

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Antropologia sócio-cultural: Brasil e Bahia**

1. Significados de uma noção de cultura brasileira.
2. Antropologia sócio-cultural: iniciação, teoria e temas
3. Etnografia, etnologia e antropologia sócio-cultural
4. Antropologia e diversidade cultural
5. Interpretação das culturas
6. Antropologia, culturas e linguagens artísticas
7. Formação da cultura baiana: matrizes histórico-antropológicas e estéticas.
8. Antropologia Sócio-cultural: perspectivas interdisciplinares

**PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**  
**CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

**Matéria/Área de Conhecimento:**

**Teorias da Cultura – Estado e Política Cultural**

1. Teoria e prática da política pública para a cultura no Brasil
2. Políticas culturais e internacionalização das culturas
3. Políticas culturais no Brasil: concepções, desenvolvimento histórico e processo político.
4. Cultura, Estado e Poder
5. Teorias da Cultura e os Estudos Culturais
6. Teorias e políticas da cultura: perspectivas interdisciplinares
7. Política Cultural e Estado: salvaguarda e proteção
8. Direitos culturais e a legislação contemporânea
9. Política cultural, territorialidade e desenvolvimento
10. Políticas culturais para a promoção da diversidade

**PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**  
**CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

**Matéria/Área de Conhecimento:**

**Comunicação, Linguagens e Tecnologias**

1. Interfaces entre comunicação, Linguagens e tecnologias.
2. Relação entre as novas tecnologias e o condicionamento dos ambientes sonoros e espetaculares;
3. Tensões e articulações entre produtos, rotulações, gêneros e formatos
4. Formas de expressão e recepção, estilos e tendências que se fazem presentes no universo da Cena.
5. Cultura, linguagens e tecnologias aplicadas
6. Gênero midiático, consumo cultural e tecnologia.
7. O processo de comunicação dentro da cultura popular massiva.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Cultura, Linguagens e Tecnologias da Cena**

1. O fluxo narrativo e as diversas formas de continuidade visual.
2. Métodos e projetos em sistemas interativos digitais.
3. Evolução dos equipamentos audiovisuais e sua utilização na realização do espetáculo.
4. A criação e seu processo interdisciplinar no campo do teatro, música, dança e desfiles de moda.
5. Conceito de encenação e a elaboração da cena com uso de poéticas tecnológicas.
6. Pensamento global e a articulação dos diversos elementos tecnológicos da cena.
7. Contexto histórico das técnicas e processos artísticos na Cena.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Artemidia e Interatividade**

1. História da Artemidia no Brasil;
2. Interatividade e interfaces digitais;
3. Desenvolvimento de ambientes digitais interativos: games e não-games;
4. Evolução e estado da arte dos motores de jogos (game engines);
5. Programação voltada à interatividade digital;
6. Novas tendências e futuro da interatividade digital;
7. Interatividade digital e artes visuais.
8. Instalações interativas e arte generativa.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Linguagens e expressões artísticas**

1. A arte como forma de expressão e comunicação.
2. Arte e sociedade.
3. A recepção da obra de arte.
4. As especificidades das linguagens artísticas. A música, as artes cênicas, as artes visuais e o audiovisual.
5. As artes midiáticas.
6. Linguagens artísticas em contexto digital.
7. A arte como forma de expressão e comunicação.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Design Digital**

1. Especificidades no design de interfaces para diferentes mídias digitais:  
Web, DVD, Celular, Games etc.
2. Interatividade e interfaces digitais;
3. Design de interfaces digitais e acessibilidade;
4. Princípios técnicos e estéticos do design de interfaces digitais;
5. Procedimentos e etapas do desenvolvimento de interfaces digitais;
6. Tensões e interações entre forma e conteúdo no desenvolvimento de interfaces digitais;
7. Novas tendências e futuro das interfaces digitais.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Música Popular**

1. Música Popular Brasileira e a formação do profissional em música;
2. Tendências contemporâneas no ensino de Música Popular e mercado de trabalho.
3. A Música Popular nos currículos de formação do músico nas Universidades brasileiras.
4. Música e Tradição Oral: desenvolvimento de metodologias e procedimentos de formação musical.
5. A educação musical no Brasil: aspectos históricos, metodológicos e perspectivas pedagógicas.
6. A música e seus aspectos pedagógicos formais, informais e não formais.
7. Cultura Popular como elemento norteador para a formação musical.
8. As práticas de execução da Música Popular como escola de formação do músico brasileiro.
9. Música Popular, culturas e o uso de tecnologias contemporâneas.
10. Música Popular: pesquisas e metodologias para o ensino-aprendizagem em música na perspectiva interdisciplinar.

**PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**  
**CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

**Matéria/Área de Conhecimento:**

**Etnomusicologia**

1. História da Etnomusicologia
2. Etnomusicologia no Brasil
3. Etnomusicologia e World Music
4. Etnomusicologia ou Antropologia da Música?
5. Etnomusicologia e Linguística
6. Etnomusicologia Africana
7. Técnicas de Gravação em Etnomusicologia
8. Técnicas de Transcrição em Etnomusicologia
9. Etnomusicologia Afro-Brasileira
10. Etnomusicologia e Globalização

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Tecnologias do Espetáculo**

1. A Arquitetura Cênica
2. Os diversos campos do espaço cênico e sua organização.
3. Os aspectos legais e administrativos do espetáculo.
4. As transformações do espaço arquitetônico e dos equipamentos de interior.
5. Conceitos para projetos de luz e iluminação.
6. O equipamento de luz e sua nomenclatura, constituição e tipologia.
7. As diferentes poéticas da cenografia empregadas nos espetáculos cênicos.
8. Os fundamentos da indumentária para os diversos tipos de espetáculos.
9. Novas Tecnologias e sua utilização na Cena Contemporânea.
10. Perspectivas interdisciplinares na construção poética da Cena.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Produção Musical**

1. Tecnologias de produção sonora: manipulação básica de material sonoro gravado em ambiente digital e a utilização nas diversas mídias.
2. Registro Sonoro por Meios Mecânicos no Brasil: aspectos históricos, sociais e tecnológicos.
3. Fundamentos e definições na construção do meio ambiente acústico.
4. Técnica de gravação, manipulação, edição e mixagem de áudio: Processos de criação, planejamento, produção e gravação de peças para audiovisual, rádio e televisão.
5. De Gutenberg à Internet: direitos autorais na era digital.
6. Problematização da relação entre as novas tecnologias e o condicionamento dos ambientes sonoros e espetaculares.
7. O impacto da proliferação da música digital nas estratégias de marketing das empresas do setor de gravação fonográfica.
8. Legislação de Direitos Autorais no Brasil: conceitos fundamentais, propriedade intelectual, relações entre direito privado e propriedade industrial.
9. Empreendedorismo e as dinâmicas da produção na diversidade cultural.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Políticas e Gestão Cultural**

1. Sistema Nacional de Cultura
2. Plano Nacional de Cultura
3. Marcos legais e políticas culturais
4. Participação, controle social de Cultura
5. Política nacional no âmbito da cultura e modelos de gestão
6. Política, Gestão e Economia criativa
7. Mercado Cultural
8. Conceito de Gestão e Empreendedorismo,
9. Política e gestão cultural: perspectivas interdisciplinares.
10. A atuação e as relações entre poder público, empresas e o campo cultural.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Economia da Cultura**

1. Campo da economia da cultura: artes, patrimônio cultural, as indústrias culturais e criativas.
2. Globalização, diversidade cultural e economia da cultura.
3. Economia da cultura e propriedade intelectual.
4. Economia da cultura, desenvolvimento e sustentabilidade.
5. Políticas culturais e economia da cultura.
6. Os aspectos legais da produção, da empresa e do espetáculo. As leis de incentivo; os editais de fomento; as condições de mercado.
7. O mercado global de bens e serviços simbólico-culturais.
8. A economia do cinema brasileiro: mercado local e inserção no mercado global.
9. Políticas de fomento, financiamento da cultura e do espetáculo no Brasil.
10. A economia do carnaval.

## **PONTOS PARA O CONCURSO PÚBLICO**

### **CENTRO DE CULTURA, LINGUAGENS E TECNOLOGIAS APLICADAS**

#### **Matéria/Área de Conhecimento:**

#### **Cultura, Arte e Educação**

1. Diversidades e Hibridismos culturais
2. Cibercultura, arte e educação
3. Multiculturalismo crítico, arte e educação
4. Referenciais históricos da arte-educação
5. Arte-educação, educação formal e não-formal
6. Estudos culturais, arte e educação
7. Antropologia e arte-educação
8. Cultura, arte e educação: campos, conceitos e temas
9. Referenciais Políticos e Epistemológicos da arte-educação.
10. Redes culturais, arte, comunicação, educação e interdisciplinaridade.