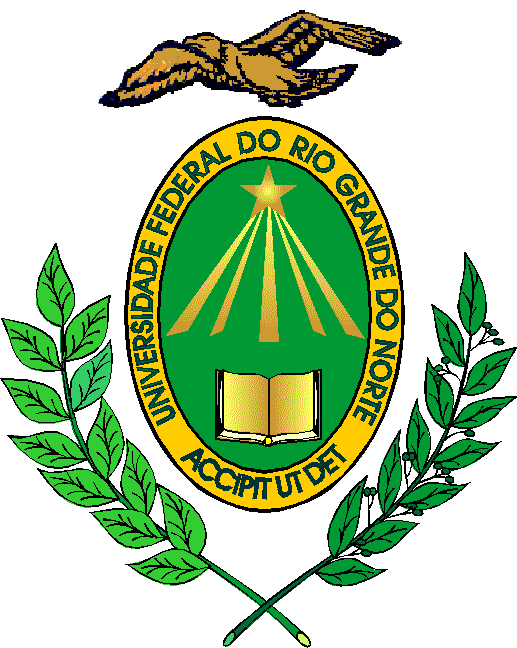
**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO**



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE**

**PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS**

**DEPARTAMENTO DE ARTES**

**Endereço:** Av. Senador Salgado Filho, 3000 – Campus Universitário - Natal-RN

**CEP:** 59.078-900

**Fone:** (84) 3215-3550

**E-mail:** dep.artes.ufrn@gmail.com

CONCURSO PÚBLICO DE PROVAS E TÍTULOS PARA O MAGISTÉRIO SUPERIOR, ADJUNTO CLASSE “A”, NA ÁREA DE **DESIGN - PROJETO DE PRODUTO.**

|  |
| --- |
| **PROGRAMA DO CONCURSO** |
| 1. O processo projetual em design do produto – uma visão sobre as ferramentas e as tendências projetuais contemporâneas (atuais). 2. Inovação tecnológica pelo Design – a contribuição do Design para a Inovação tecnológica. 3. O processo criativo no Design. 4. Ergodesign – a aplicação dos princípios da Ergonomia à projetação de produtos. 5. Design sustentável – uma abordagem holística no projeto do produto. |

|  |
| --- |
| **RELAÇÃO DE TEMAS PARA PROVA DIDÁTICA** |
| 1. Projeto do produto – aspectos formais e produtivos 2. Projeto do produto – linguagem e representação 3. Metodologia do projeto do produto 4. O uso de modelos no processo projetual 5. A Ergonomia aplicada ao projeto de produto. 6. Design e sustentabilidade – processos projetuais. |

|  |
| --- |
| **EXPECTATIVA DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL** |
| Para este concurso a formação, a trajetória e a atuação do(s) candidato(s) deve ser relacionada com o design e com o programa e com os temas específicos apresentados neste edital. O perfil do profissional deve atender às recomendações da Resolução nº 5, de 8 de março de 2004, que trata das Diretrizes Curriculares Nacionais do Curso de Graduação em Design. Levando em conta tal resolução, é possível observar aspetos relacionados à formação de competências e habilidades no campo de design, que podem ser articuladas aos conhecimentos estabelecidos no programa e nos temas deste concurso. Destacam-se os seguintes itens do Art. 4º da resolução mencionada:  I - capacidade criativa para propor soluções inovadoras, utilizando domínio de técnicas e de processo de criação;  II - capacidade para o domínio de linguagem própria expressando conceitos e soluções, em seus projetos, de acordo com as diversas técnicas de expressão e reprodução visual;  III – capacidade de interagir com especialistas de outras áreas de modo a utilizar conhecimentos diversos e atuar em equipes interdisciplinares na elaboração e execução de pesquisas e projetos;  V - domínio das diferentes etapas do desenvolvimento de um projeto, a saber: definição de objetivos, técnicas de coleta e de tratamento de dados, geração e avaliação de alternativas, configuração de solução e comunicação de resultados;  VI - conhecimento do setor produtivo de sua especialização, revelando sólida visão setorial, relacionado ao mercado, materiais, processos produtivos e tecnologias abrangendo mobiliário, [...] artefatos de qualquer natureza, traços culturais da sociedade, softwares e outras manifestações regionais;  VII - domínio de gerência de produção, incluindo qualidade, produtividade, arranjo físico de fábrica, estoques, custos e investimentos, além da administração de recursos humanos para a produção;  VIII - visão histórica e prospectiva, centrada nos aspectos socioeconômicos e culturais, revelando consciência das implicações econômicas, sociais, antropológicas, ambientais, estéticas e éticas de sua atividade.  O(s) candidato(s) aprovado(s) também deve(m) atender às necessidades do curso de graduação em Design, dos componentes curriculares relacionadas à área específica deste concurso (projeto do produto), em razão da reformulação do Projeto Pedagógico do Bacharelado em Design da UFRN e consequente renovação da estrutura curricular.  Considerando os princípios que regem a educação Superior no país, é necessária a dedicação do(s) candidato(s) aprovados aos eixos de constituição das universidades: o ensino de graduação, a pesquisa e a extensão universitária. |