



UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS

CONCURSO PÚBLICO PARA SELEÇÃO DE DOCENTES DO MAGISTÉRIO SUPERIOR

Edital nº 06 de 19 de fevereiro de 2025

Campus A.C. Simões (Sede)

50 - PROJETO EM DESIGN (B)

C8

PADRÃO DE RESPOSTA DA PROVA DIDÁTICA

ORIENTAÇÕES:

- Neste documento o examinador deverá descrever as questões e aspectos relevantes em cada critério de avaliação para obtenção da nota mínima para aprovação.

EXAMINADOR		INSTITUIÇÃO
Genilda da Silva Alexandria Sousa		PUC Goiás
PONTO SORTEADO		
Design de Jogos: Desenvolvimento de jogos que reflitam aspectos culturais e educativos, promovendo a interação, o engajamento e o reconhecimento de valores locais e/ou globais. Análise metodológica, projetual e interdisciplinar aplicada ao desenvolvimento de jogos;		
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
1. Capacidade de planejamento e organização de aula	A aula deve demonstrar planejamento intencional e estrutura bem definida, articulando introdução, desenvolvimento e conclusão de forma clara e coerente. . Na introdução, espera-se que a pessoa candidata situe o tema no contexto do curso de Design da UFAL, seus objetivos de aprendizagem, o conteúdo a ser tratado e sua relevância para o campo do Design. . O desenvolvimento deve integrar teoria e prática, explorando conceitos, exemplos e abordagens de maneira progressiva e compreensível. . A conclusão deve retomar os principais pontos abordados, apresentando uma síntese coerente e reflexiva sobre o tema e, preferencialmente, uma proposta de atividade ou exercício de fixação que dialogue com os objetivos e o conteúdo trabalhado.	
2. Capacidade de comunicação e de síntese do candidato	O candidato deve demonstrar clareza na comunicação oral e visual, expressando-se de forma objetiva, segura e envolvente. . É importante que utilize adequadamente o tempo disponível, priorizando o desenvolvimento do conteúdo e evitando dispersões. . Espera-se que saiba selecionar o essencial, valorizando a organização das ideias e a síntese dos conceitos-chave, em vez de uma exposição excessiva de tópicos que possa comprometer a coerência e o ritmo da aula. . A apresentação deve revelar capacidade didática, domínio do tema e sensibilidade para o público, facilitando a compreensão e o interesse dos estudantes.	
3. Conhecimento teórico	O candidato deve demonstrar domínio conceitual e consistência teórica sobre o design de jogos, articulando fundamentos e práticas de forma crítica e contextualizada. . Devem ser abordados conceitos essenciais como: motivação, objetivos, estética, mecânica jogabilidade, regras e componentes. Também os aspectos metodológicos e projetuais do game design, incluindo princípios, processos e ferramentas utilizados na área. . Espera-se que a exposição teórica seja sustentada por exemplos significativos, especialmente de jogos com caráter cultural e/ou educativo, evidenciando como esses elementos promovem interação, engajamento e reconhecimento de valores locais e globais. . A utilização de referências teóricas pertinentes e atualizadas será valorizada, sobretudo quando conseguir articular autores e experiências práticas de maneira crítica e aplicada.	

ASSINATURAS:



Documento assinado digitalmente
GENILDA DA SILVA ALEXANDRIA SOUSA
Data: 15/10/2025 06:45:54-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

MACEIÓ/AL, 15 de outubro de 2025.

Examinador(a)



PADRÃO DE RESPOSTA DA PROVA DIDÁTICA

ORIENTAÇÕES:

- Neste documento o examinador deverá descrever as questões e aspectos relevantes em cada critério de avaliação para obtenção da nota mínima para aprovação.

EXAMINADOR		INSTITUIÇÃO
Maurício Elias Klafke Dick		UFSC
PONTO SORTEADO		
Design de Jogos: Desenvolvimento de jogos que reflitam aspectos culturais e educativos, promovendo a interação, o engajamento e o reconhecimento de valores locais e/ou globais. Análise metodológica, projetual e interdisciplinar aplicada ao desenvolvimento de jogos;		
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
1. Capacidade de planejamento e organização de aula	A pessoa candidata deve apresentar uma aula que tenha uma estrutura clara, coesa e coerente. Espera-se que: a introdução situe a aula dentro do contexto do Curso de Design da UFAL, apresente o(s) objetivo(s), metodologia e conteúdo programático da aula consistentes e contextualize a relevância do tema dentro do campo do Design; o desenvolvimento articule conceitos e exemplos, relacionando teoria e prática; e a conclusão faça uma síntese dos pontos discutidos e apresente as considerações finais a respeito do tema. É desejável que a pessoa candidata também apresente uma proposta de atividade e/ou exercício de fixação que se articule aos objetivos e conteúdos da aula.	
2. Capacidade de comunicação e de síntese do candidato	A pessoa candidata deve ser apresentar boa capacidade de comunicação oral e visual para transmitir informações de forma clara e eficaz com postura profissional. É desejável que a pessoa candidata respeite os limites de tempo previstos no edital e utilize a maior parte da aula no desenvolvimento, explorando o conteúdo de forma aprofundada. Igualmente, deve ser capaz de identificar e destacar o que é realmente importante no conteúdo, evitando excesso de tópicos que comprometam a coerência da aula.	
3. Conhecimento teórico	A pessoa candidata deve ser capaz de demonstrar conhecimento teórico preciso na área de design de jogos. Para tal, é esperado que sejam abordados conceitos fundamentais – como motivação, regras, metas, objetivos, dinâmica, mecânica e estética –, além de aspectos projetuais/metodológicos do <i>game design</i> (princípios, práticas/processos, ferramentas e técnicas) em uma perspectiva interdisciplinar. A pessoa candidata também deve articular o quadro teórico com exemplos de jogos de caráter cultural e/ou educativo, explanando como estes promovem a interação, o engajamento e o reconhecimento de valores locais e/ou globais. É desejável apresentar referências do design de jogos que suportem a teoria, utilizando autores como Katie Salen e Eric Zimmerman, Paul Schuytema; Jane McGonigal; Jesse Schell; Kevin Werbach e Dan Hunter; Scott Rogers; Heather Maxwell Chandler; Johan Huizinga, Jim Thompson, Barnaby Berbank-Green e Nic Cusworth; entre outros.	

Documento assinado digitalmente



MAURICIO ELIAS KLAFKE DICK
Data: 15/10/2025 19:43:55-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ASSINATURAS:

MACEIÓ/AL, 15 de Outubro de 2025.

Examinador(a)



PADRÃO DE RESPOSTA DA PROVA DIDÁTICA

ORIENTAÇÕES:

- Neste documento o examinador deverá descrever as questões e aspectos relevantes em cada critério de avaliação para obtenção da nota mínima para aprovação.

EXAMINADOR		INSTITUIÇÃO
Flávio Gomes de Oliveira		UFG
PONTO SORTEADO		
Design de Jogos: Desenvolvimento de jogos que reflitam aspectos culturais e educativos, promovendo a interação, o engajamento e o reconhecimento de valores locais e/ou globais. Análise metodológica, projetual e interdisciplinar aplicada ao desenvolvimento de jogos;		
CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO		
1. Capacidade de planejamento e organização de aula	Espera-se que o(a) candidato(a) apresente uma proposta de Plano de Aula no início da aula, estabelecendo como vai abordar a aula. Espera-se que o candidato utilize de forma adequada os recursos didáticos, elementos como apresentações, vídeos, jogos ou outros elementos diversos. Espera-se o uso de um material expositivo que seja adequado para trabalhar o tema de Design de Jogos bem como a teoria envolta no tema. Por fim, será verificado a organização de uma estrutura temporal ou hierárquica para os diversos elementos da aula.	
2. Capacidade de comunicação e de síntese do candidato	Espera-se do(a) candidato(a), uma postura adequada durante a apresentação da aula, com um posicionamento confiante e seguro e postura tranquila. Espera-se que o(a) candidato(a) tenha uma interação segura com os materiais didáticos diversos usados para apresentação da aula, como jogos de exemplo, apresentações diversas ou outros materiais. Espera-se que o conteúdo flua de forma contínua e sem repetições de temas. Espera-se que o(a) candidato(a) seja capaz de articular a teoria e prática de forma consistente e não apenas lendo o conteúdo preparado.	
3. Conhecimento teórico	Espera-se que o(a) candidato(a) consiga articular a teoria e prática referente ao Design de Jogos passando pelos seguintes conteúdos: Base teórica da metodologia de produção de jogos; Principais autores que trabalhem com metodologia de design de jogos, teoria de jogos e processos de produção de jogos; Jogos que incluam elementos culturais e/ou educativos; Jogos que valorizem elementos locais ou culturais; Bases estruturais para projeto e desenvolvimento de jogos; Espera-se que os temas acima sejam tratados com exemplos práticos e articulando a teoria com os exemplos apresentados.	

Documento assinado digitalmente



FLAVIO GOMES DE OLIVEIRA

Data: 15/10/2025 21:05:58-0300

Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

ASSINATURAS:

MACEIÓ/AL – AL, 15 de Outubro de 2025.

Examinador(a)



QUADRO DE NOTAS – PROVA DIDÁTICA

	NOME DO CANDIDATO	EXAM.1	EXAM. 2	EXAM. 3	MÉDIA	PENALIDADE	MÉDIA FINAL	SITUAÇÃO
01	ALINE DA SILVA OLIVEIRA NEVES	9,60	9,40	9,30	9,433	-	9,433	APROVADO
02	ALLISSON JOSÉ FERNANDES DE ANDRADE	9,90	9,70	9,10	9,566	-	9,566	APROVADO
03	ANDRÉ GRILO DE SOUSA	-	-	-	-	-	-	-
04	AURISBERG LEITE MATUTINO	-	-	-	-	-	-	-
05	CASSIA REGINA D'ANTONIO ROCHA DA SILVA	-	-	-	-	-	-	-
06	CRISTINE MATOS DANTAS	-	-	-	-	-	-	-
07	FERNANDO SILVEIRA XIMENES	-	-	-	-	-	-	-
08	GIULIA FRANCESCA CARVALHO OLIVEIRA FRANÇA	-	-	-	-	-	-	-
09	GUSTAVO LUIZ DOS SANTOS DEWES	-	-	-	-	-	-	-
10	IMAÍRA PORTELA DE ARAÚJO MEDEIROS	-	-	-	-	-	-	-
11	INGRID MOURA WANDERLEY	5,60	6,00	5,30	5,633	1,00	4,633	Reprovado
12	JANAINA FREITAS SILVA DE ARAUJO	8,60	8,10	7,70	8,133	1,00	7,133	APROVADO
13	JANAINA SILVA XAVIER	-	-	-	-	-	-	-
14	JORGE LANGONE	6,80	7,70	7,10	7,200	-	7,200	APROVADO
15	LAIS HELENA GOUVEIA RODRIGUES	-	-	-	-	-	-	-
16	LUANA KARLA DE VASCONCELOS BRANDÃO FERRO	-	-	-	-	-	-	-
17	LUIZ CLAUDIO LAGARES IZIDIO	-	-	-	-	-	-	-
18	MARIANA VALCACIO ARAÚJO PEREIRA	-	-	-	-	-	-	-
19	ONNARA CUSTÓDIO GOMES	-	-	-	-	-	-	-
20	RAISSA ALBUQUERQUE DOS ANJOS	-	-	-	-	-	-	-
21	RAPHAEL FREITAS SOUZA	-	-	-	-	-	-	-
22	TARCIANA ARAÚJO BRITO DE ANDRADE	-	-	-	-	-	-	-
23	THESKA LAILA DE FREITAS SOARES	-	-	-	-	-	-	-
24	VÍTOR DOMÍCIO DE MENESES	-	-	-	-	-	-	-
25		-	-	-	-	-	-	-
26		-	-	-	-	-	-	-
27		-	-	-	-	-	-	-
28		-	-	-	-	-	-	-
29		-	-	-	-	-	-	-
30		-	-	-	-	-	-	-
31		-	-	-	-	-	-	-
32		-	-	-	-	-	-	-
33		-	-	-	-	-	-	-
34		-	-	-	-	-	-	-
35		-	-	-	-	-	-	-
36		-	-	-	-	-	-	-
37		-	-	-	-	-	-	-
38		-	-	-	-	-	-	-
39		-	-	-	-	-	-	-
40		-	-	-	-	-	-	-
41		-	-	-	-	-	-	-
42		-	-	-	-	-	-	-
43		-	-	-	-	-	-	-
44		-	-	-	-	-	-	-
45		-	-	-	-	-	-	-
46		-	-	-	-	-	-	-
47		-	-	-	-	-	-	-
48		-	-	-	-	-	-	-
49		-	-	-	-	-	-	-
50		-	-	-	-	-	-	-
51		-	-	-	-	-	-	-
52		-	-	-	-	-	-	-
53		-	-	-	-	-	-	-
54		-	-	-	-	-	-	-
55		-	-	-	-	-	-	-
56		-	-	-	-	-	-	-
57		-	-	-	-	-	-	-
58		-	-	-	-	-	-	-
59		-	-	-	-	-	-	-
60		-	-	-	-	-	-	-
61		-	-	-	-	-	-	-

LOCAL DO SORTEIO DA ORDEM DE APRESENTAÇÃO DO PAA: SECRETARIA DA FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO DATA E HORA: 16/10/2025 – 13:00

LOCAL DA APRESENTAÇÃO DO PAA: ATELIÊ 01 – FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO DATA E HORA: 16/10/2025 – 13:15

Maceió, 15 de Outubro de 2025.

Documento assinado digitalmente



GENILDA DA SILVA ALEXANDRIA SOUSA
Data: 15/10/2025 21:48:39-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Presidente: _____

Prof. Dr. Flavio Gomes de Oliveira

2º Examinador(a): _____

Profa. Dra. Genilda da Silva Alexandria Souza

Documento assinado digitalmente



MAURICIO ELIAS KLAFFE DICK
Data: 15/10/2025 21:52:42-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

3º Examinador(a): _____

Prof. Dr. Maurício Elias Klafke Dick



Documento assinado digitalmente
FLAVIO GOMES DE OLIVEIRA
Data: 15/10/2025 22:01:04-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Isor: _____

Profa. Dra. D



Documento assinado digitalmente

DANIELLY AMATTE LOPES
Data: 15/10/2025 22:03:38-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>