



**UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO  
MARANHÃO**

PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS

**EDITAL 327/2023**  
**TÓPICOS PARA O CONCURSO**  
**ÁREA: ENTOMOLOGIA**

Linha: Biologia e conservação de Hexapoda.



**EDITAL 327/2023**

**TÓPICOS PARA O CONCURSO**

**ÁREA: MICROBIOLOGIA E IMUNOLOGIA**

Linhas de Pesquisa:

- 1) Origem, evolução, genética e diversidade dos microrganismos
- 2) Interação microrganismo, hospedeiro e meio ambiente
- 3) Bioprodutos e processos biotecnológicos relacionados a microrganismos e imunoterapias
- 4) Viroses de importância para a saúde pública



**EDITAL 327/2023**  
**TÓPICOS PARA O CONCURSO**  
**ÁREA: ENDODONTIA**

Linhas de Pesquisa:

1. Estudos das propriedades físicas, químicas e/ou biológicas dos materiais e/ou instrumentos utilizados no tratamento endodôntico
2. Estudos relacionados à etiologia, diagnóstico e tratamento das patologias endodônticas
3. Estudos das alterações sistêmicas e/ou manifestações bucais de doenças sistêmicas relacionadas às patologias endodônticas



**UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO  
MARANHÃO**

PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS

**EDITAL 327/2023**

**TÓPICOS PARA O CONCURSO**

**ÁREA: EDUCAÇÃO / FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO**

Linhas de Pesquisa:

1. Fundamentos sócio-históricos da educação.
2. Fundamentos filosóficos da educação.



**UNIVERSIDADE  
FEDERAL DO  
MARANHÃO**

PRÓ-REITORIA DE GESTÃO DE PESSOAS

**EDITAL 327/2023**

**TÓPICOS PARA O CONCURSO**

**ÁREA: FUNDAMENTOS DA EDUCAÇÃO/DIDÁTICA**

Linha de Pesquisa: O Estado brasileiro e as políticas educacionais: marcos legais e o dilema da democratização escolar.



**EDITAL 327/2023**

**TÓPICOS PARA O CONCURSO**

**ÁREA: DESIGN / DESIGN DE PRODUTO E DESIGN GRÁFICO**

Linhas de Pesquisa

**1. Design: materiais, processos e tecnologia**

**Descrição:** aborda os fundamentos e metodologias de desenvolvimento de produtos e processos, explorando a ligação entre materiais, design de produto e fenômenos socioculturais, com atuação nos campos do design e sustentabilidade, imagem, tecnologia, teoria, metodologias e história do design, design e cultura material e estudos sobre processos produtivos.

**Objetivos:** promover conhecimentos e formação sobre o desenvolvimento e prototipação de materiais e produtos, visando processos produtivos sustentáveis, considerando os aspectos socioeconômicos, culturais e tecnológicos, buscando mitigar impactos ambientais, além de propor as relações entre saberes do design e das áreas das engenharias, artes, ciências sociais, as novas tecnologias e as tecnologias sociais.

**Eixos temáticos:**

- desenvolvimento e prototipação de materiais
- concepção, desenvolvimento e prototipação de produtos
- processos produtivos e sustentabilidade
- processos culturais e participativos em design

**2. Design: informação e tecnologia**

**Descrição:** aborda estudos teóricos, práticos, históricos e críticos no desenvolvimento de produtos e artefatos na área de design e sua relação com sistemas de informação. Ocupa-se, também, da reflexão sobre o campo do design, a natureza interdisciplinar e complexidades entre as tecnologias de informação e os processos de design, com ênfase nas diversas linguagens em contexto digital e de convergência das mídias.



**Objetivos:** Pesquisar processos de produção, circulação e uso da informação em diferentes suportes e ambientes, visando a eficácia e/ou eficiência de sistemas de informação na perspectiva do design, considerando a experiência do usuário nos contextos fisiológico e sociocultural.

**Eixos temáticos:**

- Tecnologias Educacionais
- Linguagens Gráficas
- Design centrado na experiência do usuário
- Design de ambientes colaborativos

### **3. Design e ergonomia**

Descrição: aborda a relação do sistema humano-tarefa-máquina, em ações que contemplem o planejamento e avaliação de tarefas, postos de trabalho, produtos, ambientes e interfaces digitais de modo a torná-los compatíveis com as necessidades, desejos, aspirações, habilidades e limitações dos seres humanos em diferentes níveis de habilidades físicas, cognitivas, sensoriais e emocionais em contextos sociais e culturais.

**Objetivos:**

1. trazer as definições do campo de ação teórico-prática da Ergonomia e o aporte técnico-científico que permita a atuação diante das condições adversas na relação do sistema humano-tarefa-máquina;
2. fornecer subsídios conceituais, metodológicos e técnicos que permitam detectar, diagnosticar, projetar e validar aspectos ergonômicos em tarefas, postos de trabalho, produtos, ambientes e interfaces digitais.

**Eixos temáticos:**

- Ergonomia, Design de Produtos e sistemas: Trabalha a pesquisa no contexto de parâmetros ergonômicos e artefatos físicos, considerando a relação humano-objeto. Evidencia a interação entre pessoas (usuários), as tarefas (atividades) realizadas e os artefatos físicos (objetos/produtos), buscando a compreensão de tal contexto para destacar possibilidades de implementação de melhorias.
- Ergonomia, informação, comunicação e interfaces: Analisa os aspectos ergonômicos relativos aos produtos informacionais e interativos a fim de otimizar as condições de percepção, memória



e tomada de decisão, a captação, o processamento e armazenamento e o uso dos sinais (informação) pautados no conhecimento fundamentado na ergonomia cognitiva, quanto aos custos humanos envolvidos no processamento mental. Estuda os fatores que conduzem a relação humano-interface corroborando às bases para a prospecção de diretrizes e/ou soluções de melhoria.

#### **4. Design e inovação social**

**Descrição:** aborda os fundamentos do design, ações interdisciplinares e o uso, adaptação ou desenvolvimento de metodologias em busca de soluções inovadoras como novos produtos, serviços e processos, que consigam abranger as necessidades sociais ao mesmo tempo em que possibilitem a criação de novas interações sociais ou parcerias, permitindo uma melhora da qualidade de vida coletiva e auxiliando o desenvolvimento e aplicabilidade de políticas públicas com abordagens centradas no ser humano, assegurando que as soluções sejam inclusivas, acessíveis e capazes de atender demandas da sociedade de forma eficaz e equitativa.

**Objetivos:**

1. promover conhecimentos e formação sobre o desenvolvimento e prototipação de produtos inclusivos, considerando os aspectos socioeconômicos, culturais e tecnológicos relacionados com os campos da saúde, educação, habitação, lazer, segurança, inclusão social, mobilidade ou tecnologia e inovação.

**Eixos temáticos:**

- Design inclusivo
- Design de serviços
- Tecnologia assistiva