

PROCESSO SELETIVO 011/2025 – UNIDADE DE CRUZEIRO DO SUL

TEMAS PARA 3ª ETAPA – PROVA PRÁTICA - APRESENTAÇÃO

CARGO/FUNÇÃO	TEMA 1	TEMA 2	TEMA 3
<p><b>ORIENTADOR EDUCACIONAL II/6 – INFORMÁTICA/COMPUTAÇÃO GRÁFICA</b></p>	<p><b>Desenvolvimento de Atividade com Canva para Identidade Visual.</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Avaliar a habilidade de orientar os alunos na criação de elementos de identidade visual usando ferramentas gratuitas.</p> <p><b>Descrição da tarefa:</b> O candidato deverá montar um plano de aula prática utilizando o Canva, orientando os alunos na criação de um logotipo, cartão de visita e capa para rede social de um negócio fictício.</p> <p><b>Competências avaliadas:</b> Planejamento didático, domínio de ferramentas de design, comunicação visual, e condução de aula prática.</p>	<p><b>Simulação de Projeto de Edição de Imagens com Photoshop ou GIMP</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Avaliar a orientação em ferramentas de manipulação de imagens.</p> <p><b>Descrição da tarefa:</b> Propor um desafio onde os alunos devem restaurar uma imagem danificada ou criar uma montagem publicitária usando camadas, máscaras e filtros.</p> <p><b>Competências avaliadas:</b> Técnicas de edição, organização da atividade, adequação à carga horária e perfil da turma.</p>	<p><b>Criação de Animação para Campanha de Conscientização Ambiental com Synfig Studio</b></p> <p><b>Objetivo:</b> Usar animação como linguagem de engajamento social em causas relevantes.</p> <p><b>Descrição da tarefa:</b> Criar um roteiro e storyboard para uma animação curta (até 20 segundos) voltada à <b>conscientização ambiental</b> (ex: economia de água, reciclagem). Em seguida, iniciar a construção da animação usando o <b>Synfig Studio</b>, com foco em narrativa visual clara e objetiva.</p> <p><b>Competências avaliadas:</b> Planejamento de narrativa, aplicação técnica da ferramenta, sensibilidade temática e clareza na orientação.</p>