



# UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

Reitoria  
Pró-Reitoria de Graduação  
Diretoria de Processos Seletivos  
Divisão de Correção

Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco A, Térreo - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902  
Telefone: (34) 3239-4127/4128 - www.portalselecao.ufu.br



## COMUNICADO

### ESPELHO DE CORREÇÃO DA PROVA DIDÁTICA EDITAL 16/2025 – FAUED

A Comissão Julgadora torna público o espelho de correção da Prova Didática do Concurso Público para contratação de professor efetivo da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design - FAUED, área: Design, subárea: Design Gráfico.

**TEMA SORTEADO:** Design gráfico e produção gráfica: processos de impressão tradicionais e digitais, softwares de produção e edição de imagens, noções de fotografia e tratamento de imagens, noções de sistema de tintas e cores no ambiente digital, processos de acabamento e tratamento de materiais impressos, noções de arte finalização.

O tema selecionado é amplo e certamente não seria possível, em uma única aula de 40 a 50 minutos, contemplar toda a complexidade, a variedade e as especificidades de todos os processos de impressão (sejam analógicos ou digitais) e dos processos de criação, preparação e finalização de design para meios digitais. No entanto, se o desafio é, em uma única explanação, problematizar a produção gráfica e sua intrínseca relação com o design gráfico, aspectos conceituais, históricos, técnicos e tecnológicos devem ser contemplados, ainda que sinteticamente, através de imagens, infográficos e quadros comparativos. Espírito crítico pode balizar o apontamento de outros aspectos como aqueles estéticos, éticos, ecológicos, ergonômicos e de acessibilidade, econômicos e culturais, guardadas as limitações. Estudo de caso ou aprofundamento técnico, tecnológico e estético em um único processo de impressão pode contribuir para a didática e a proposta de uma atividade prática, demonstrando sensibilidade e diálogo entre a teoria e a prática. No entanto, discorrer apenas sobre um único processo de produção gráfica (como o Offset – litografia, por exemplo) sem nenhuma citação ou abordagem mais abrangente é limitar a importância e o alcance dessa área de estudo tão cara ao design e que certamente vem encontrando, na contemporaneidade, mudanças e desafios expressivos com o nascimento de outros processos de criação e de prototipagem digitais, alterando a maneira como se cria e se materializa design gráfico, seja impresso ou não. Importante dizer ainda que, apesar de o design e especificamente o design gráfico, no âmbito da produção gráfica, fazer fronteira com outras áreas de mercado como publicidade e marketing, as discussões devem ser centradas e realizadas no âmbito de uma graduação em Design, considerando a multiplicidade da subárea estabelecida no edital em questão.

Assim sendo, considerando a tabela de critérios abaixo para a avaliação da Prova Didática, tem-se o que deveria ser abordado pelo(a) candidato(a) para a obtenção da nota máxima:

Nº	Critério	Descrição (O que se espera do candidato em cada critério)	Pontuação Máxima
1	Pertinência temática e abordagem teórico conceitual.	<p><b>I. Domínio do conteúdo (10 pontos);</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Produção gráfica sob a ótica de autores significativos (segundo bibliografia anexa) e principalmente sob o entendimento de uma <u>preparação técnica e visual/estética de peças gráficas, independentemente de o suporte final ser impresso ou digital</u>;</li> <li>* Linha do tempo de processos de impressão, com imagens e infográficos;</li> <li>* Processos de impressão analógicos, características e aplicações (flexografia, rotogravura, serigrafia, offset);</li> <li>* Processos de impressão digitais, características e aplicações (laser, jato de tinta, sublimação, DTG, DTF, UV LED); impressão POD;</li> <li>* Quadros comparativos entre processos de impressão analógicos e digitais com aplicações, vantagens e limitações;</li> <li>* Fluxo de trabalho na produção gráfica com etapas e características: <u>Pré-impressão</u> → <u>Impressão</u> → <u>Pós-impressão</u> com adaptação para produção gráfica para meios unicamente digitais;</li> <li>* Softwares de design gráfico e plataformas de criação digital baseadas em nuvem;</li> <li>* Inteligência artificial e produção gráfica impressa e digital.</li> </ul> <p><b>II. Relação da teoria e prática (5 pontos);</b></p> <p><b>III. Coerência entre o plano de aula apresentado e o desenvolvimento da aula (5 pontos).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Apresentar conceitos, contextos e processos com exemplos visuais ou audiovisuais de design gráfico;</li> <li>* Abordar os tópicos mencionados no plano de aula com didática e raciocínio lógico.</li> </ul>	20
2	Habilidade didático pedagógica e expressão oral.	<p><b>I. Facilidade e clareza de expressão e comunicação (5 pontos);</b></p> <p><b>II. Capacidade de síntese (5 pontos);</b></p> <p><b>III. Objetividade (5 pontos);</b></p> <p><b>IV. Uso correto da língua portuguesa e da linguagem técnica (5 pontos).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Ser claro, comunicativo, sintético e objetivo, demonstrando domínio culto da língua portuguesa e da língua inglesa, uma vez que muitos dos termos técnicos da produção gráfica e do design gráfico são ditos e entendidos em inglês.</li> </ul>	20
3	Planejamento e ordenamento da exposição	<p><b>I. Capacidade de organização e planejamento, com adequação entre os tempos mínimo e máximo (5 pontos);</b></p> <p><b>II. Utilização de recursos didáticos adequados (5 pontos).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* Expressar-se com clareza e planejamento entre 40 e 50 minutos de aula, utilizando-se de outros recursos como imagens, vídeos, impressos, exemplos em softwares e estudos de caso relevantes.</li> </ul>	10
4	Articulação e clareza de ideias durante a apresentação e arguição	<p><b>I. Capacidade de organizar ideias sobre o tema sorteado (5 pontos);</b></p> <p><b>II. Espírito crítico (5 pontos).</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>* O espírito crítico deve sempre balizar conceitos e contextos variados, montando relações entre história e processos de design, arte e tecnologia.</li> </ul>	10

5	Adequação do conteúdo ao nível de ensino	<p><b>Serão avaliadas a complexidade, a abrangência e a qualidade dos conceitos utilizados para a elaboração da apresentação (10 pontos).</b></p> <p>* Contemplar a complexidade e a abrangência do tema na área do design gráfico, ainda que ao final (com propósitos didáticos) se opte por apresentar um dos processos de impressão ou de finalização/prototipagem da produção gráfica para meios unicamente digitais;</p> <p>* Entendimento da produção gráfica como uma <u>preparação técnica e visual/estética de peças gráficas, independentemente de o suporte final ser impresso ou digital;</u></p>	10
6	Adequação da bibliografia utilizada	<p><b>Serão avaliadas as referências bibliográficas adotadas na elaboração do plano de ensino, bem como na exposição oral (10 pontos).</b></p> <p>* Referenciar bibliografias mais antigas/clássicas e atuais, bem como <i>links</i> importantes durante e ao final da aula e do plano de aula.</p>	10
7	Apresentação de plano de aula	<p><b>I. Coesão com o tema proposto e informações essenciais ao desenvolvimento da aula (5 pontos);</b></p> <p><b>II. Adequação das informações disponibilizadas para a identificação e compreensão dos objetivos que se pretende atingir ao final da exposição (5 pontos).</b></p> <p><b>Obs.: O candidato deverá entregar cópia do plano de aula para cada membro da comissão julgadora no início da prova didática; ao candidato que não o fizer será atribuída nota zero nesse item.</b></p> <p>* Plano de aula coeso com tópicos, argumentações e bibliografia que indiquem a especificidade da área sem, no entanto, perder a relação com processos históricos, artísticos e tecnológicos.</p>	10
8	Tempo de apresentação	<p>Tempo entre 40 e 50 minutos: 10 pontos. Para cada minuto acima ou abaixo deste tempo será descontado 1 ponto(s)</p> <p>Exemplo: 59 minutos: 1 ponto 58 minutos: 2 pontos 57 minutos: 3 pontos 56 minutos: 4 pontos 55 minutos: 5 pontos 54 minutos: 6 pontos 53 minutos: 7 pontos 52 minutos: 8 pontos 51 minutos: 9 pontos tempo entre 40 e 50 minutos: 10 pontos 39 minutos: 9 pontos 38 minutos: 8 pontos 37 minutos: 7 pontos 36 minutos: 6 pontos 35 minutos: 5 pontos 34 minutos: 4 pontos 33 minutos: 3 pontos 32 minutos: 2 pontos 31 minutos: 1 ponto Obs.: tempo &lt; ou = 30 minutos: 0 ponto; tempo &gt; ou = 60 minutos: 0 ponto</p>	10
<b>TOTAL</b>			<b>100</b>

## Bibliografia

- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *O Manual da Produção Gráfica*. Porto Alegre: Bookman, 2010.
- AMBROSE, Gavin; HARRIS, Paul. *Impressão & acabamento*. Porto Alegre: Bookman, 2009.
- BAER, Lorenzo. *Produção Gráfica*. 6. ed. São Paulo: SENAC, 2005.
- BARBOSA, Conceição. *Manual de produção gráfica*. 3. ed. São Paulo: Senac São Paulo, 2013.
- DONDIS, Donis A. *A sintaxe da linguagem visual*. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- GATTER, Mark. *Produção Gráfica para Designers*. São Paulo: GG Brasil, 2011.
- GUERRA, Fabiana; TERCE, Mirela. *Design digital: conceitos e aplicações para websites, animações, vídeos e webgames*. São Paulo: Senac São Paulo, 2014.
- MAN, John. *A revolução de Gutenberg: a história de um gênio e uma invenção que mudou o mundo*. Rio de Janeiro: Ediouro, 2002.
- MEGGS, Philip B.; PURVIS, Alston W. *História do design gráfico*. 5. ed. São Paulo: Blucher, 2014.
- SARMENTO, Camila Freitas. *Ergonomia visual*. Curitiba: InterSaberes, 2021.
- VILLAS-BOAS, André. *Produção Gráfica para Designers*. 3ª ed. Rio de Janeiro: 2AB, 2008.
- WHEELER, Alina. *Design da identidade da marca*. 2ª. ed. Porto Alegre: Bookman, 2008.