



**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**

**PROGRAMAS DOS CONCURSOS PARA PROFESSOR DE 3º GRAU DO  
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA – CAMPUS  
I – JOÃO PESSOA**

<b>CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS, LETRAS E ARTES – CCHLA – CAMPUS I – JOÃO PESSOA-PB</b>		
<b>DEPARTAMENTO</b>	<b>ÁREA DO CONHECIMENTO</b>	<b>CONTEÚDO PROGRAMÁTICO/ PROGRAMA DO CONCURSO</b>
<b>DMID</b>	<b>AUDIO DIGITAL</b>	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Audição humana e aspectos físicos caracterizando o som: espectro de frequência do áudio, frequência, amplitude, fase, reflexão, difusão, absorção, efeito Hass, ecos, reverberação, relação sinal-ruído, ruído branco e pink;</li><li>2. Microfones e técnicas de captura do áudio em estúdios e externas: principais tipos e características de microfones, perfis de captação, resposta de frequência, impedância de saída. Analisador de espectro em tempo real (RTA);</li><li>3. Mesa de som/áudio/console de mixagem/mixer/analógicas e digitais: características e principais funcionalidades das consoles utilizadas em estúdio, palco (monitor), estações de rádio, gravações externas;</li><li>4. Equipamentos de áudio: equalizadores, filtros passivos e ativos, compressores, gates e expander noise gates, crossovers (ativos e passivos), divisores de frequência, geradores de efeitos sonoros;</li><li>5. Caixas de som (drivers, cornetas, tweeter, woofers, sub-graves), amplificadores (potência RMS, PMPO, impedância, BW, nível de ruído, classe de funcionamento), direct box, cabos balanceados, multicabos, splits, multipinos, tipos de conectores;</li><li>6. Gravação analógica e digital de áudio: amostragem e quantização do sinal analógico de áudio; estocagem de áudio profissional (ADAT, DTRS etc.); funcionamento dos gravadores CD, DVD RW; formatos de arquivo áudio</li></ol>

		<p>(analógicos e digitais); algoritmos de compressão com e sem perdas;</p> <p>7. Os sistemas informatizados de planejamento e operacionalização da programação em emissoras de rádio: categorias, funcionalidades, custos;</p> <p>8. Principais equipamentos e softwares que integram um estúdio de áudio profissional e de um <i>home audio studio</i>: básico, intermediário e avançado;</p> <p>9. <i>Softwares</i> para gravação de áudio e MIDI: características e principais funcionalidades. Exemplificar com o uso dos softwares <b>Digidesign ProTools M-Powered, LE e HD, Sonar 8.5 Cakewalk</b> (incluir as interfaces de áudio e MIDI, o hardware dedicado, drivers e plug-ins mais utilizados);</p> <p>10. <i>Softwares</i> para edição de áudio: características e principais funcionalidades. Exemplificar com o uso dos softwares <b>Sony SoundForge 10, WaveLab 6 (Steinberg)</b> (incluir as interfaces de áudio e MIDI, drivers e plug-ins mais utilizados);</p> <p>11. <i>Softwares</i> para criação musical: características e principais funcionalidades. Exemplificar com o uso dos softwares <b>Sony ACID Pro 7, Adobe Audition 3</b> (incluir as interfaces de áudio e MIDI, drivers e plug-ins mais utilizados);</p> <p>12. <i>Softwares</i> para masterização de áudio: características e principais funcionalidades. Exemplificar com o uso do software <b>Sony CD Architect 5.2</b>.</p> <p><b>Bibliografia de AUDIO DIGITAL:</b></p> <p><b><u>Master Handbook of Acoustics</u></b> 4<sup>th</sup> Edition. 2001. F. Alton Everest. McGraw-Hill ISBN: 0-07-139974-7</p> <p><b><u>Introdução a Engenharia de Som</u></b>. 1<sup>a</sup> Edição. 2007. Nuno Fonseca FCA/Lidel Edições Técnicas - Coleção Som e Vídeo. Portugal. ISBN: 972722606X</p> <p><b><u>Sound Engineering Explained</u></b>. 2<sup>nd</sup> Edition 2002.</p>
--	--	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>Michael Talbot-Smith. Focal Press. Oxford. ISBN: 0 240 51667 2</p> <p><b>The Sound Studio.</b> 7<sup>th</sup> Edition. 2003. Alec Nisbett. Focal Press. Oxford. ISBN: 0 240 51911 6</p>
DMID	IFONOGRAFIA	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Infografia e a visualização da informação. Psicologia e Infografia; Design de informação e infografia; Visualização analítica e sociedade da informação.</li> <li>2. A visualização da informação ao longo da historia; A visualização interativa das informações; Tendências futuras de evolução.</li> <li>3. Imagens analógicas e digitais (<i>bitmaps</i> e vetoriais); principais tipos de arquivos/ formatos de codificação; principais algoritmos de compressão de imagens digitais (fixas e animadas): características, pontos fortes e limitações.</li> <li>4. Imagens <b>bitmap</b>: principais tipos de arquivos/ formatos de codificação; principais algoritmos de compressão; Principais softwares de criação e edição de imagens bitmap: análise das principais características e funcionalidades.</li> <li>5. Imagens <b>vetoriais</b>: principais tipos de arquivos/ formatos de codificação; Principais softwares de criação e edição de imagens vetoriais: análise das principais características e funcionalidades.</li> <li>6. <b>Edição avançada de imagens bitmap</b>, principais efeitos especiais e artísticos: correção, modificação e criação/síntese de imagens digitais. Exemplificar com o uso dos softwares Adobe Photoshop e Adobe Fireworks.</li> <li>7. <b>Edição avançada de imagens vetoriais</b>; principais efeitos especiais e artísticos: criação e modificação de imagens em múltiplas camadas usando gradientes, filtros, camadas, posterização e patterns. Principais ambientes de authoring de imagens vetoriais. Exemplificar com o uso dos softwares Corel Draw e Adobe Illustrator</li> <li>8. O processo de <b>concepção e criação de infográficos estáticos</b>; softwares utilizados para criação de infográficos: análise das principais características e funcionalidades.</li> </ol>

		<p>9. O processo de <b>concepção e criação de infográficos dinâmicos</b>; Principais ambientes softwares para authoring de infográficos dinâmicos; análise das principais características e funcionalidades. Exemplificar com o uso do software Flash CS4</p> <p>10. A criação de <b>infográficos dinâmicos com eventos programados</b>; Principais ambientes de authoring de infográficos dinâmicos programados; objetos, classes, métodos, propriedades; identificando e tratando eventos; Exemplificar com o uso do software Flash CS4 com Action script;</p> <p>11. O processo de criação <b>de objetos gráficos estáticos e dinâmicos para aplicações web</b>: botões, barras de navegação, banners, fios, boxes, publicidades, etc..</p> <p><b>Bibliografia de IMAGEM DIGITAL / INFOGRAFIA:</b></p> <p><b><u>Infografia 2.0: visualización interactiva de información en prensa.</u></b> 2008. Alberto Cairo. Editor Alamut. Madrid. ISBN: 9788498890105</p> <p><b><u>The terror of the south: A practical guide on creating the same infographic for print and web.</u></b> Alberto Cairo. University of North Caroline at Chapel Hill. <a href="http://www.albertocairo.com/images/articledinosaur.pdf">www.albertocairo.com/images/articledinosaur.pdf</a></p> <p><b><u>Photoshop CS4 Essential Skills.</u></b> 2009. Mark Galler &amp; Philip Andrews. Editor Focal Press. Oxford. ISBN: 978-0-240-52124-4</p> <p><b><u>Uso do Adobe Flash CS4 Profissional para Windows e Mac OS.</u></b> 2008. Adobe Systems Incorporated</p> <p><b>Fotografia Digital na prática. 2007</b> Scott Kelby. Editor Pearson Education/Prentice Hall ISBN: 9788576051626</p>
PSICOLOGIA	PSICOLOGIA ESCOLAR/EDUCACIONAL	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. As relações entre Psicologia e Educação: história, tendências e possibilidades</li> <li>2. Concepções de aprendizagem e suas origens epistemológicas</li> <li>3. Abordagens do processo ensino-aprendizagem</li> <li>4. Relações entre Desenvolvimento e Aprendizagem</li> </ol>

		<ol style="list-style-type: none"><li>5. Teorias sócio-históricas do Desenvolvimento e da aprendizagem</li><li>6. Relações entre Psicologia Cognitiva e Psicologia Escolar/Educacional</li><li>7. Análise da atuação do(a) psicólogo(a) escolar/educacional</li><li>8. O fracasso escolar e suas implicações</li><li>9. O problema de aprendizagem: definições, fatores influenciadores e diagnóstico</li><li>10. Estratégias de atuação do(a) psicólogo(a), frente às dificuldades de aprendizagem, em diferentes contextos de trabalho (escola e clínica)</li></ol>
--	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------