

ANEXO II

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO NORTE

PROGRAMA, RELAÇÃO DE TEMAS DA DIDÁTICA E EXPECTATIVA DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL

Unidade Acadêmica: DEPARTAMENTO DE ARTES - DEART

Endereço da Unidade: Av. Senador Salgado Filho, 3000, Campus Universitário, Lagoa Nova, Natal-RN

CEP: 59078-970

Fone: 84 99193-6131

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

EDITAL Nº:	101/2021-PROGESP
CARREIRA:	(X) MAGISTÉRIO SUPERIOR () MAGISTÉRIO EBTT
ÁREA DE CONHECIMENTO	Artes / Artes Visuais / Arte e Tecnologia

PROGRAMA DO CONCURSO (PROVA ESCRITA)

1. A relação da arte com a tecnologia.
2. História, desenvolvimento e estética da arte com novos meios; Panorama da Arte e tecnologia no Brasil, no mundo e no Nordeste.
3. A ilustração em sistemas digitais - controle e produção de elementos gráficos e artísticos em desenho vetorial e bitmap, composição, efeitos, colorização, publicação impressa ou digital; Principais recursos de softwares e software livre.
4. Princípios de animação. Sistemas de organização de movimento. Técnicas de animação 2D e 3D; Principais recursos de softwares e software livre. Modelagem 3D, Modificadores, Bones, Partículas, Materiais e Render.
5. Questões da arte e tecnologia: Interatividade, interfaces, imersão, Realidade Virtual e Aumentada, Telepresença e o pós-digital.
6. Estética e poética nos games. Questões e prática: animação de modelos para jogos, conceitos de personagens 3D, narrativas para jogos e exemplos de gameart.

RELAÇÃO DE TEMAS PARA PROVA DIDÁTICA

1. A relação da arte com a tecnologia.
2. História, desenvolvimento e estética da arte com novos meios; Panorama da Arte e tecnologia no Brasil, no mundo e no Nordeste.
3. A ilustração em sistemas digitais - controle e produção de elementos gráficos e artísticos em desenho vetorial e bitmap, composição, efeitos, colorização, publicação impressa ou digital; Principais recursos de softwares e software livre.
4. Princípios de animação. Sistemas de organização de movimento. Técnicas de animação 2D e 3D; Principais recursos de softwares e software livre. Modelagem 3D, Modificadores, Bones, Partículas, Materiais e Render.

5. Questões da arte e tecnologia: Interatividade, interfaces, imersão, Realidade Virtual e Aumentada, Telepresença e o pós-digital.

6. Estética e poética nos games. Questões e prática: animação de modelos para jogos, conceitos de personagens 3D, narrativas para jogos e exemplos de gameart.

EXPECTATIVA DE ATUAÇÃO PROFISSIONAL

Ensino:

Ministrar os seguintes componentes curriculares:

DAT0220 – Arte e Tecnologia

DAT0210 – Ilustração Digital

DAT0211 – Animação Digital 2d

DAT0253 – Arte, Inovação e Economia Criativa

DAT0262 – Personagens e Narrativas Para Jogos

Pesquisa:

Desenvolver pesquisas na interface da Arte e Tecnologia, vinculadas, preferencialmente à pedagogia das Artes Visuais e foco na Licenciatura em Artes Visuais.

Extensão:

Desenvolver ações de extensão na interface da Arte e Tecnologia, vinculadas, preferencialmente à pedagogia das Artes Visuais e foco na Licenciatura em Artes Visuais.

Pós-Graduação: Contribuir para a criação do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais e atuar no PROFARTES da UFRN.

Gestão: Contribuir com atividades administrativas relacionadas ao Curso de Licenciatura em Artes Visuais e ao Departamento de Artes da UFRN.