	21	100%	28	100%	248	100%
FTC208-VIDEO ARTE																		
Aprovados	9	39,1%	17	81%	16	84,2%	12	80%	10	71,4%	13	76,5%	13	72,2%	14	73,7%	104	71,2%
Reprovados (I)	2	8,7%	0	0%	2	10,5%	2	13,3%	1	7,1%	0	0%	0	0%	0	0%	7	4,8%
Reprovados (R)	9	39,1%	2	9,5%	0	0%	0	0%	0	0%	2	11,8%	2	11,1%	4	21,1%	19	13%
Trancamentos	3	13%	2	9,5%	1	5,3%	1	6,7%	3	21,4%	2	11,8%	3	16,7%	1	5,3%	16	11%
Total	23	100%	21	100%	19	100%	15	100%	14	100%	17	100%	18	100%	19	100%	146	100%
FTC209-DESIGN SONORO I																		
Aprovados	32	78%	33	80,5%	31	70,5%	43	70,5%	33	75%	-	-	-	-	77	92,8%	249	79,3%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	7	15,9%	0	0%	0	0%	-	-	-	-	0	0%	7	2,2%
Reprovados (R)	5	12,2%	4	9,8%	3	6,8%	11	18%	8	18,2%	-	-	-	-	5	6%	36	11,5%
Trancamentos	4	9,8%	4	9,8%	3	6,8%	7	11,5%	3	6,8%	-	-	-	-	1	1,2%	22	7%
Total	41	100%	41	100%	44	100%	61	100%	44	100%	-	-	-	-	83	100%	314	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC210-JOGOS I																		
Aprovados	31	91,2%	40	95,2%	36	92,3%	35	92,1%	35	92,1%	28	93,3%	41	91,1%	38	92,7%	284	92,5%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,6%	1	2,6%	0	0%	1	2,2%	1	2,4%	4	1,3%
Reprovados (R)	2	5,9%	0	0%	2	5,1%	0	0%	0	0%	1	3,3%	1	2,2%	1	2,4%	7	2,3%
Trancamentos	1	2,9%	2	4,8%	1	2,6%	2	5,3%	2	5,3%	1	3,3%	2	4,4%	1	2,4%	12	3,9%
Total	34	100%	42	100%	39	100%	38	100%	38	100%	30	100%	45	100%	41	100%	307	100%
FTC211-ANIMACAO 2D DIGITAL																		
Aprovados	19	100%	45	80,4%	19	86,4%	19	95%	20	95,2%	22	75,9%	24	82,8%	16	80%	184	85,2%
Reprovados (I)	0	0%	2	3,6%	2	9,1%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	1	5%	6	2,8%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	4,8%	3	10,3%	4	13,8%	3	15%	11	5,1%
Trancamentos	0	0%	9	16,1%	1	4,5%	0	0%	0	0%	4	13,8%	1	3,4%	0	0%	15	6,9%
Total	19	100%	56	100%	22	100%	20	100%	21	100%	29	100%	29	100%	20	100%	216	100%
FTC212-INTRODUCAO AS NARRATIVAS INTERATIVAS																		
Aprovados	26	66,7%	39	95,1%	33	52,4%	26	65%	32	76,2%	34	81%	40	85,1%	47	88,7%	277	75,5%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	9	14,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1,9%	10	2,7%
Reprovados (R)	13	33,3%	2	4,9%	16	25,4%	14	35%	5	11,9%	8	19%	3	6,4%	2	3,8%	63	17,2%
Trancamentos	0	0%	0	0%	5	7,9%	0	0%	5	11,9%	0	0%	4	8,5%	3	5,7%	17	4,6%
Total	39	100%	41	100%	63	100%	40	100%	42	100%	42	100%	47	100%	53	100%	367	100%
FTC213-SISTEMAS MUSICAIS INTERATIVOS																		
Aprovados	8	88,9%	1	16,7%	6	75%	9	52,9%	2	22,2%	8	61,5%	1	33,3%	-	-	35	53,8%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	3	33,3%	0	0%	0	0%	-	-	3	4,6%
Reprovados (R)	0	0%	2	33,3%	2	25%	3	17,6%	1	11,1%	2	15,4%	0	0%	-	-	10	15,4%
Trancamentos	1	11,1%	3	50%	0	0%	5	29,4%	3	33,3%	3	23,1%	2	66,7%	-	-	17	26,2%
Total	9	100%	6	100%	8	100%	17	100%	9	100%	13	100%	3	100%	-	-	65	100%
FTC214-ANIMACAO 3D DIGITAL I																		
Aprovados	37	92,5%	31	86,1%	35	87,5%	29	72,5%	28	73,7%	33	80,5%	6	40%	20	87%	219	80,2%
Reprovados (I)	0	0%	2	5,6%	3	7,5%	4	10%	4	10,5%	0	0%	0	0%	0	0%	13	4,8%
Reprovados (R)	1	2,5%	0	0%	1	2,5%	3	7,5%	3	7,9%	3	7,3%	6	40%	0	0%	17	6,2%
Trancamentos	2	5%	3	8,3%	1	2,5%	4	10%	3	7,9%	5	12,2%	3	20%	3	13%	24	8,8%
Total	40	100%	36	100%	40	100%	40	100%	38	100%	41	100%	15	100%	23	100%	273	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC215-STOP MOTION II																		
Aprovados	23	95,8%	39	95,1%	22	95,7%	19	95%	22	95,7%	14	66,7%	10	76,9%	20	100%	169	91,4%
Reprovados (I)	0	0%	1	2,4%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,5%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	1	5%	0	0%	4	19%	1	7,7%	0	0%	6	3,2%
Trancamentos	1	4,2%	1	2,4%	1	4,3%	0	0%	1	4,3%	3	14,3%	2	15,4%	0	0%	9	4,9%
Total	24	100%	41	100%	23	100%	20	100%	23	100%	21	100%	13	100%	20	100%	185	100%
FTC216-ANIMACAO 3D DIGITAL II																		
Aprovados	17	94,4%	35	87,5%	18	90%	19	95%	17	77,3%	22	75,9%	7	77,8%	-	-	135	85,4%
Reprovados (I)	0	0%	1	2,5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	1	0,6%
Reprovados (R)	1	5,6%	1	2,5%	0	0%	1	5%	4	18,2%	4	13,8%	1	11,1%	-	-	12	7,6%
Trancamentos	0	0%	3	7,5%	2	10%	0	0%	1	4,5%	3	10,3%	1	11,1%	-	-	10	6,3%
Total	18	100%	40	100%	20	100%	20	100%	22	100%	29	100%	9	100%	-	-	158	100%
FTC217-INTRODUCAO A COMPOSICAO E POS-PRODUCAO																		
Aprovados	52	92,9%	14	70%	17	89,5%	17	89,5%	17	89,5%	20	90,9%	16	69,6%	-	-	153	86%
Reprovados (I)	1	1,8%	0	0%	0	0%	1	5,3%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	2	1,1%
Reprovados (R)	0	0%	2	10%	2	10,5%	0	0%	2	10,5%	1	4,5%	3	13%	-	-	10	5,6%
Trancamentos	3	5,4%	4	20%	0	0%	1	5,3%	0	0%	1	4,5%	4	17,4%	-	-	13	7,3%
Total	56	100%	20	100%	19	100%	19	100%	19	100%	22	100%	23	100%	-	-	178	100%
FTC218-JOGOS II																		
Aprovados	16	80%	6	85,7%	10	62,5%	9	64,3%	10	90,9%	-	-	5	71,4%	15	93,8%	71	78%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	1	5%	0	0%	4	25%	5	35,7%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	10	11%
Trancamentos	3	15%	1	14,3%	2	12,5%	0	0%	1	9,1%	-	-	2	28,6%	1	6,2%	10	11%
Total	20	100%	7	100%	16	100%	14	100%	11	100%	-	-	7	100%	16	100%	91	100%
FTC219-ANIMACAO EXPERIMENTAL																		
Aprovados	31	86,1%	18	94,7%	19	95%	18	85,7%	20	95,2%	22	84,6%	25	92,6%	15	93,8%	168	90,3%
Reprovados (I)	4	11,1%	1	5,3%	1	5%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	6	3,2%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	2	9,5%	0	0%	1	3,8%	1	3,7%	1	6,2%	5	2,7%
Trancamentos	1	2,8%	0	0%	0	0%	1	4,8%	1	4,8%	3	11,5%	1	3,7%	0	0%	7	3,8%
Total	36	100%	19	100%	20	100%	21	100%	21	100%	26	100%	27	100%	16	100%	186	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC220-DESIGN DE PERSONAGEM																		
Aprovados	33	75%	34	81%	49	81,7%	15	78,9%	19	95%	12	57,1%	28	96,6%	16	100%	206	82,1%
Reprovados (I)	11	25%	0	0%	1	1,7%	1	5,3%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	13	5,2%
Reprovados (R)	0	0%	7	16,7%	8	13,3%	0	0%	0	0%	6	28,6%	0	0%	0	0%	21	8,4%
Trancamentos	0	0%	1	2,4%	2	3,3%	3	15,8%	1	5%	3	14,3%	1	3,4%	0	0%	11	4,4%
Total	44	100%	42	100%	60	100%	19	100%	20	100%	21	100%	29	100%	16	100%	251	100%
FTC221-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO I																		
Aprovados	36	97,3%	33	97,1%	30	96,8%	22	78,6%	32	88,9%	7	58,3%	16	100%	13	65%	189	88,3%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	2,8%	0	0%	0	0%	5	25%	6	2,8%
Reprovados (R)	1	2,7%	1	2,9%	1	3,2%	0	0%	2	5,6%	1	8,3%	0	0%	1	5%	7	3,3%
Trancamentos	0	0%	0	0%	0	0%	6	21,4%	1	2,8%	4	33,3%	0	0%	1	5%	12	5,6%
Total	37	100%	34	100%	31	100%	28	100%	36	100%	12	100%	16	100%	20	100%	214	100%
FTC222-ATELIE : CINEMA DE ANIMACAO II																		
Aprovados	27	77,1%	29	85,3%	27	90%	15	88,2%	26	81,2%	4	80%	12	70,6%	12	92,3%	152	83,1%
Reprovados (I)	0	0%	5	14,7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	5	2,7%
Reprovados (R)	8	22,9%	0	0%	2	6,7%	0	0%	4	12,5%	1	20%	1	5,9%	0	0%	16	8,7%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	3,3%	2	11,8%	2	6,2%	0	0%	4	23,5%	1	7,7%	10	5,5%
Total	35	100%	34	100%	30	100%	17	100%	32	100%	5	100%	17	100%	13	100%	183	100%
FTC223-DESIGN SONORO II																		
Aprovados	34	91,9%	32	97%	29	90,6%	15	78,9%	21	84%	7	63,6%	16	88,9%	12	75%	166	86,9%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	0	0%	1	3%	3	9,4%	1	5,3%	3	12%	1	9,1%	1	5,6%	2	12,5%	12	6,3%
Trancamentos	3	8,1%	0	0%	0	0%	3	15,8%	1	4%	3	27,3%	1	5,6%	2	12,5%	13	6,8%
Total	37	100%	33	100%	32	100%	19	100%	25	100%	11	100%	18	100%	16	100%	191	100%
FTC224-TRABALHO DE CONCLUSAO DE CURSO-TCC																		
Aprovados	28	68,3%	24	63,2%	28	68,3%	27	69,2%	29	63%	24	42,1%	24	64,9%	25	71,4%	209	62,6%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	8	19,5%	9	23,7%	11	26,8%	8	20,5%	7	15,2%	7	12,3%	5	13,5%	5	14,3%	60	18%
Trancamentos	5	12,2%	5	13,2%	2	4,9%	4	10,3%	10	21,7%	26	45,6%	8	21,6%	5	14,3%	65	19,5%
Total	41	100%	38	100%	41	100%	39	100%	46	100%	57	100%	37	100%	35	100%	334	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC225-ATELIE: CINEMA DE ANIMACAO III																		
Aprovados	13	59,1%	34	87,2%	31	96,9%	25	92,6%	17	100%	24	96%	3	100%	11	100%	158	89,8%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	8	36,4%	2	5,1%	1	3,1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	11	6,2%
Trancamentos	1	4,5%	3	7,7%	0	0%	2	7,4%	0	0%	1	4%	0	0%	0	0%	7	4%
Total	22	100%	39	100%	32	100%	27	100%	17	100%	25	100%	3	100%	11	100%	176	100%
FTC238-TOPICOS EM ARTES DIGITAIS A																		
Aprovados	1	100%	-	-	28	80%	30	63,8%	-	-	10	55,6%	7	77,8%	16	84,2%	92	71,3%
Reprovados (I)	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	0	0%	-	-	3	8,6%	13	27,7%	-	-	2	11,1%	0	0%	3	15,8%	21	16,3%
Trancamentos	0	0%	-	-	4	11,4%	4	8,5%	-	-	6	33,3%	2	22,2%	0	0%	16	12,4%
Total	1	100%	-	-	35	100%	47	100%	-	-	18	100%	9	100%	19	100%	129	100%
FTC240-TOPICOS EM CINEMA A																		
Aprovados	27	96,4%	53	89,8%	62	92,5%	36	72%	81	87,1%	90	75,6%	131	72,8%	131	81,9%	611	80,8%
Reprovados (I)	0	0%	3	5,1%	2	3%	1	2%	3	3,2%	0	0%	0	0%	11	6,9%	20	2,6%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	1	2%	0	0%	16	13,4%	17	9,4%	9	5,6%	43	5,7%
Trancamentos	1	3,6%	3	5,1%	3	4,5%	12	24%	9	9,7%	13	10,9%	32	17,8%	9	5,6%	82	10,8%
Total	28	100%	59	100%	67	100%	50	100%	93	100%	119	100%	180	100%	160	100%	756	100%
FTC241-TOPICOS EM CINEMA B																		
Aprovados	6	46,2%	3	37,5%	-	-	13	61,9%	4	40%	20	83,3%	26	78,8%	31	93,9%	103	72,5%
Reprovados (I)	3	23,1%	2	25%	-	-	4	19%	2	20%	0	0%	0	0%	0	0%	11	7,7%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	-	-	2	9,5%	2	20%	0	0%	0	0%	2	6,1%	6	4,2%
Trancamentos	4	30,8%	3	37,5%	-	-	2	9,5%	2	20%	4	16,7%	7	21,2%	0	0%	22	15,5%
Total	13	100%	8	100%	-	-	21	100%	10	100%	24	100%	33	100%	33	100%	142	100%
FTC242-TOPICOS EM CINEMA DE ANIMACAO A																		
Aprovados	-	-	68	81,9%	42	95,5%	103	86,6%	32	84,2%	-	-	13	72,2%	54	96,4%	312	87,2%
Reprovados (I)	-	-	5	6%	0	0%	2	1,7%	3	7,9%	-	-	0	0%	0	0%	10	2,8%
Reprovados (R)	-	-	3	3,6%	0	0%	6	5%	0	0%	-	-	2	11,1%	1	1,8%	12	3,4%
Trancamentos	-	-	7	8,4%	2	4,5%	8	6,7%	3	7,9%	-	-	3	16,7%	1	1,8%	24	6,7%
Total	-	-	83	100%	44	100%	119	100%	38	100%	-	-	18	100%	56	100%	358	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
FTC243-TOPICOS EM CINEMA DE ANIMACAO B																		
Aprovados	-	-	15	75%	-	-	12	63,2%	3	42,9%	-	-	18	75%	-	-	48	68,6%
Reprovados (I)	-	-	3	15%	-	-	0	0%	2	28,6%	-	-	0	0%	-	-	5	7,1%
Reprovados (R)	-	-	0	0%	-	-	3	15,8%	0	0%	-	-	2	8,3%	-	-	5	7,1%
Trancamentos	-	-	2	10%	-	-	4	21,1%	2	28,6%	-	-	4	16,7%	-	-	12	17,1%
Total	-	-	20	100%	-	-	19	100%	7	100%	-	-	24	100%	-	-	70	100%
FTC303-FOTOGRAFIA BASICA																		
Aprovados	1	100%	-	-	35	89,7%	-	-	-	-	12	80%	27	71,1%	38	100%	113	86,3%
Reprovados (I)	0	0%	-	-	1	2,6%	-	-	-	-	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,8%
Reprovados (R)	0	0%	-	-	1	2,6%	-	-	-	-	0	0%	4	10,5%	0	0%	5	3,8%
Trancamentos	0	0%	-	-	2	5,1%	-	-	-	-	3	20%	7	18,4%	0	0%	12	9,2%
Total	1	100%	-	-	39	100%	-	-	-	-	15	100%	38	100%	38	100%	131	100%
LET223-FUNDAMENTOS DE LIBRAS																		
Aprovados	1	100%	4	50%	7	53,8%	1	100%	5	55,6%	10	66,7%	12	70,6%	2	100%	42	63,6%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	1	7,7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	1,5%
Reprovados (R)	0	0%	3	37,5%	3	23,1%	0	0%	2	22,2%	3	20%	2	11,8%	0	0%	13	19,7%
Trancamentos	0	0%	1	12,5%	2	15,4%	0	0%	2	22,2%	2	13,3%	3	17,6%	0	0%	10	15,2%
Total	1	100%	8	100%	13	100%	1	100%	9	100%	15	100%	17	100%	2	100%	66	100%
MAT038-GEOMETRIA ANALITICA E ALGEBRA LINEAR																		
Aprovados	2	15,4%	4	44,4%	-	-	1	25%	3	33,3%	0	0%	4	80%	0	0%	14	33,3%
Reprovados (I)	8	61,5%	0	0%	-	-	0	0%	1	11,1%	0	0%	0	0%	0	0%	9	21,4%
Reprovados (R)	1	7,7%	0	0%	-	-	3	75%	4	44,4%	1	100%	0	0%	1	100%	10	23,8%
Trancamentos	2	15,4%	5	55,6%	-	-	0	0%	1	11,1%	0	0%	1	20%	0	0%	9	21,4%
Total	13	100%	9	100%	-	-	4	100%	9	100%	1	100%	5	100%	1	100%	42	100%
UNI001-INGLES INSTRUMENTAL I																		
Aprovados	19	95%	8	57,1%	9	90%	13	86,7%	9	75%	21	95,5%	11	100%	31	86,1%	121	86,4%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	1	5%	6	42,9%	0	0%	1	6,7%	2	16,7%	1	4,5%	0	0%	4	11,1%	15	10,7%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	10%	1	6,7%	1	8,3%	0	0%	0	0%	1	2,8%	4	2,9%
Total	20	100%	14	100%	10	100%	15	100%	12	100%	22	100%	11	100%	36	100%	140	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
UNI002-INGLES INSTRUMENTAL II																		
Aprovados	4	66,7%	6	85,7%	2	50%	5	62,5%	4	50%	0	0%	6	100%	6	85,7%	33	70,2%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	1	16,7%	1	14,3%	1	25%	2	25%	2	25%	1	100%	0	0%	1	14,3%	9	19,1%
Trancamentos	1	16,7%	0	0%	1	25%	1	12,5%	2	25%	0	0%	0	0%	0	0%	5	10,6%
Total	6	100%	7	100%	4	100%	8	100%	8	100%	1	100%	6	100%	7	100%	47	100%
UNI016-ARTE E MIDIA I																		
Aprovados	40	100%	39	97,5%	37	94,9%	37	92,5%	35	87,5%	45	95,7%	41	91,1%	34	91,9%	308	93,9%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%
Reprovados (R)	0	0%	1	2,5%	1	2,6%	3	7,5%	1	2,5%	0	0%	1	2,2%	1	2,7%	8	2,4%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,6%	0	0%	4	10%	2	4,3%	3	6,7%	2	5,4%	12	3,7%
Total	40	100%	40	100%	39	100%	40	100%	40	100%	47	100%	45	100%	37	100%	328	100%
UNI017-PANORAMA DO CINEMA																		
Aprovados	39	97,5%	38	97,4%	35	85,4%	37	90,2%	33	78,6%	38	82,6%	40	93%	35	97,2%	295	89,9%
Reprovados (I)	1	2,5%	1	2,6%	3	7,3%	3	7,3%	2	4,8%	0	0%	0	0%	0	0%	10	3%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	2	4,9%	1	2,4%	2	4,8%	6	13%	1	2,3%	0	0%	12	3,7%
Trancamentos	0	0%	0	0%	1	2,4%	0	0%	5	11,9%	2	4,3%	2	4,7%	1	2,8%	11	3,4%
Total	40	100%	39	100%	41	100%	41	100%	42	100%	46	100%	43	100%	36	100%	328	100%
UNI018-ARTE E MIDIA II																		
Aprovados	37	92,5%	40	97,6%	34	91,9%	34	87,2%	37	100%	40	90,9%	37	80,4%	39	97,5%	298	92%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	1	2,7%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	1	0,3%
Reprovados (R)	0	0%	1	2,4%	0	0%	4	10,3%	0	0%	2	4,5%	4	8,7%	0	0%	11	3,4%
Trancamentos	3	7,5%	0	0%	2	5,4%	1	2,6%	0	0%	2	4,5%	5	10,9%	1	2,5%	14	4,3%
Total	40	100%	41	100%	37	100%	39	100%	37	100%	44	100%	46	100%	40	100%	324	100%
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL																		
Aprovados	38	92,7%	39	97,5%	37	94,9%	38	95%	36	97,3%	-	-	78	89,7%	42	87,5%	308	92,8%
Reprovados (I)	0	0%	1	2,5%	0	0%	0	0%	1	2,7%	-	-	0	0%	2	4,2%	4	1,2%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	5	5,7%	0	0%	5	1,5%
Trancamentos	3	7,3%	0	0%	2	5,1%	2	5%	0	0%	-	-	4	4,6%	4	8,3%	15	4,5%
Total	41	100%	40	100%	39	100%	40	100%	37	100%	-	-	87	100%	48	100%	332	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 2015 a 2022 (Continuação)

Situação	2015		2016		2017		2018		2019		2020		2021		2022		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO																		
Aprovados	40	87%	43	97,7%	35	92,1%	38	95%	39	100%	40	95,2%	39	86,7%	37	92,5%	311	93,1%
Reprovados (I)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	5%	2	0,6%
Reprovados (R)	2	4,3%	0	0%	1	2,6%	0	0%	0	0%	0	0%	5	11,1%	0	0%	8	2,4%
Trancamentos	4	8,7%	1	2,3%	2	5,3%	2	5%	0	0%	2	4,8%	1	2,2%	1	2,5%	13	3,9%
Total	46	100%	44	100%	38	100%	40	100%	39	100%	42	100%	45	100%	40	100%	334	100%
UNI021-PANORAMA DA ARTE DIGITAL																		
Aprovados	25	96,2%	21	87,5%	13	92,9%	7	46,7%	2	28,6%	14	70%	2	33,3%	13	68,4%	97	74%
Reprovados (I)	0	0%	1	4,2%	1	7,1%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	2	1,5%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	6	40%	4	57,1%	3	15%	2	33,3%	4	21,1%	19	14,5%
Trancamentos	1	3,8%	2	8,3%	0	0%	2	13,3%	1	14,3%	3	15%	2	33,3%	2	10,5%	13	9,9%
Total	26	100%	24	100%	14	100%	15	100%	7	100%	20	100%	6	100%	19	100%	131	100%
UNI022-AUTORES E ESTILOS CINEMATOGRAFICOS																		
Aprovados	46	90,2%	28	87,5%	26	68,4%	29	90,6%	31	81,6%	-	-	30	93,8%	34	87,2%	224	85,5%
Reprovados (I)	3	5,9%	2	6,2%	6	15,8%	1	3,1%	4	10,5%	-	-	0	0%	1	2,6%	17	6,5%
Reprovados (R)	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	0	0%	-	-	0	0%	0	0%	0	0%
Trancamentos	2	3,9%	2	6,2%	6	15,8%	2	6,2%	3	7,9%	-	-	2	6,2%	4	10,3%	21	8%
Total	51	100%	32	100%	38	100%	32	100%	38	100%	-	-	32	100%	39	100%	262	100%
TOTAL																		
Aprovados	1175	86,3%	1323	88,8%	1245	85,3%	1210	82,5%	1232	86,2%	1016	81,1%	1226	82,1%	1334	89,5%	9761	85,3%
Reprovados (I)	53	3,9%	35	2,3%	57	3,9%	32	2,2%	36	2,5%	0	0%	1	0,1%	28	1,9%	242	2,1%
Reprovados (R)	77	5,7%	59	4%	84	5,8%	126	8,6%	68	4,8%	111	8,9%	103	6,9%	66	4,4%	694	6,1%
Trancamentos	56	4,1%	73	4,9%	73	5%	98	6,7%	94	6,6%	126	10,1%	164	11%	63	4,2%	747	6,5%
Total	1361	100%	1490	100%	1459	100%	1466	100%	1430	100%	1253	100%	1494	100%	1491	100%	11444	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 período letivo foram ofertadas na primeira edição e as vagas para ingresso no segundo período letivo 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 período letivo evadiram para ocupar novas vagas da UFMG, ofertadas no segundo período letivo 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.

Outro destaque, é a alteração da nota de corte, adotada pelo SiSU, no ano de 2020, que demonstrava a integralidade das notas de todos os candidatos, independentemente da situação de classificação na primeira opção de curso, de forma, que a nota do candidato

parcialmente classificado no curso de sua primeira opção de inscrição, era computada para efeito do cálculo da nota de corte do curso de sua segunda opção. Esse formato foi utilizado apenas no ano de 2020.

Tabela 3: Características dos Processos Seletivos

Período	Processo Seletivo			Ação Afirmativa
	1ª Etapa	2ª Etapa	Número de edições	
2008	UFMG	UFMG	-	Não tem
2009-2010	UFMG	UFMG	-	Bônus de 10% e 15%
2011-2012	ENEM	UFMG	-	Bônus de 10% e 15%
2013	ENEM	UFMG	-	Cotas 12,5%
2014	SiSU	-	2	Cotas 25%
2015	SiSU	-	2	Cotas 37,5%
2016-2017	SiSU	-	1	Cotas 50%
2018-2022	SiSU	-	1	Cotas 50% + PCD

* PCD = Reserva de vagas para candidatos com deficiência.

4.1 Acompanhamento da situação dos estudantes

Nesta subseção são 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 automático de acordo com as Normas Gerais de Graduação 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 turma⁶ 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

⁶Considera-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 períodos letivos, leva-se em consideração o período letivo de ingresso do estudante no cálculo do número de períodos letivos cursados.

da turma analisada. Isto é, a média ponderada do tempo de conclusão dos estudantes da turma analisada.

- **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 2010/1 a 2022/2 foram encontrados 547 registros de ingresso, sendo 546 estudantes distintos⁷, ou seja, há 1 estudante que reingressou no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado) neste período. A Tabela 4 mostra a situação (conclusão, cursando, evasão do curso ou mudança de turno/modalidade)⁸ dos discentes no curso de acordo com a forma de ingresso. Do total de 547 registros de ingresso, pode-se observar que 21,9% evadiram do curso, 37,7% ainda estão matriculados e 40,4% se graduaram.

A Tabela 5 mostra a situação dos estudantes no curso por ano⁹ de entrada e de acordo com a forma de ingresso. Nota-se, por exemplo, que no ano de 2021 ingressaram 40 estudantes por meio de Processo Seletivo de vagas iniciais, sendo que 2 deles evadiram do curso até o final do período letivo de 2022/2.

⁷Em 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.

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

⁹Se 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.

A Figura 6, para fins de comparação, mostra a situação dos estudantes do curso, da grande área na qual ele está classificado, e de toda a UFMG.

Tabela 4: Forma de ingresso versus situação do estudante após o término do período letivo 2022/2

Forma de Ingresso	Conclusão		Cursando		Evasão do curso		Mudança de Turno ou Modalidade		Total	
	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%	Freq.	%
Obtenção de Novo Título	5	25%	2	10%	13	65%	0	0%	20	100%
Processo Seletivo	214	41,6%	197	38,3%	103	20%	0	0%	514	100%
Reopção de Curso	1	12,5%	5	62,5%	2	25%	0	0%	8	100%
Transferência Comum	1	20%	2	40%	2	40%	0	0%	5	100%
Total	221	40,4%	206	37,7%	120	21,9%	0	0%	547	100%

* 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

		Ano de Ingresso														
Forma de ingresso	Situação	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022	Total	
Obtenção de Novo Título	Conclusão	0	0	3	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	
	Cursando	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	
	Evasão do curso	2	3	5	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	
	Total	2	3	8	5	0	0	0	0	0	0	2	0	0	20	
Processo Seletivo	Conclusão	30	33	28	33	23	20	21	20	6	0	0	0	0	214	
	Cursando	0	0	0	0	1	3	7	13	30	31	37	38	37	197	
	Evasão do curso	10	7	12	7	15	17	11	6	3	9	3	2	1	103	
	Total	40	40	40	40	39	40	39	39	39	40	40	40	38	514	
Reopção de Curso	Conclusão	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	Cursando	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1	2	5	
	Evasão do curso	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	2	
	Total	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	2	2	2	8	
Transferência Comum	Conclusão	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	
	Cursando	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	
	Evasão do curso	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	
	Total	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	2	0	0	5	
Total		42	43	49	48	39	40	39	39	39	41	46	42	40	547	

* 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 2022/2

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.	%
Ano de ingresso com tempo decorrido maior ou igual ao tempo de integralização padrão																		
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	4,7%	31	72,1%	33	76,8%	0	0%	0	0%	0	0%	10	23,3%	10	23,3%	43	100%
2012	5	10,2%	26	53,1%	31	63,3%	0	0%	0	0%	0	0%	18	36,7%	18	36,7%	49	100%
2013	3	6,2%	34	70,8%	37	77%	0	0%	0	0%	0	0%	11	22,9%	11	22,9%	48	100%
2014	3	7,7%	20	51,3%	23	59%	1	2,6%	0	0%	1	2,6%	14	35,9%	15	38,5%	39	100%
2015	2	5%	18	45%	20	50%	3	7,5%	0	0%	0	0%	17	42,5%	17	42,5%	40	100%
2016	4	10,3%	17	43,6%	21	53,9%	7	17,9%	0	0%	1	2,6%	10	25,6%	11	28,2%	39	100%
2017	7	17,9%	13	33,3%	20	51,2%	13	33,3%	0	0%	0	0%	6	15,4%	6	15,4%	39	100%
2018	4	10,3%	2	5,1%	6	15,4%	30	76,9%	0	0%	1	2,6%	2	5,1%	3	7,7%	39	100%
Ano de ingresso com tempo decorrido menor do que o tempo de integralização padrão																		
2019	0	0%	0	0%	0	0%	31	75,6%	0	0%	0	0%	10	24,4%	10	24,4%	41	100%
2020	0	0%	0	0%	0	0%	43	93,5%	0	0%	0	0%	3	6,5%	3	6,5%	46	100%
2021	0	0%	0	0%	0	0%	39	92,9%	0	0%	0	0%	3	7,1%	3	7,1%	42	100%
2022	0	0%	0	0%	0	0%	39	97,5%	0	0%	0	0%	1	2,5%	1	2,5%	40	100%
Total	37	6,8%	184	33,6%	221	40,4%	206	37,7%	0	0%	3	0,5%	117	21,4%	120	21,9%	547	100%

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

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

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

⁴ Cursando: estudantes que continuavam matriculados no curso de ingresso na UFMG até 2022/2;

⁵ 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;

⁶ 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);

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

⁸ 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			
	MEC	UFMG	Média ¹	Mediana ²	3º Quartil ³	Taxa de Eficiência ⁴	Eficácia ⁵	Índice de Efetividade ⁶	Número de Concluintes
Ano de ingresso com tempo decorrido maior ou igual ao tempo de integralização padrão									
2010	8	9	11	11	12	16,7%	8,2	1,4	30
2011	8	9	12,3	11	13	4,7%	7,3	0,3	33
2012	8	9	10,8	11	11	10,2%	8,3	0,8	31
2013	8	9	12	11	13	6,2%	7,5	0,5	37
2014	8	9	12,4	11	14,5	7,7%	7,2	0,6	23
2015	8	9	11,6	11	13	5%	7,8	0,4	20
2016	8	9	11	11	12	10,3%	8,2	0,8	21
2017	8	9	10,3	11	11	17,9%	8,7	1,6	20
2018	8	9	9,3	9	9,8	10,3%	9,6	1	6
Ano de ingresso com tempo decorrido menor do que o tempo de integralização padrão									
2019	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2020	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2021	8	9	-	-	-	-	-	-	0
2022	8	9	-	-	-	-	-	-	0
Total	8	9	11,4	11	13	6,8%	7,9	0,5	221

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

¹ Média: média aritmética;

² Mediana: valor que deixa 50% dos dados abaixo dele;

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

⁴ 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;

⁵ 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;

⁶ 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.

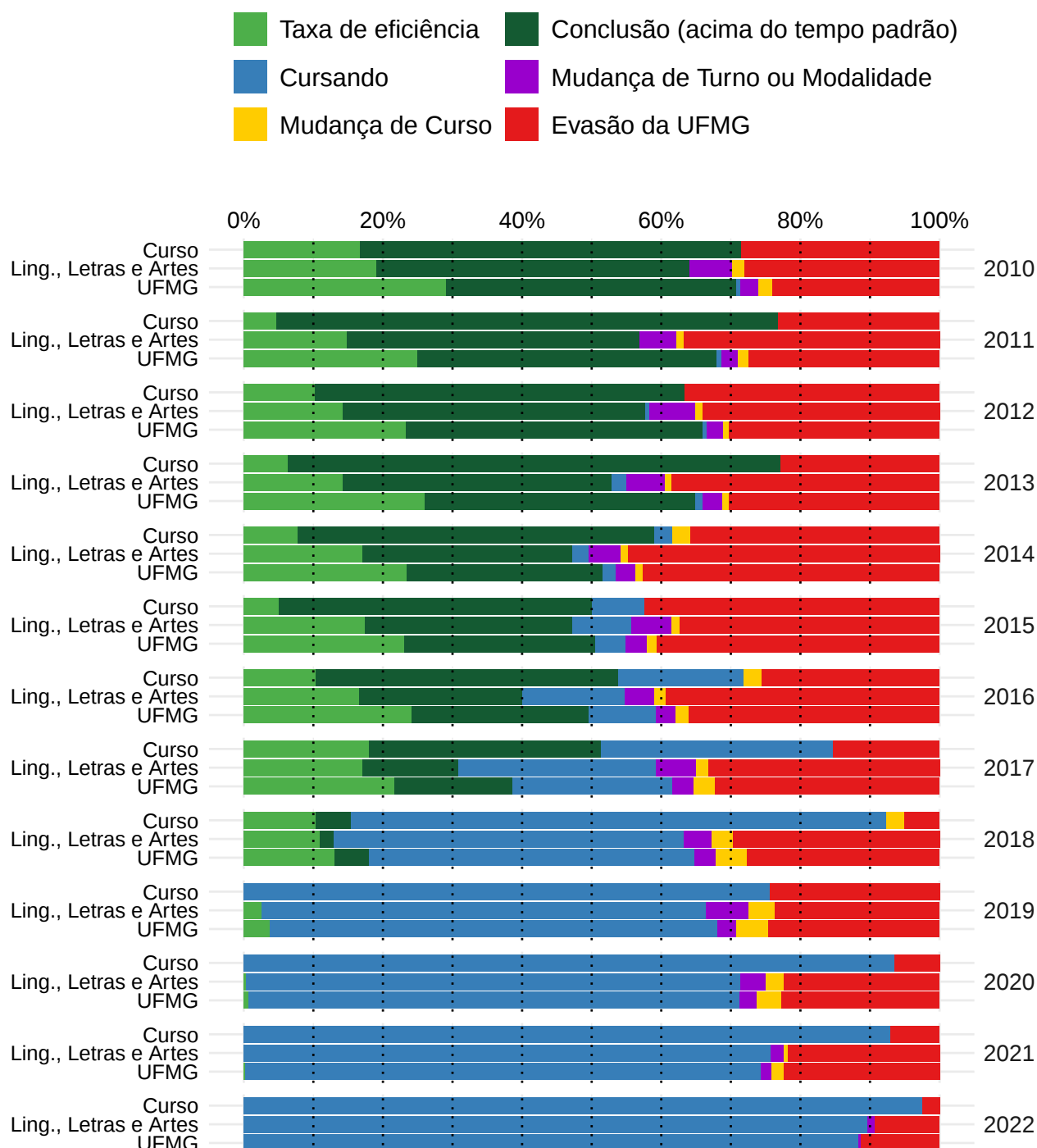


Figura 6: Situação dos estudantes do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais (Bacharelado), após o término do período letivo de 2022/2 A taxa de eficiência refere-se à proporção de estudantes que concluíram o curso dentro do tempo padrão de integralização. Mudança de turno ou modalidade corresponde 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 7 mostra a distribuição da Nota Semestral Global Média (NSGM) ¹⁰ de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais na modalidade Bacharelado no período de 2010/1 a 2022/2. A NSG é o parâmetro de desempenho atualmente utilizado pela UFMG. Os alunos que ingressaram a partir de 2019/1 são avaliados exclusivamente por ele.

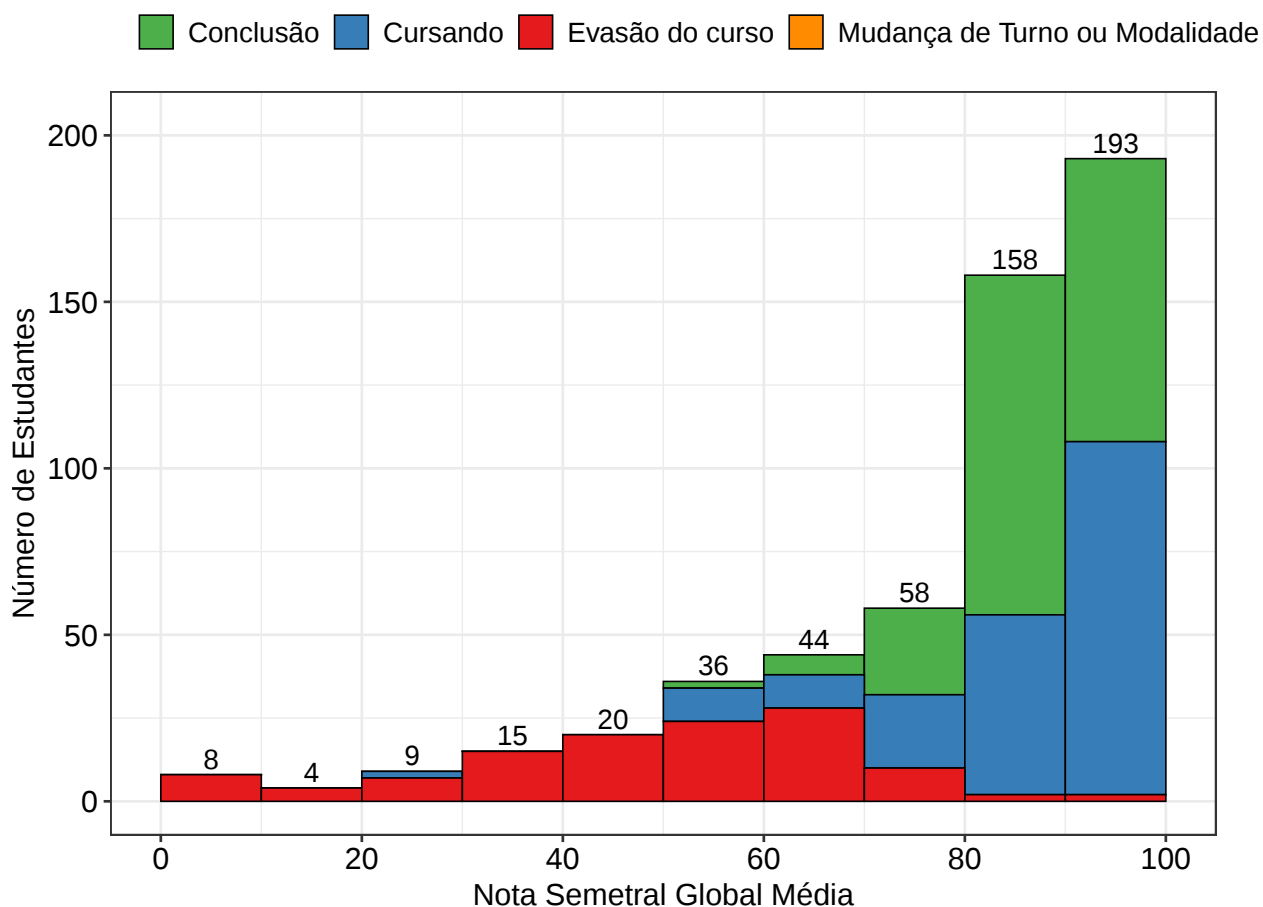


Figura 7: Nota Semestral Global Média, por faixa, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.

¹⁰Ressalta-se que nesse gráfico é possível incluir somente os estudantes que possuem NSG média, 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 8 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 23,4% dos estudantes que evadiram do curso o fizeram até o 4º período.

A Tabela 9 e a Figura 9, 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 9 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 2010/1 a 2022/2

Períodos letivos	Evasão do curso			Conclusão		
	Freq.	%	% acumulado	Freq.	%	% acumulado
1	5	4,2%	4,2%	0	0%	0%
2	12	10%	14,2%	0	0%	0%
3	5	4,2%	18,4%	0	0%	0%
4	6	5%	23,4%	0	0%	0%
5	6	5%	28,4%	0	0%	0%
6	11	9,2%	37,6%	0	0%	0%
7	8	6,7%	44,3%	0	0%	0%
8	16	13,3%	57,6%	3	1,4%	1,4%
9	10	8,3%	65,9%	34	15,4%	16,8%
10	7	5,8%	71,7%	35	15,8%	32,6%
11	3	2,5%	74,2%	73	33%	65,6%
12	4	3,3%	77,5%	20	9%	74,6%
13	5	4,2%	81,7%	25	11,3%	85,9%
14	6	5%	86,7%	8	3,6%	89,5%
15	2	1,7%	88,4%	12	5,4%	94,9%
16	8	6,7%	95,1%	4	1,8%	96,7%
17	1	0,8%	95,9%	5	2,3%	99%
18	3	2,5%	98,4%	2	0,9%	99,9%
19	0	0%	98,4%	0	0%	99,9%
20	2	1,7%	100%	0	0%	100%
Total	120	-	100%	221	-	100%

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

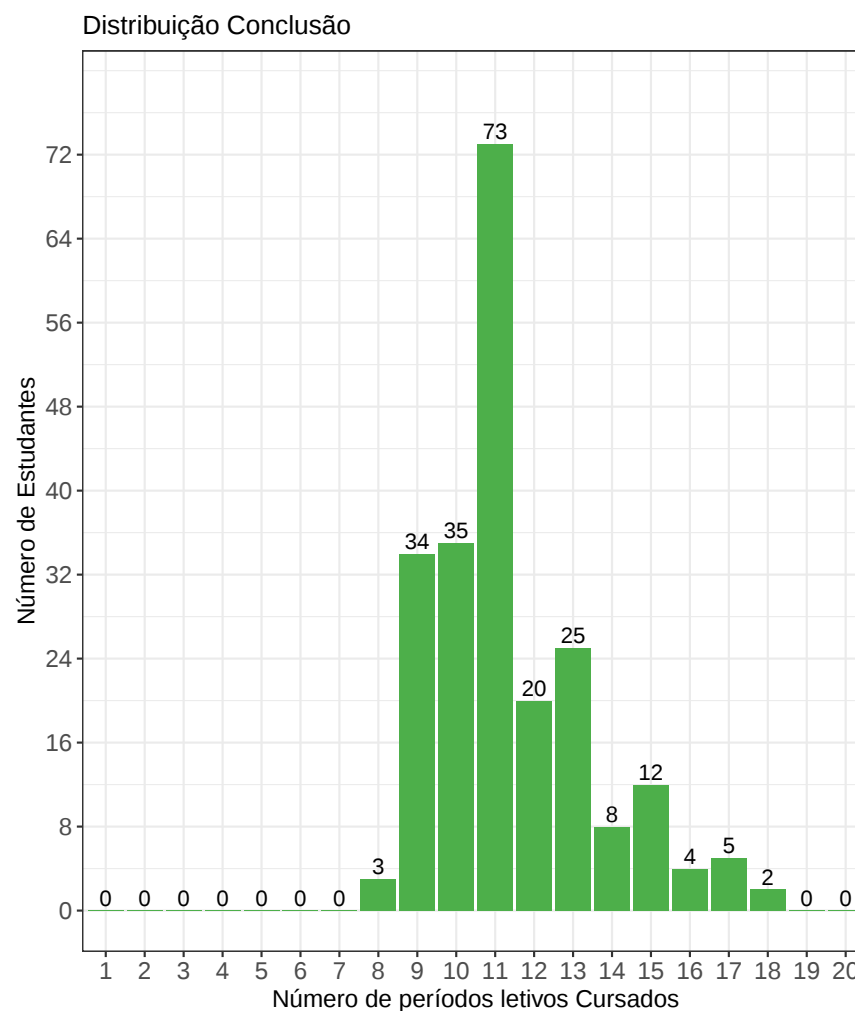
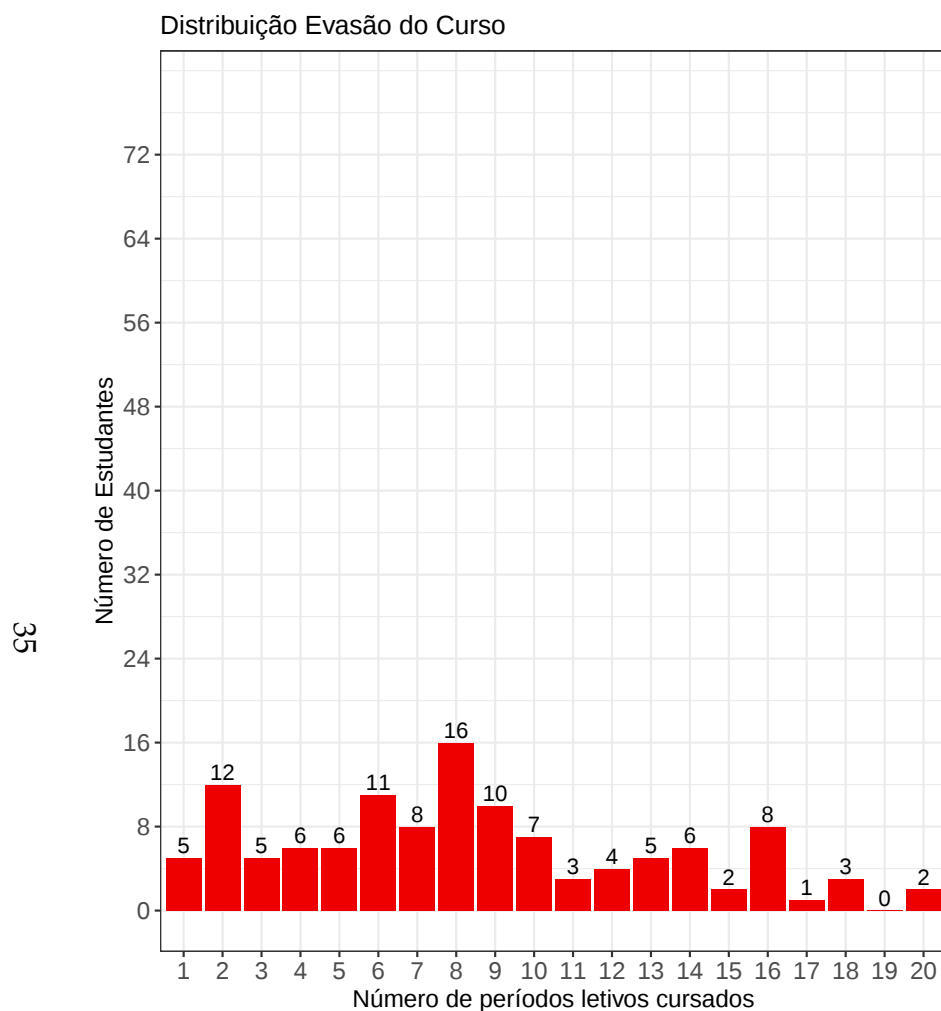


Figura 8: Número de períodos letivos cursados de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 a 2022/2.

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.	%
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	7%	1	2,3%	2	4,7%	0	0%	2	4,7%	10	23,3%
2012	1	2%	1	2%	3	6,1%	4	8,2%	5	10,2%	0	0%	4	8,2%	18	36,7%
2013	2	4,2%	1	2,1%	0	0%	0	0%	1	2,1%	0	0%	7	14,6%	11	22,9%
2014	1	2,6%	1	2,6%	0	0%	4	10,3%	1	2,6%	3	7,7%	-	-	15	38,5%
2015	1	2,5%	1	2,5%	1	2,5%	2	5%	3	7,5%	-	-	-	-	17	42,5%
2016	0	0%	0	0%	4	10,3%	3	7,7%	-	-	-	-	-	-	11	28,2%
2017	1	2,6%	0	0%	1	2,6%	-	-	-	-	-	-	-	-	6	15,4%
2018	1	2,6%	0	0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	7,7%
2019	5	12,2%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	10	24,4%
2020	0	0%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	6,5%
2021	1	2,4%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	3	7,1%
2022	1	2,5%	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1	2,5%
Total	17	3,1%	11	2%	17	3,1%	24	4,4%	17	3,1%	7	1,3%	27	4,9%	120	21,9%

* 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.

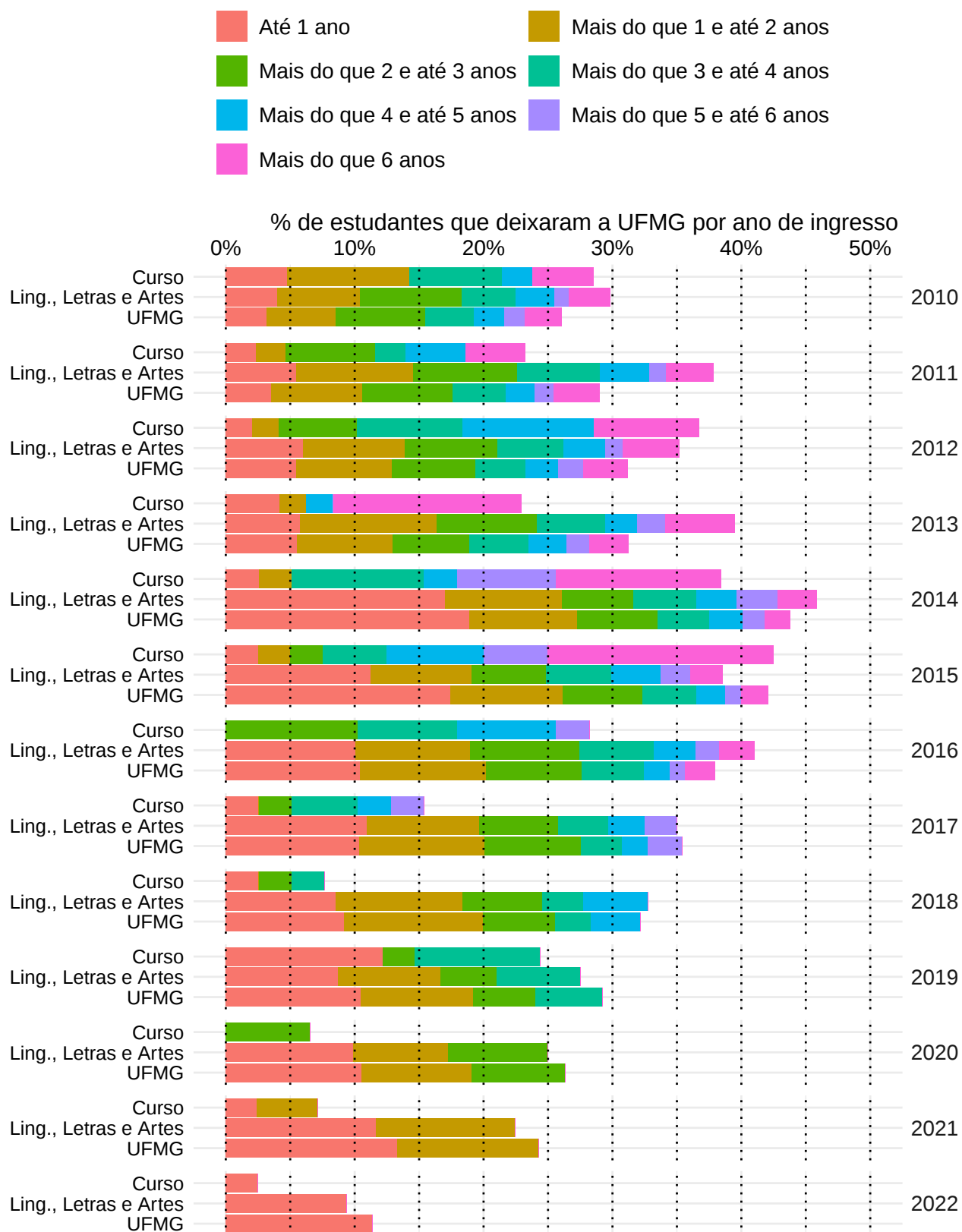


Figura 9: Taxa de Evasão Anual do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.

A Tabela 10¹¹ e a Figura 10 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 2020, por exemplo, 46 estudantes iniciaram o curso, 46 se matricularam no 2º período letivo¹², 46 se matricularam no 3º período letivo e 46 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												
	2010	2011	2012	2013	2014	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021	2022
1º	42	43	49	48	39	40	39	39	39	41	46	42	40
2º	42	42	49	48	39	39	39	39	39	40	46	41	39
3º	40	42	48	46	38	39	39	38	38	36	46	41	39
4º	38	41	48	45	38	38	39	38	38	36	46	41	
5º	36	41	47	45	37	38	39	38	38	36	46	39	
6º	36	39	46	45	37	37	39	37	37	36	46		
7º	36	38	44	45	37	37	35	37	37	35	43		
8º	34	37	44	45	36	36	34	36	37	34			
9º	33	37	39	45	33	35	32	33	36	31			
10º	25	33	33	41	29	32	26	28	32				
11º	18	32	23	36	27	25	20	26	30				
12º	11	17	10	24	17	20	14	18					
13º	9	14	8	21	15	16	11	13					
14º	3	8	5	12	14	13	9						
15º	3	8	4	10	9	9	7						
16º	2	4	2	8	6	7							

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

¹²É 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.

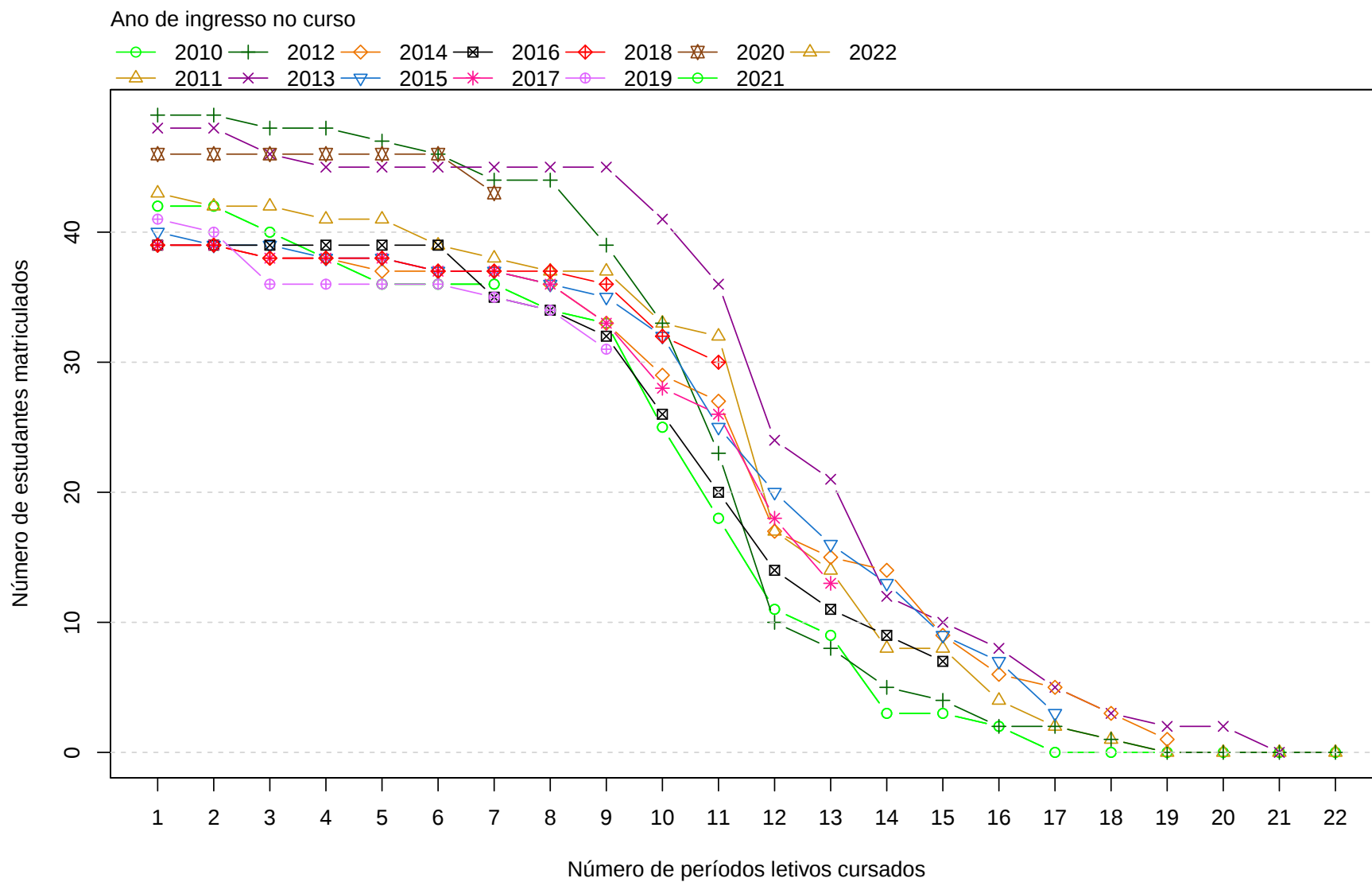


Figura 10: Número de estudantes matriculados por período letivo de acordo com o ano de ingresso.

4.3 Avaliação da retenção dos estudantes que evadiram

A Figura 11 mostra, dentre o grupo de estudantes que evadiram do curso (120 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, FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO, 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%¹³ 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 120 estudantes que evadiram do curso no período avaliado, 101 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 120 estudantes que evadiram do curso, 104 deles chegaram a cursar essa atividade.

¹³Essa restrição foi colocada uma vez que, conforme mostrado na Figura 11, 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 12 mostra o Boxplot do rendimento nas atividades selecionadas na Tabela 11 de acordo com a situação no curso (evasão do curso ou conclusão).

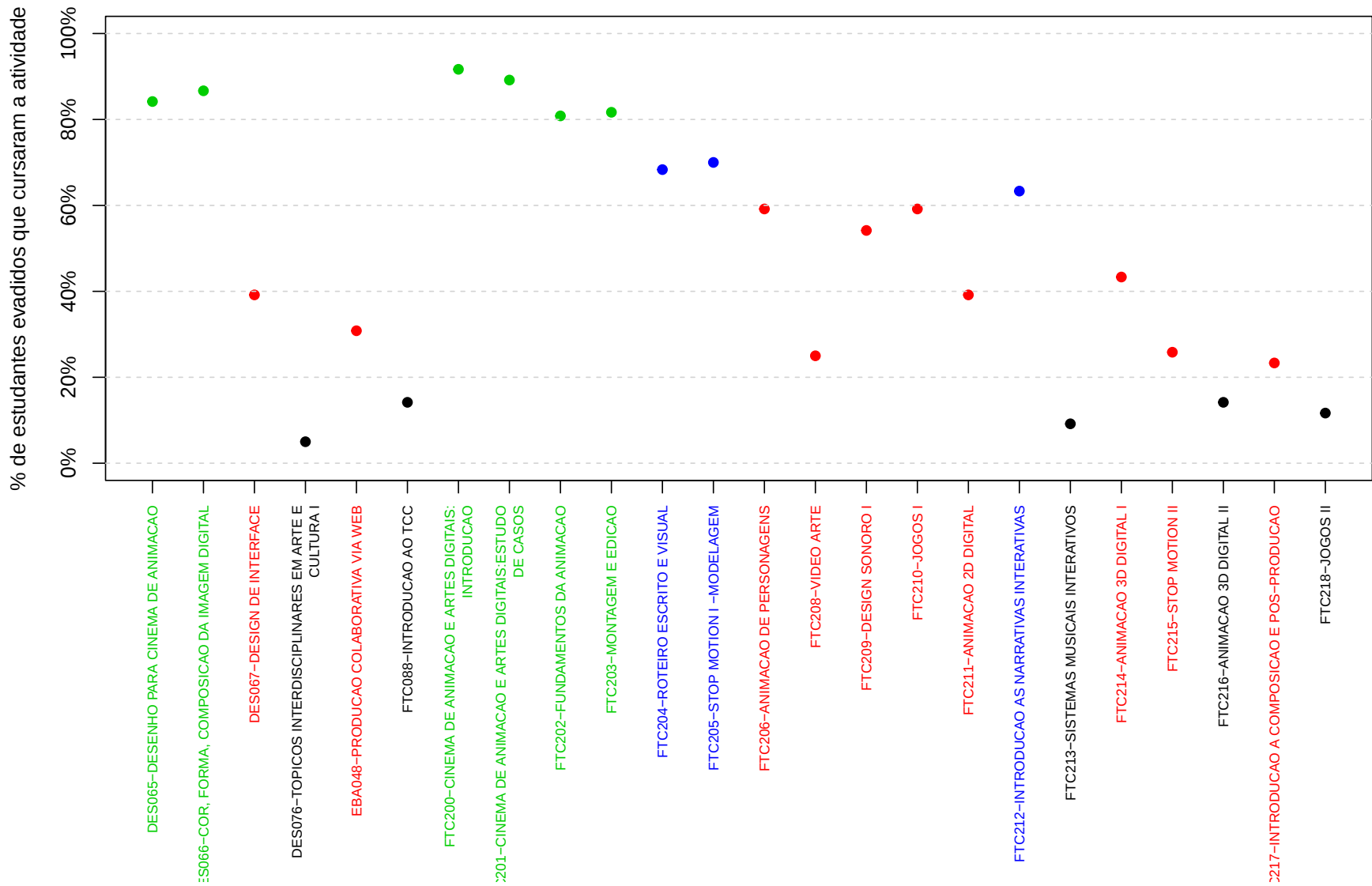


Figura 11: Principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado.

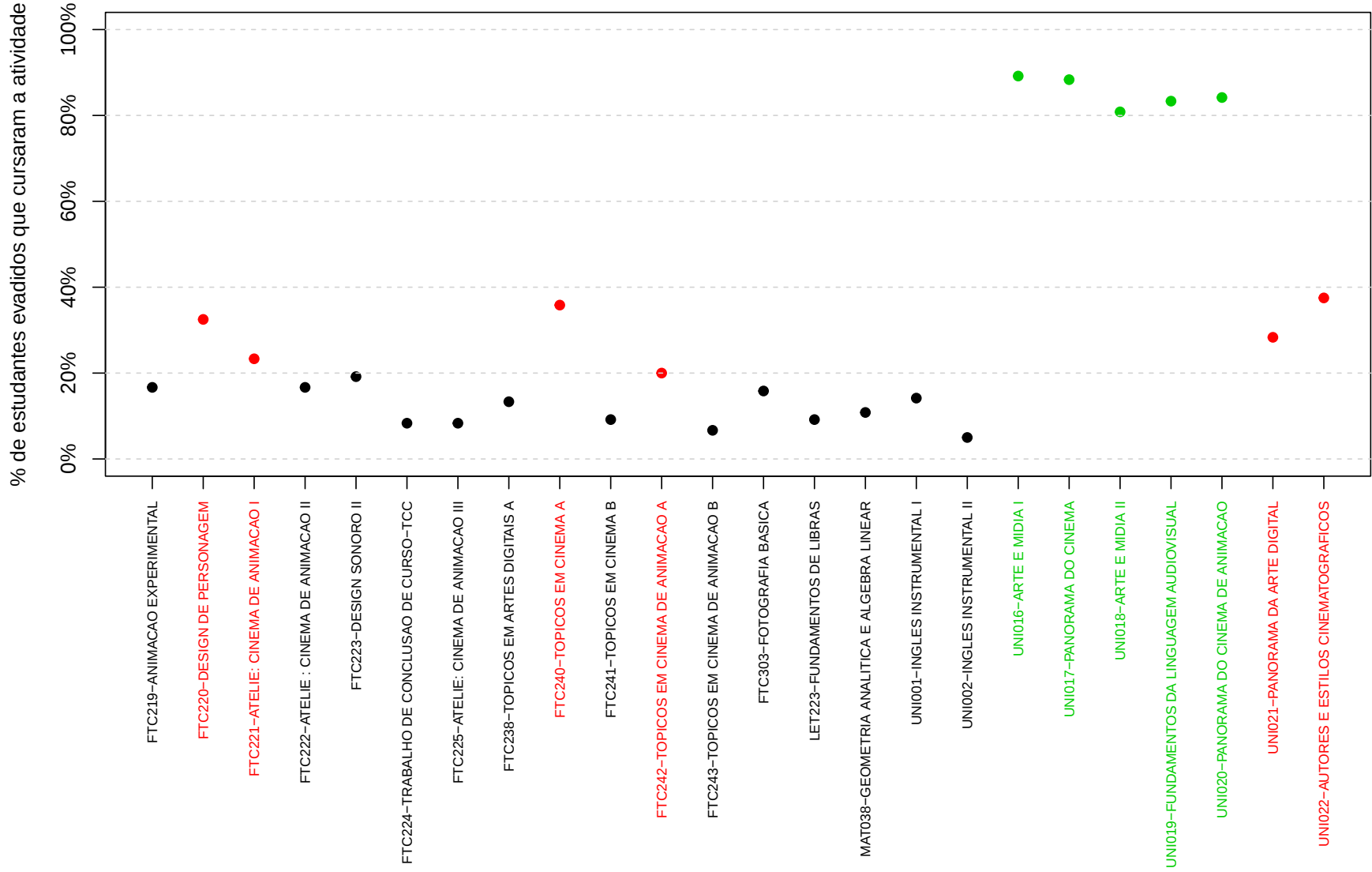


Figura 11: Principais atividades acadêmicas curriculares cursadas pelos estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais , modalidade Bacharelado (Continuação).

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	8	101	8	321	100%
DES066-COR, FORMA, COMPOSICAO DA IMAGEM DIGITAL	4	104	4	324	100%
FTC200-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS: INTRODUCAO	4	110	9	331	44%
FTC201-CINEMA DE ANIMACAO E ARTES DIGITAIS:ESTUDO DE CASOS	23	107	30	328	77%
FTC202-FUNDAMENTOS DA ANIMACAO	13	97	13	318	100%
FTC203-MONTAGEM E EDICAO	12	98	13	319	92%
FTC204-ROTEIRO ESCRITO E VISUAL	13	82	13	303	100%
FTC205-STOP MOTION I -MODELAGEM	10	84	11	305	91%
FTC212-INTRODUCAO AS NARRATIVAS INTERATIVAS	21	76	43	297	49%
UNI016-ARTE E MIDIA I	9	107	11	324	82%
UNI017-PANORAMA DO CINEMA	12	106	17	323	71%
UNI018-ARTE E MIDIA II	10	97	10	318	100%
UNI019-FUNDAMENTOS DA LINGUAGEM AUDIOVISUAL	6	100	6	318	100%
UNI020-PANORAMA DO CINEMA DE ANIMACAO	11	101	12	322	92%

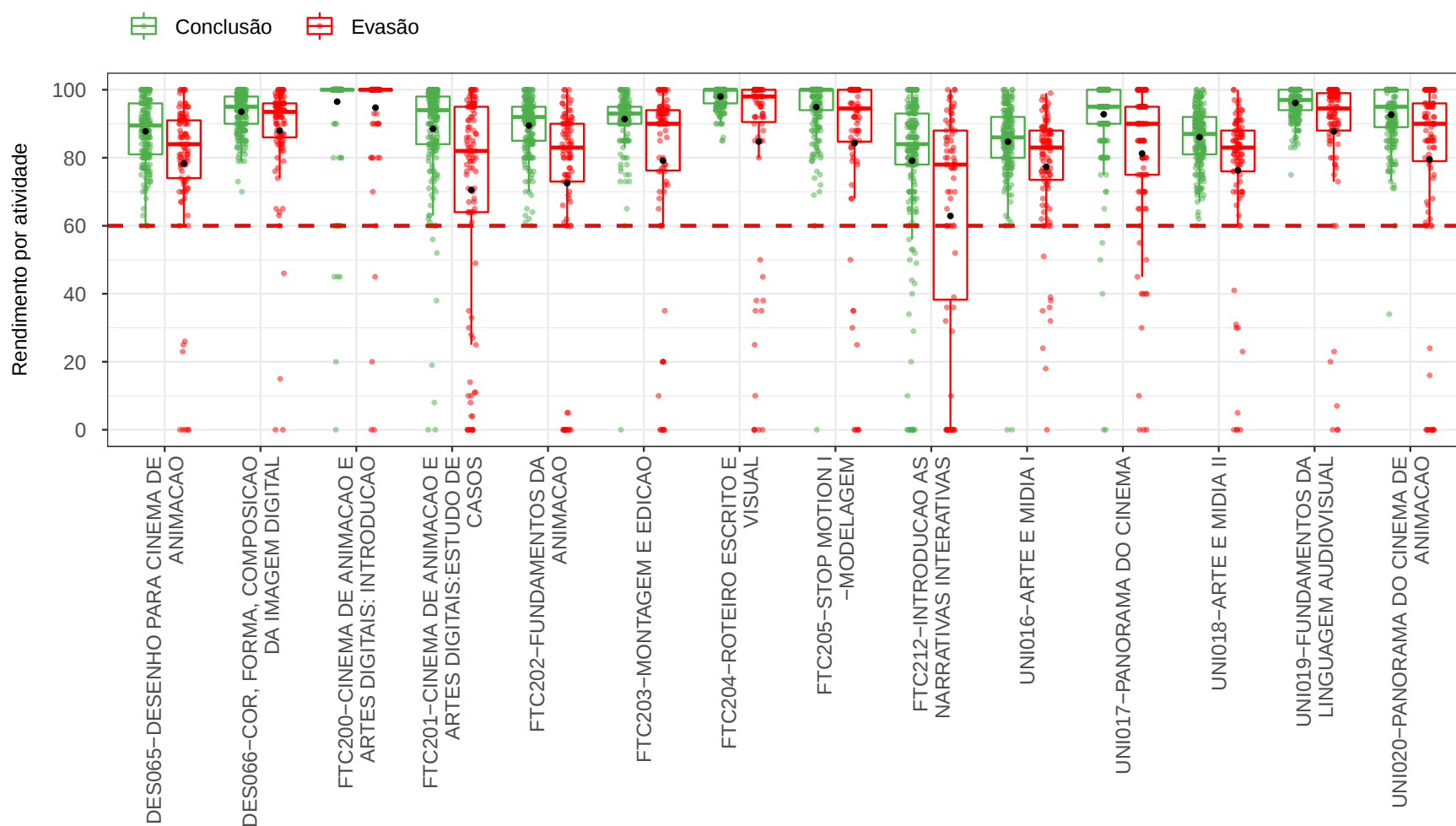


Figura 12: Rendimento por atividade acadêmica curricular, de acordo com a situação do estudante no curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado. Os valores do rendimento dos estudantes são representados como pontos da mesma coloração do gráfico. A média é indicada pelo ponto de 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 13 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 120 estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 a 2022/2, 17 estudantes ingressaram novamente na UFMG através de novo processo seletivo, reopção, entre outras formas¹⁴.

Na Figura 13 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 2010/1 ate 2022/2

Curso	Frequencia	Percentual
Artes Visuais	3	17,6%
Direito Diurno	2	11,8%
Administração Noturno	1	5,9%
Antropologia	1	5,9%
Arquitetura e Urbanismo Diurno	1	5,9%
Cinema de Animação e Artes Digitais	1	5,9%
Ciências Biológicas Noturno	1	5,9%
Comunicação Social Noturno	1	5,9%
Design	1	5,9%
Farmácia Noturno	1	5,9%
Filosofia Noturno	1	5,9%
Letras Diurno	1	5,9%
Pedagogia Noturno	1	5,9%
Química Tecnológica	1	5,9%
Total	17	100%

¹⁴Nos 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

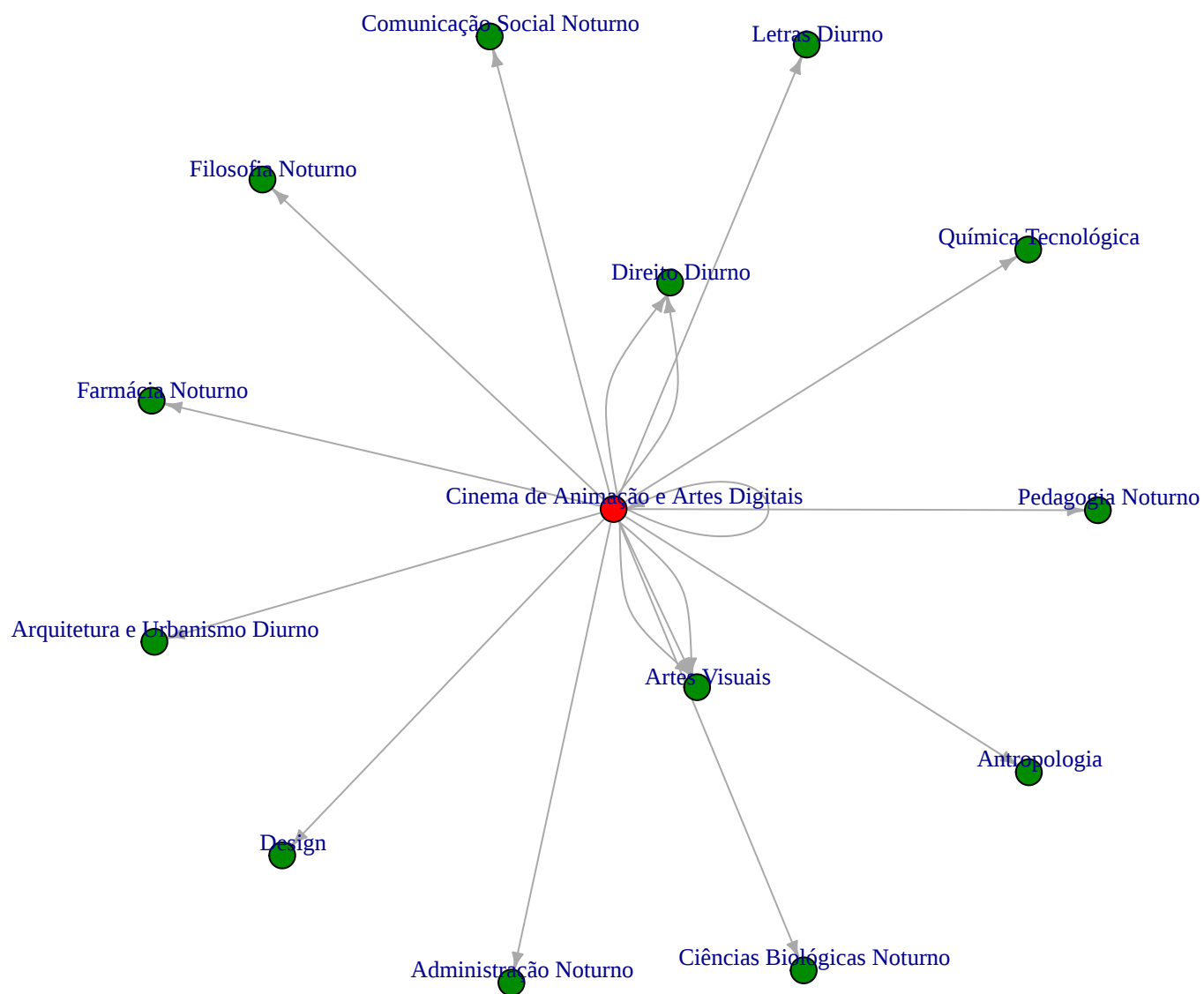


Figura 13: Cursos de destino de estudantes que evadiram do curso de Cinema de Animação e Artes Digitais, modalidade Bacharelado, no período de 2010/1 a 2022/2.

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.