



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL  
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO  
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS

CONCURSO PÚBLICO DE PROVAS E TÍTULOS PARA O PROVIMENTO DE CARGOS DO MAGISTÉRIO FEDERAL DA CARREIRA DO ENSINO BÁSICO, TÉCNICO E TECNOLÓGICO

**INFORMAÇÕES COMPLEMENTARES AO EDITAL**

Edital nº	130/2017
Campus	Divinópolis

**1. PROVAS E CRITÉRIOS DE AVALIAÇÃO**

**ÁREA DO CONCURSO:** 1.05.00.00-6 Física; 1.05.01.00-2 Física Geral; 1.05.02.00-9 Áreas Clássicas de Fenomenologia e suas Aplicações; 1.05.03.00-5 Física das Partículas Elementares e Campos; 1.05.05.00-8 Física Atômica de Molecular.

<b>1ª Etapa</b>	Prova Escrita	Uso correto da norma culta da língua e dos termos técnicos; conhecimento e fundamentação teórica; coesão, coerência e objetividade da argumentação e capacidade de análise e síntese.
<b>2ª Etapa</b>	Prova Didática	Plano de Aula; sequência, desenvolvimento, organização e abrangência do conteúdo; conhecimento e fundamentação teórica; capacidade de síntese, contextualização e aplicação; uso de recursos didáticos; uso correto da língua culta e dos termos técnicos; postura corporal e aproveitamento do tempo.
<b>3ª Etapa</b>	Prova de Títulos	<del>De acordo com o Quadro I da Seção VI da Resolução CD nº 057/17, de 07/12/2017</del> De acordo com a Seção VI da Resolução CD nº 057/17, de 07/12/2017 (Texto retificado em 17fev2018)

~~**Durante a realização da Prova Escrita, o candidato poderá portar:** Somente caneta esferográfica de tinta azul ou preta em corpo transparente, régua transparente, lápis e borracha.~~

**Durante a realização da Prova Escrita, o candidato poderá portar:** Somente caneta esferográfica de tinta azul ou preta em corpo transparente, régua transparente, lápis e borracha. O USO DE LÁPIS SERÁ RESTRITO AOS DESENHOS E RASCUNHOS. QUESTÕES DISCURSIVAS ESCRITAS A LÁPIS NÃO SERÃO CORRIGIDAS! (Texto retificado em 30mar2018)

**Conteúdo programático:**

Mecânica (Cinemática escalar e vetorial, Dinâmica, Trabalho e Energia, Impulso e Momento Linear, Torque e Momento Angular, Princípios de Conservação, Estática e Dinâmica de Fluidos.), Termodinâmica (Termologia, Calorimetria, Teoria cinética dos gases, Leis da Termodinâmica e suas aplicações, Entropia, Mudanças de fase e Diagramas de Fases.), Óptica e Ondas (Reflexão e Refração, Espelhos e Lentes, Ondas mecânicas, Ondas eletromagnéticas, Interferência e Difração, Efeito Doppler e Movimento Harmônico.), Eletromagnetismo (Conservação e quantização da Carga Elétrica, Lei de Coulomb, Campo Elétrico, Lei de Gauss, Potencial Elétrico, Capacitores e Dielétricos, Corrente e Resistência Elétrica, f.e.m e Circuitos Elétricos, Força de Lorentz, Efeito Hall, Lei de Ampère, Lei de Biot e Savart, Lei de Faraday, Lei de Lenz, Propriedades Magnéticas da Matéria e Equações de Maxwell.) e Física Moderna (Radiação de Corpo Negro, Quantização da Energia, Efeito Fotoelétrico, Modelos Atômicos e Relatividade Restrita).

**ÁREA DO CONCURSO:** 1.03.00.00-7 Ciências da Computação; 1.03.03.00-6 Metodologia e Técnicas da Computação

<b>1ª Etapa</b>	Prova Escrita	Uso correto da norma culta da língua e dos termos técnicos; conhecimento e fundamentação teórica; coesão, coerência e objetividade da argumentação e capacidade de análise e síntese.
<b>2ª Etapa</b>	Prova Didática	Plano de Aula; sequência, desenvolvimento, organização e abrangência do conteúdo; conhecimento e fundamentação teórica; capacidade de síntese, contextualização e aplicação; uso de recursos didáticos; uso correto da língua culta e dos termos técnicos; postura corporal e aproveitamento do tempo.
<b>3ª Etapa</b>	Prova de Títulos	<del>De acordo com o Quadro I da Seção VI da Resolução CD nº 057/17, de 07/12/2017</del> De acordo com a Seção VI da Resolução CD nº 057/17, de 07/12/2017 (Texto retificado em 17fev2018)

**Durante a realização da Prova Escrita, o candidato poderá portar:** Somente caneta esferográfica de tinta preta ou azul em corpo transparente. Não será permitido o uso de corretivo, lápis, régua, calculadora ou outros acessórios.

**Conteúdo programático:**

Programação de computadores: desenvolvimento de software orientado a objetos: Classes, Objetos, Construtores, Destrutores, Encapsulamento, Herança, Agregação, Composição e Polimorfismo; Desenvolvimento de software para web e dispositivos móveis: conceitos básicos de internet, HTML, XHTML, CSS, XML, PHP, JavaScript, JSP, servlets, applets, servidores web, arquitetura de software web e dispositivos móveis. Engenharia de Software: conceito; histórico; ciclo de vida de sistemas; UML (Unified Modeling Language); engenharia de requisitos; projeto e arquitetura de software; princípios de projeto de software; padrões de projeto; testes de software; evolução e manutenção de software; gerência de configuração; processos e qualidade de software; RUP (Rational Unified Process); métodos ágeis, CMMI, MPS.Br, métricas de software; projeto de software para web e dispositivos móveis; gerência de projetos.

**ÁREA DO CONCURSO:** 9.10.00.00-9 Desenho de Moda

<b>1ª Etapa</b>	Prova Escrita	Uso correto da norma culta da língua e dos termos técnicos; conhecimento e fundamentação teórica; coesão, coerência e objetividade da argumentação e capacidade de análise e síntese.
<b>2ª Etapa</b>	Prova Didática	Plano de Aula; sequência, desenvolvimento, organização e abrangência do conteúdo; conhecimento e fundamentação teórica; capacidade de síntese, contextualização e aplicação; uso de recursos didáticos; uso correto da língua culta e dos termos técnicos; postura corporal e aproveitamento do tempo.
<b>3ª Etapa</b>	Prova de Títulos	<del>De acordo com o Quadro I da Seção VI da Resolução CD nº 057/17, de 07/12/2017</del> De acordo com a Seção VI da Resolução CD nº 057/17, de 07/12/2017 (Texto retificado em 17fev2018)

**Durante a realização da Prova Escrita, o candidato poderá portar:** Somente caneta esferográfica de tinta azul ou preta em corpo transparente. Não será permitido o uso de calculadora, lápis, borracha, régua, compasso e outros acessórios.

**Conteúdo programático:**

Teoria da cor; Aplicação de Técnicas de Ilustração de Moda Digital; Desenvolvimento da Criação de Produtos de Moda; História da Arte e do Design; Fotografia e Editorial de Moda; Produção Visual da publicidade e propaganda; Criação publicitária; Produção de Eventos de Moda; Aplicação de software de vetorização e imagens bitmap aplicados à moda; Introdução e desenvolvimento de produtos de moda.

**Flávio Antônio dos Santos**  
**Diretor-Geral**