



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE LETRAS E COMUNICAÇÃO
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO

CALENDÁRIO DE PROVAS DO PROCESSO SELETIVO SIMPLIFICADO
Edital Nº 336, de 6 de outubro de 2016 – PROGEP/UFPA

Tema: Ferramentas Digitais para Criação em Publicidade e Propaganda

- Período de inscrições: 13 a 27 de outubro de 2016.
- Homologação das inscrições: 31 de outubro de 2016 – 16:00
- Sorteio de ponto da Prova Escrita: 03 de novembro – 8:00
- PROVA ESCRITA (Eliminatória) – 03 de novembro – 8:15 às 12:15
- Leitura da prova Escrita – 03 de novembro – 13:30
- Resultado da prova Escrita - 04 de novembro – 09:00
- Sorteio de ponto da Prova Didática: 07 de novembro – 14:00
- PROVA DIDÁTICA (Eliminatória) – 08 de novembro – 14:00 às 18:00
- Resultado da Prova Didática – 09 de novembro – 09:00
- PROVA DE TÍTULOS (Classificatória) – 10 de novembro – 14:00
- Resultado Final: 11 de novembro – 18:00

Comissão Examinadora: Dra. Livia Lopes Barbosa, MSc. Carolina Mártires Venturini, MSc. Ricardo Harada Ono. Suplente: Dr. Luiz Cezar Santos.

Pontos do Concurso:

1. As ferramentas digitais, seus funcionamentos como ferramentas de publicidade e propaganda;
2. Conceitos técnicos sobre imagem digital, tipografia, modos de cor, profundidade e formatos de arquivo;
3. Conceitos técnicos sobre o desenho vetorial, planos, faces, vértices o texto como vetor, formatos de arquivo;
4. Laboratório fotográfico digital, correções e ajustes de imagem;

5. Funcionamento e possibilidades de programas digitais de edição de imagem e animação;
6. Funcionamento e possibilidades de programas digitais de edição de audiovisual e efeitos especiais;
7. Captura, tratamento e edição de áudio digital;
8. Preparação de arquivos digitais para o meio impresso: tipologia, tratamento, fechamento de arquivos;
9. A publicidade online, multimídia e hipermídia, sua dinâmica e suas possibilidades.
10. Branding e Identidade Visual.

Referências:

- AZEVEDO, Eduardo et al. Computação Gráfica Volume 2. Processamento de Imagens Digitais. Rio de Janeiro: Campus, 2007.
- AZEVEDO, Eduardo. Computação Gráfica. Teoria e prática. Rio de Janeiro: Campus, 2003.
- CESÁR, Newton. Direção de Arte em Propaganda. Brasília: EDITORA SENAC DISTRITO FEDERAL, 2009.
- COLLARO, Antônio C. Produção Gráfica: arte e técnica da mídia impressa. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.
- COVALESKI, Rogério. Cinema e Publicidade: Intertextos e Hibridismos. Rio de Janeiro: Confraria do vento. 2015. 288 p.
- DANCYNGER, Ken. Técnicas de edição para cinema e vídeo. Rio de Janeiro: Campus, 2007. HETEM Jr. Computação Gráfica. Fundamentos de Informática. Rio de Janeiro: LTC, 2006.
- MARTINS, Nelson. Imagem digital na editoração. Manipulação, conversão e fechamento de arquivo. São Paulo: Senac, 2003.
- SANTAELLA, Lúcia. Cultura e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura. São Paulo: Paulus, 2010.
- STRUNCK, Gilberto. Como criar identidades visuais para marcas de sucesso. Rio de Janeiro: Rio Books. 2012.