



NORMAS COMPLEMENTARES AO EDITAL No. 99/2019

CONCURSO PÚBLICO DE PROVAS E TÍTULOS PARA PROFESSOR DA CARREIRA DE MAGISTÉRIO INTEGRANTE DO PLANO DE CARREIRAS E CARGOS DE MAGISTÉRIO FEDERAL DA UFU/ FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E DESIGN

ÁREA 2: DESIGN COMPUTACIONAL E PROJETO DE ARQUITETURA, URBANISMO E DESIGN

A presente norma complementar deve estar de acordo com o previsto no Edital Específico nº 99/2019 e Edital de Condições Gerais nº 58/2019 da Universidade Federal de Uberlândia, **de leitura obrigatória.**

Em caso de conflito entre estas normas complementares e o disposto no Edital Específico nº 99/2019 e Edital de Condições Gerais nº 58/2019 da Universidade Federal de Uberlândia devem prevalecer as disposições dos referidos editais.

Estas normas complementares incorporar-se-ão ao edital específico nº 99/2019, naquilo que com ele forem compatíveis.

1. DAS PROVAS E TÍTULOS

1.1. Prova Escrita: A prova escrita acontecerá **na data, local e horário definidos no edital específico.**

1.2. Prova Didática

1.2.1. A prova didática será aplicada **na data, local e horário a serem divulgados em até 05 (cinco) dias úteis após o encerramento do prazo para o pagamento das inscrições**, no endereço www.ingresso.ufu.br

1.2.2. Prova Didática Pedagógica: A Prova Didática Pedagógica será realizada como fase posterior à prova escrita e consistirá na apresentação oral, observada a ordem de realização fixada por sorteio, de um tema sorteado a partir de uma lista elaborada pela Comissão Julgadora com, no mínimo, vinte e quatro horas e no máximo trinta e seis horas de antecedência, abrangendo assuntos do programa.

1.2.3. A Prova Didática Pedagógica, cuja assistência é vedada aos demais candidatos, será realizada em sessão pública e terá duração mínima de quarenta minutos e máxima de cinquenta minutos, podendo haver um acréscimo de até trinta minutos para arguição pela Comissão Julgadora.

1.2.4. No início da Prova, o candidato deverá entregar à Comissão Julgadora, por escrito, 03 (três) cópias do Plano de Aula sobre o ponto sorteado, onde deverão constar as referências bibliográficas e os materiais que serão indicados aos alunos da graduação.

1.2.5. Para a realização da Prova Didática, a Faculdade de Arquitetura e Urbanismo e Design disponibilizará: data show, microcomputador, quadro negro e giz;

1.2.6. Caso o candidato queira utilizar qualquer outro equipamento ou material que não esteja listado acima, deverá consultar a Banca sobre a possibilidade de uso ou fornecimento do material, assim como sobre os programas de mídia compatíveis e disponíveis.



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO E
DESIGN



1.2.7. As provas serão gravadas em áudio e vídeo que assegure boa qualidade e seu conteúdo não poderá ser consultado por terceiros, salvo autorização expressa do candidato detentor do direito de imagem, de acordo com o que dispõe a Lei nº 12.527/2011.

1.2.8. A Prova Didática Procedimental será aplicada na data, local e horário a serem divulgados em até 05 (cinco) dias úteis após o encerramento do prazo para o pagamento das inscrições, no endereço www.ingresso.ufu.br.

1.2.9. A Prova Didática Procedimental terá duração mínima de 1 (uma) hora e máxima de 4 (quatro) horas.

1.2.10. A prova didática procedimental consistirá na capacidade de resolver uma situação de projeto proposta, em nível de estudo preliminar a partir de aplicativos computacionais. A apresentação do tema da prova, com indicação de base programática e sítio da intervenção, será definida pela Comissão Julgadora e apresentada aos candidatos imediatamente antes do início da contagem do tempo de prova. Os candidatos não poderão se ausentar do recinto durante realização da Prova, nem atender telefonemas ou manter qualquer outro tipo de comunicação externa. O projeto desenvolvido será entregue para avaliação, não havendo apresentação do mesmo.

1.2.11. O desenvolvimento do projeto da Prova Didática Procedimental, bem como sua documentação para a entrega, será realizado com a assistência de computador. Para isso, a FAUeD irá disponibilizar, para a realização da prova, computadores com os seguintes aplicativos: a) SketchUp (Trimble, Inc.); b) Rhinoceros e Grasshopper (McNeel, Inc.); c) ArchiCAD (Graphisoft, Inc.); d) Dynamo e Revit (Autodesk, Inc.). As folhas de desenho, assim como os computadores, serão fornecidas pela FAUeD. Demais materiais de desenho, como lápis, lapiseiras, giz de cera, lápis de cor, borrachas, canetas, réguas e esquadros, escalas, etc. deverão ser providenciados pelos candidatos e previamente inspecionados e aprovados pela Comissão Julgadora, no momento do início da prova. Não serão admitidos quaisquer outros dispositivos eletrônicos que não aqueles fornecidos pela Comissão.

1.2.12. Todo o material gráfico e textual, manual, digital e impresso, desenvolvido durante a Prova Didática Procedimental, bem como o material fornecido pela Comissão Julgadora, deverá ser entregue para a avaliação.

1.2.13. A Comissão Julgadora poderá impugnar qualquer instrumento e/ou material que, de alguma forma, crie vantagem indevida a candidato na realização da prova.

1.3. Análise de Títulos

1.3.1. A entrega dos títulos será feita **na data, local e horário a serem divulgados em até 05 (cinco) dias úteis após o encerramento do prazo para o pagamento das inscrições**, no endereço www.ingresso.ufu.br.

1.3.2. Para esta prova, **participarão apenas os candidatos aprovados na Prova Escrita**, quais sejam, os que apresentaram nota igual ou superior a 70 pontos. Para a apreciação e valoração dos títulos acadêmicos e das atividades didáticas e /ou profissionais serão consideradas as informações apresentadas no Curriculum Lattes, com as devidas comprovações, conforme pontuação estabelecida no item 4.7 (Tabelas 1 e 2) do Edital nº. 99/2019.

2. CONTEÚDO PROGRAMÁTICO



1. Estratégias de modelagem paramétrica e de simulação digital aplicadas aos processos de projeto em Arquitetura, Urbanismo e Design.
2. Transição entre os estágios criativos e de documentação de projeto em plataformas digitais: compatibilidades e fluxos de trabalho.
3. Uso de prototipagem e fabricação digitais como ferramenta para a tomada de decisão nos projetos de Arquitetura e Design.
4. Estratégias para a documentação de projeto em Building Information Modeling visando a redução de interferências entre o projeto arquitetônico e os projetos complementares.
5. Técnicas de modelagem da informação de projeto com vistas a comunicação de processos construtivos em plataformas de Building Information Modeling.
6. Aplicação de Realidade Virtual, Aumentada e Mista em diferentes estágios do processo de projeto em Arquitetura, Urbanismo e Design.

3. REFERENCIAL BIBLIOGRÁFICO SUGERIDO

BURRY, J.; BURRY, M. **The New Mathematics of Architecture**. Melbourne: Thames & Hudson, 2012.

CELANI, G.; SEDREZ, M. (Orgs.). **Arquitetura Contemporânea e Automação: prática e reflexão**. São Paulo: Probooks, 2018.

CHING, Frank. **Representação gráfica em arquitetura**. Trad.: Luiz A. Meirelles Salgado. 3ª ed. Porto Alegre: Bookman, 2000. 192p.

HERTZBERGER, Herman. **Lições de arquitetura**, São Paulo: Martins Fontes, 1999.

KOLAREVIC, B. (Ed.). **Architecture in the Digital Age: design and manufacturing**. Londres: Routledge, 2003.

KOLAREVIC, B.; MALKAWI, A. M. (Ed.). **Performative Architecture: beyond instrumentality**. Nova Iorque: Spon Press, 2005.

KOWALTOWSKI, Dóris C. C. K.; MOREIRA, Daniel de Carvalho; PETRECHE, João R. D.; FABRÍCIO, Márcio M. (Orgs.). **O processo de projeto em arquitetura: da teoria à tecnologia**. São Paulo: Oficina de textos, 2011.

LEON, Ethel. **Design brasileiro: Quem fez, quem faz**. São Paulo, SENAC, 2005.

MARTÍNEZ, Alfonso Corona. **Ensaio sobre o projeto**. Trad. Ane Lise Spaltemberg. Brasília: Editora UNB, 2000.

MITCHELL, W. J. **A Lógica da Arquitetura**. Tradução Gabriela Celani. Campinas: Unicamp, 2008.



NEGROPONTE, N. **A Vida Digital**. Tradução Sérgio Tellaroli e Ricardo Rangel. 2. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

OXMAN, R.; OXMAN, R. The new structuralism: design, engineering and architectural technologies. **Architectural Design**, v. 80, n. 4, p. 15-23, Londres, ago. 2010.

SHELDEN, D. R. Digital Surface Representation and the Constructability of Gehry's Architecture. 2002. 340 f. Tese (Doutorado em Philosophy in Architecture Design and Computation)– Massachusetts Institute of Technology, Boston, 2002.

SILVER, P.; MCLEAN, W. **Introduction to Architectural Technology**. Londres: Laurence King, 2008.

TERZIDIS, K. **Algorithmic Architecture**. Oxford: Architectural Press, 2006.

UNWIN, Simon. **Vinte edifícios que todo arquiteto deve compreender**. 2ª ed. Trad. Marcelo Brandão Cipolla. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2014. 229 p.

VENTURI, R. **Complexidade e Contradição em Arquitetura**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

4. CRITÉRIOS DE DESEMPATE

4.1. Caso haja empate na nota final, serão utilizados os seguintes critérios para desempate:

- I – o candidato que for enquadrado como idoso, nos termos dos arts. 1º e 27, parágrafo único da Lei nº 10.741/2003 (Estatuto do Idoso);
- II – o candidato que tiver obtido a maior pontuação na prova didática procedimental;
- III – o candidato que tiver obtido a maior pontuação na prova de títulos.

Uberlândia, 30 de maio de 2019.