



UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL

SETOR DE ESTUDOS: DESIGN DIGITAL INTERATIVO

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO DA PROVA ESCRITA SUBJETIVA (Nota máxima:
10,0)

CRITÉRIO		Pontuação Máxima
1.	CONTEÚDO E DESENVOLVIMENTO DO TEMA (pontuação máxima do item: 75)	
1.1	Domínio técnico/científico/crítico do ponto sorteado.	25
1.2	Abordagem das ideias fundamentais do conteúdo.	25
1.3	Organização, coerência, clareza e sequência lógica de ideias.	5
1.4	Atualização do conteúdo / referências bibliográficas / normas técnicas.	10
1.5	Aprofundamento do conteúdo.	10
2.	REDAÇÃO (pontuação máxima do item: 25)	
2.1	Uso adequado de terminologia técnico-científica.	10
2.2	Estruturação coerente do texto com introdução, desenvolvimento e conclusão.	5
2.3	Precisão e objetividade.	5
2.4	Correção ortográfica e gramatical.	5
PONTUAÇÃO GERAL (item 1 + item 2)		100

NOTA DA PROVA ESCRITA = PONTUAÇÃO GERAL / 10



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO DA PROVA DIDÁTICA (Nota máxima: 10,0)

Observação: Entrega obrigatória do plano de aula antes da exposição.

CRITÉRIO		Pontuação Máxima
1.	ESTRUTURAÇÃO DO PLANO DE AULA (pontuação máxima do item: 10)	
1.1	Coerência e adequação do plano com o tema sorteado: objetivos de aprendizagem, conteúdo programático, procedimentos didáticos, métodos de avaliação, bibliografia básica e complementar.	10
2.	APRESENTAÇÃO ORAL (pontuação máxima do item: 35)	
2.1	Domínio e segurança do conteúdo na exposição.	10
2.2	Adequação e pertinência do uso do(s) recurso(s) didáticos e/ou audiovisuais.	5
2.3	Uso adequado da linguagem gramatical e científica.	4
2.4	Adequação do conteúdo ao tempo disponível (min 45 min; max 50 min).	4
2.5	Comunicação, clareza, pertinência e objetividade.	4
2.6	Expressividade, motivação, postura e criatividade adequadas a fim de estimular o aprendizado.	4
2.7	Estruturação da aula evidenciando introdução, desenvolvimento e conclusão, com sequência lógica entre as ideias apresentadas.	4
3.	DESENVOLVIMENTO DO CONTEÚDO (pontuação máxima do item: 55)	
3.1	Coerência entre o tema, os objetivos de aprendizagem previstos no plano de aula e os conteúdos desenvolvidos.	20
3.2	Nível de aprofundamento.	15
3.3	Abordagem das ideias fundamentais do conteúdo.	10
3.4	Contextualização do conteúdo.	5
3.5	Coerência na subdivisão do conteúdo	5
PONTUAÇÃO GERAL (item 1 + item 2 + item 3)		100

CRITÉRIO		Pontuação Máxima
1.	ESTRUTURAÇÃO DO PLANO DE AULA (pontuação máxima do item: 10)	
1.1	Coerência e adequação do plano com o tema sorteado: objetivos de aprendizagem, conteúdo programático, procedimentos didáticos, métodos de avaliação, bibliografia básica e complementar.	10
NOTA DA PROVA DIDÁTICA = PONTUAÇÃO GERAL / 10		



**UNIVERSIDADE
FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL**

CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO E PONTUAÇÃO DA PROVA PRÁTICA (Nota máxima: 10,0)

CRITÉRIO		Pontuação Máxima
1.	ANÁLISE REALIZADA (pontuação máxima do item: 55)	
1.1	Adequação da solução prototipada para resolver o problema dado	10
1.2	Coerência entre os artefatos produzidos e o protótipo	15
1.3	Qualidade do conceito da solução	10
1.4	Fundamentação e qualidade técnica do protótipo e artefatos produzidos	15
1.5	Nível de detalhamento	5
2.	ARGUIÇÃO ORAL (pontuação máxima do item: 20)	
2.1	Domínio e segurança do conteúdo técnico envolvido nas respostas	10
2.2	Comunicação, clareza, pertinência e objetividade	6
2.3	Uso adequado da linguagem gramatical e científica.	4
3.	APRESENTAÇÃO (pontuação máxima do item: 25)	
3.1	Uso adequado de terminologia técnico-científica associada aos elementos apresentados	5
3.2	Domínio e segurança do conteúdo técnico apresentado	10
3.3	Qualidade visual da apresentação	5
3.4	Correção ortográfica e gramatical	5
PONTUAÇÃO GERAL (item 1 + item 2 + item 3)		100

NOTA DA PROVA PRÁTICA = PONTUAÇÃO GERAL / 10	
---	--

SOBRE A PROVA PRÁTICA

A prova prática – de caráter eliminatório e classificatório – permite avaliar o grau de conhecimento e as habilidades do candidato por meio de demonstração prática das atividades a

serem desempenhadas no exercício do respectivo emprego público. A prova prática objetiva mensurar a experiência, adequação de atitudes e habilidades do candidato em manusear, movimentar e realizar as tarefas pertinentes ao emprego público, de acordo com que lhe for solicitado.

Os candidatos deverão prototipar a interface e interação de uma solução digital interativa para solucionar um problema dado, segundo detalhamento que lhes será fornecido no início da prova. Será requerido do candidato apresentar oralmente sua solução, incluindo a demonstração do protótipo interativo, além de descrições textuais e artefatos típicos do setor de estudos do referido concurso e seus respectivos pontos. Cada candidato terá, de acordo com a definição posterior, no mínimo 30 e no máximo 120 minutos para realizar a prototipação, produzir os respectivos elementos requeridos e apresentar o resultado final. Após apresentação do candidato, reservam-se 20 minutos adicionais para que os avaliadores possam arguir o candidato sobre o que foi produzido e apresentado.

As técnicas utilizadas pelos candidatos na prova prática envolvem a análise de um problema, a prototipação de interfaces interativas, com a geração dos respectivos elementos necessários à mesma, para a solução do problema e a apresentação da análise crítica da solução para a resolução do problema, bem como dos critérios de qualidade de uso e aspectos estéticos empregados nas interfaces prototipadas.

Estará à disposição dos candidatos um computador iMac 21.5" late 2015, 8G RAM, com os seguintes softwares: Figma Desktop App, Notion Desktop App, Libre Office, Adobe Acrobat Reader, Adobe Photoshop 2023 e Adobe Illustrator 2023. O computador terá acesso à internet para o correto funcionamento destas ferramentas, no entanto, não será permitido o acesso a outras ferramentas, sites ou materiais na internet pelos candidatos para a realização das provas. Também não será permitido o uso ou download de templates e assets pré-prontos. Poderão ser usados os elementos já disponíveis no pacote-base de cada ferramenta.

ANEXO I

O perfil esperado para ocupar a função de que dispõe este edital inclui, mas não se limita, aos seguintes itens quando aplicados ao contexto de pesquisa, ensino e extensão:

- Promover e aplicar uma visão crítica do processo de design e de suas funções (prática, estética e simbólica)
- Realizar, analisar e orientar o uso de técnicas para o projeto da interatividade no design digital e questões relativas à experiência do usuário.
- Aplicar, analisar e orientar o uso de guidelines e padrões de projeto para diferentes tipos de interfaces interativas (incluindo, mas não se limitando a dispositivos móveis e dispositivos não convencionais)
- Analisar e orientar a aplicação de técnicas quantitativas e qualitativas na criação de estratégias de coleta de dados e avaliação da qualidade da interação com usuário