

**PADRÃO DE RESPOSTA DA PROVA DIDÁTICA – 2º EXAMINADOR**

COMISSÃO EXAMINADORA		INSTITUIÇÃO
2º Examinador (a)	Profa. Dra. Juliana Donato de Almeida Cantalice	UFAL
<b>ESPELHO DA PROVA DIDÁTICA</b>		
<b>PONTO SORTEADO</b>		
<b>4 – Técnicas Digitais de Representação Gráficas Aplicadas ao Design de Produto</b>		
<b>CONTEÚDOS DA APRESENTAÇÃO</b>		
1. Domínio do tema	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Domínio de repertório teórico- conceitual, demonstrando conhecimento das técnicas digitais de representação gráfica aplicadas ao design de produto, incluindo softwares relevantes (principalmente os softwares de domínio livre), técnicas de modelagem e renderização.</li> <li>- Domínio da base científica e conceitos de representação gráfica digital, demonstrando compreensão abrangente sobre ferramentas e métodos além das possibilidades de aplicação prática em diferentes etapas do processo projetual de design.</li> <li>- É desejável domínio dos princípios de modelagem tridimensional, conceitos de ponto, linha e superfície; ferramentas básicas de modelagem (como extrusão, chanfro, operações booleanas, operações com vértices, etc.); topologia da malha (malhas e suas propriedades: vértices, arestas e faces), bem como processos e técnicas de renderização (materiais, técnicas, iluminação e configurações gerais).</li> <li>- Deve apresentar coerência na organização dos argumentos, contextualizando-os em cenários reais ou hipotéticos.</li> </ul>	
2. Contextualização	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apresentar conceitos fundamentais sobre o tema e sua interação com as diversas áreas do Design, principalmente com o Design de Produto;</li> <li>- Situar as técnicas digitais de representação gráfica no contexto mais amplo do design de produto, destacando sua relevância no cenário atual;</li> <li>- Explorar exemplos concretos sobre como as técnicas de representação gráfica digital têm sido utilizadas em projetos de design de produto, destacando tendências inovadoras;</li> <li>- Demonstrar compreensão sobre as necessidades e desafios enfrentados pelos Designers de produto atualmente e como as técnicas de representação gráfica digital podem auxiliá-los em seus projetos para geração de soluções eficazes.</li> </ul>	
3. Sequência lógica	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cumprimento do tempo mínimo indicado no edital com conteúdo relevante a temática abordada na aula, organizando a apresentação de forma clara e coerente, seguindo uma sequência lógica que gule a explanação através dos principais conceitos e exemplos;</li> <li>- Utilização de metodologia e sequência didática, dividindo a apresentação em seções distintas como introdução, exploração das técnicas digitais, exemplos de aplicação prática e considerações sobre o futuro do design de produto digital;</li> <li>- Ritmo de aula adequado.</li> </ul>	

ASSINATURAS:

Maceió – AL, 18 de março de 2024.

  
 2º Examinador

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**  
**PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO PARA PROFESSOR SUBSTITUTO**  
Edital nº 1 de 05 de janeiro de 2024  
FAU  
72 – Projeto em Design

**B7**

4. Linguagem adequada ao nível do grupo	<ul style="list-style-type: none"><li>- Utilização correta da língua portuguesa, empregando uma linguagem que possa ser apropriada para alunos de graduação;</li><li>- Domínio dos termos técnicos relacionados ao tema tratado na aula, mas sem o uso de jargões desnecessários de forma a deixar o conteúdo apresentado acessível até para os menos familiarizados com o assunto;</li><li>- Clareza da fala e dicção compreensível;</li><li>- Demonstração de segurança e domínio do conteúdo.</li></ul>
---	--

ASSINATURAS:

Maceló – AL, 18 de março de 2024.

  
2º Examinador





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**  
**PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO PARA PROFESSOR SUBSTITUTO**

Edital nº 1 de 05 de janeiro de 2024

FAU

72 – Projeto em Design

**B7**

**PADRÃO DE RESPOSTA DA PROVA DIDÁTICA - PRESIDENTE**

COMISSÃO EXAMINADORA	INSTITUIÇÃO
PRESIDENTE	UFAL

Profa. Dra. Thaisa Francis Cesar Sampaio Sarmiento

**ESPELHO DA PROVA DIDÁTICA**

**PONTO SORTEADO**

**4 – Técnicas Digitais de Representação Gráficas Aplicadas ao Design de Produto**

**CONTEÚDOS DA APRESENTAÇÃO**

**1. Domínio do tema**

1. O candidato deve iniciar demonstrando dominar os princípios básicos de representação e expressão gráfica, com base na geometria descritiva, com foco em produtos em duas dimensões: ponto, linha, plano que compõem a vista de um objeto. A aula deve continuar para a representação tridimensional, a partir da explicação sobre: diferentes pontos de vista e formas de visualização em perspectiva, e seus elementos constituintes – ponto de fuga, linha do horizonte, planos de projeção do objeto, tratamento de superfícies do objeto, tipos de visualização tridimensional e de estilos de perspectiva.

2. A aula também deve abordar o domínio sobre normas técnicas para desenho técnico de objetos, que envolvem a representação e a nomenclatura dos elementos do desenho, a modelagem sólida paramétrica, a planificação de sólidos e a elaboração de modelos digitais e renderização, com base em fontes conhecidas: livros, apostilas, artigos e material audiovisual. Como base dos conteúdos, as fontes de consulta devem seguir as recomendadas pelo PPC do Curso de Design: PIPES, Alan. Desenho para designers: habilidades de desenho, esboços de conceito, design auxiliado por computador, ilustração, ferramentas e materiais, apresentações, técnicas de produção. São Paulo: Blucher, 2010. 223 p. ; SILVA, Eurico de Oliveira e; ALBIERO, Evandro; SCHMITT, Alexander; SPENGLER, Gerd; WEINAND, Ewald. Desenho técnico fundamental. São Paulo: EPU, 2009. 130 p.; ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS Comissão de Estudo de Documentação. Normas para desenho técnico. 2.ed. Editora Globo, 1981. 332 p. ; SILVA, Arlindo (et al.). Desenho técnico moderno. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, c2006. 475 p. ; MAGUIRE, D. E.; SIMMONS, C. H. Desenho técnico: problemas e soluções gerais de desenho. São Paulo: Hemus, 2004. 257 p. ; PRÍNCIPE JR, Alfredo dos Reis. Noções de Geometria Descritiva. São Paulo: Nobel, 2014.; SPECK, Henderson José; PEIXOTO, Virgílio Vieira. Manual básico de desenho técnico. 5. ed., rev. Florianópolis: UFSC, 2009. 203 p.

3. Um ponto fundamental do desenvolvimento da aula deve ser o domínio dos recursos digitais de modelagem de sólidos, representação bi e tridimensional em software de desenho de produto, favorecendo o uso de softwares livres. No sentido do domínio da ferramenta digital, a aula deve seguir pela explanação do menu do software, abordando os comandos disponíveis, em forma de acionamento em tela e em atalhos de teclado. A configuração de estilo e padrões do desenho em plataforma digital, para configuração de papel de impressão, dimensionamento, texturas, cores, linhas e movimentação do objeto no espaço tridimensional. Tal domínio deve seguir também o padrão de

ASSINATURAS:

Presidente

Maceió – AL, 18 de março de 2024.



FAU

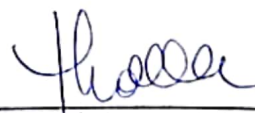
72 - Projeto em Design

QUADRO DE NOTAS - PROVA DIDÁTICA - AMPLA CONCORRÊNCIA


	NOME DO CANDIDATO	EXAM.1	EXAM. 2	MÉDIA FINAL
01	DAVID ALVES DE ANDRADE	40,00	32,00	36,00
02	JÉSSICA MARIA BOMFIM DE PAULA	73,50	71,50	72,50
03		-	-	-
04		-	-	-
05		-	-	-
06		-	-	-
07		-	-	-
08		-	-	-
09		-	-	-
10		-	-	-
11		-	-	-
12		-	-	-
13		-	-	-
14		-	-	-
15		-	-	-
16		-	-	-
17		-	-	-
18		-	-	-
19		-	-	-
20		-	-	-

Maceió - AL, 19 de março de 2024.

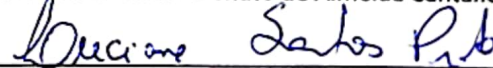
Presidente:

  
Profa. Dra. Thaisa Francis Cesar Sampaio Sarmento - UFAL

2º Examinador(a):

  
Profa. Dra. Juliana Donato de Almeida Cantalice - UFAL

Supervisor(a):

  
Luciane Santos Prado - UFAL





**UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS**  
**PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO PARA PROFESSOR SUBSTITUTO**

Edital nº 1 de 05 de janeiro de 2024


FAU

72 – Projeto em Design

**B7**

	representação normativo prevlsto na ABNT – NBR 10067: princípios gerais de representação e desenho técnico.
2. Contextualização	No contexto do tema, o candidato deve considerar que irá ensinar a base teórica do desenho digital bi e tridimensional para alunos Ingressantes, e que muitas vezes tem dificuldades com a representação de vistas ortogonais em desenho técnico no modo tradicional de ensino (em lápis e papel) , assim o domínio de recursos digitais pode ser um fator de maior dificuldade, a ser trabalhado em sala de aula. Assim, para além do domínio do tema, é necessário dominar o meio digital no qual a aula será ministrada, indo também para o manuseio de softwares de domínio livre.
3. Sequência lógica	No contexto do tema, o candidato deve expressar o raciocínio inicial que parte da representação geométrica de sólidos simples, com base na geometria descritiva e na NBR 10067, a fim de dirigir sua fala aos alunos ingressantes. Após essa explanação inicial das regras do desenho técnico, o candidato deve seguir para o ensino da visualização e desenho tridimensional de sólidos geométricos usando recursos digitais, descrevendo como o sofwatre possibilita a elaboração tridimensional de tal objeto, usando exemplos e demonstrações de como proceder o desenho digital. Ao final da aula, o candidato deve conseguir finalizar o conteúdo abordando acabamentos de texturização, uso de materiais, cores e iluminação no objeto desenhado em plataforma digital, usando softwares de desenho e representação gráfica. Ao final da aula, os alunos devem estar aptos a realizarem exercícios práticos no software apresentado em sala, baseados nas discussões feitas durante a aula.
4. Linguagem adequada ao nível do grupo	Domínio de termos técnicos encontrados em normas de desenho técnico, nomenclatura de elementos geométricos da geometria descritiva, da representação gráfica bi e tridimensional, comandos a serem ministrados que correspondem a ações no âmbito do software de desenho digital, que devem ser explorados, esclarecidos para a turma.

ASSINATURAS:

  
\_\_\_\_\_  
Presidente

Maceió – AL, 18 de março de 2024.