MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE CAMPINA GRANDE - UFCG

EDITAL REITORIA/SRH Nº 02/2023 – CONCURSO PÚBLICO DE PROVAS E TÍTULOS PARA O PROVIMENTO DE CARGO DE PROFESSOR DO MAGISTÉRIO SUPERIOR

ANEXO II

PONTOS DO PROGRAMA

Unidade Acadêmica: UNIDADE ACADÊMICA DE DESIGN
Centro: CENTRO DE CIÊNCIAS E TECNOLOGIA
E-mail: concurso.professor.srh@setor.ufcg.edu.br
Telefone: (083) 2101-1359

EDITAL Nº:	**02/2023 -**
CARREIRA:	**MAGISTÉRIO SUPERIOR**
SUBÁREA DE CONHECIMENTO:	**ARTEFATOS DIGITAIS E SISTEMAS GRÁFICOS**
VAGAS:	**01**
REGIME:	**T-40 DEDICAÇÃO EXCLUSIVA**

PONTOS DO PROGRAMA
1. Softwares de modelagem digital e prototipagem rápida na redução de custos operacionais industriais.
2. Didática de ensino no processo de Design na transição do bi para o tridimensional utilizando ferramentas digitais
3. Modelagem digital no processo de tomada de decisão em Design.
4. O futuro da profissão do Design a partir do uso de recursos digitais.
5. A evolução dos artefatos digitais e a relação do design com a internet das coisas.
6. Interação usuário – produto/serviço no projeto de sistemas gráficos e interfaces digitais.
7. Criação e avaliação de interfaces gráficas para artefatos digitais.
8. Recursos digitais em projetos de design inclusivo: uma abordagem centrada no usuário.
9. *Design Thinking* e Design Centrado no Humano como abordagem no processo de desenvolvimento de interfaces gráficas.
10. O uso de recursos digitais como ferramenta de design no cenário complexo contemporâneo

BIBLIOGRAFIA RECOMENDADA:

1. BONSIEPE, Gui. Design: do material ao digital. Florianópolis: FIESC/IEL, 1997.
2. BROWN, Tim. Design Thinking: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Alta Books, 2020.
3. GREEN, W. S.; JORDAN, Patrick. Human factors in product design: current practice and future trends. London: Taylor & Francis, 2001.
4. JOHNSON, Steven. Cultura da interface – como o computador transforma nossa maneira de criar e comunicar. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
5. JORDAN, Patrick. Designing pleasurable products. London: Taylor & Francis, 2000.
6. KRIPPENDORFF, Klaus. The semantic turn. New York: Taylor & Francis,2006.
7. KUMAR, V. 101 Design Methods: A Structured Approach for Driving Innovation in Your Organization. New Jersey (USA): John Wiley & Sons. 2012.
8. LIDWELL, William et al. Princípios universais do design. Porto Alegre: Bookman, 2010.
9. LOWDERMILK, Travis. Design Centrado no Usuário: um guia para o desenvolvimento de aplicativos amigáveis. São Paulo: O'ReillyNovatec, 2019.
10. LUPTON, Ellen.; PHILLIPS, Jennifer Cole. Novos Fundamentos do Design. Editora Cosac Naify. 1ª edição, 2008.
11. MARTIN, Bella; HANINGTON, Bruce. Universal Methods of Design:100 ways to research complex problems, develop innovative ideas, and design effective solutions. RockportPublishers, 2012.
12. NIELSEN, Jakob. Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Elsevier, 2007.
13. NORMAN, Donald A. O design do dia a dia. Rio de Janeiro: Rocco, 2016.
14. NORMAN, Donald A. O design do futuro. Tradução de Talita Rodrigues. Rio de Janeiro: Rocco, 2010.
15. ROGERS, Yvonne; SHARP, Helen; PREECE, Jennifer. Design de Interação: além da interação humano-computador.
16. STICKDORN, Marc; SCHNEIDER, Jakob. Isto é design thinking de serviços: fundamentos, ferramentas, casos. Bookman Editora, 2014.
17. SUDJIC, Deyan. A linguagem das coisas. Trad. Adalgisa Campos da Silva. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.
18. THACKARA, J. Plano B: O design e as alternativas viáveis em um mundo complexo. São Paulo: Saraiva. 2008.
19. ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Illustrator CC. São Paulo: Editora SENAC, 2018.
20. ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe Photoshop CC. São Paulo: Editora SENAC, 2019.
21. ANDRADE, Marcos Serafim de. Adobe InDesign CC. São Paulo: Editora SENAC, 2017.
22. CHONG, Sim Pern. Rhinoceros Visualisation & Rendering: A guide to using Rhino 6 & Grasshopper for 3D rendering. San Francisco: Amazon, 2019.
23. DEJARLD, Tina; ANTON, Kelly Kordes. Adobe InDesign Classroom in a Book. San Francisco: Adobe Press, 2019.
24. FAULKNER, Andrew; CHAVEZ, Conrad. Adobe Photoshop Classroom in a Book. San Francisco: Adobe Press, 2019.
25. FRASER, TOM. O guia completo da cor. São Paulo: Editora Senac, 2007.
26. MÜLLER-BROCKMANN, Josef. Sistemas de grelhas: um manual para designers gráficos. 3a ed. Barcelona: Editora Gustavo Gili, 2016.
27. OLIVEIRA, Adriano de. Modelagem automotiva e de produtos com Rhinoceros 3.0 e 3ds Max 8. São Paulo: Editora Érica, 2012.
28. ROSETTI, Eliania. Desenhando Jóias com Rhinoceros. São Paulo: Editora Leon, 2017

29. TICKOO, Sham. Autodesk Inventor Professional 2020 for Designers. Schererville: CADCIM Technologies, 2019.
30. WOOD, Brian. Adobe Illustrator Classroom in a Book. San Francisco: Adobe Press, 2019.
31. ZAPPATERRA, Yolanda; CALDWELL, Cath. Design editorial. São Paulo: Gustavo Gilli, 2014.
32. BAUMAN, Zygmunt. Modernidade líquida. Rio de Janeiro: Editora Zahar, 2001.
33. CARDOSO, Rafael. Design para um mundo complexo. São Paulo: Cosac Naify, 2013.