

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO

- 1 Este caderno de prova é constituído de três tarefas. Caso ele esteja incompleto ou tenha qualquer defeito, solicite ao fiscal de sala mais próximo que tome as providências cabíveis.
- 2 Quando autorizado pelo chefe de sala, no momento da identificação, escreva, no espaço apropriado abaixo, com a sua caligrafia usual, a seguinte frase:

Sofremos muito com o pouco que nos falta e gozamos pouco com o muito que temos.

- 3 Não serão prestadas informações a respeito das questões além daquelas contidas neste caderno.
- 4 Na duração do teste, está incluído o tempo destinado à identificação — que será feita no decorrer do teste.
- 5 Durante o teste, o candidato não deverá levantar-se ou comunicar-se com outros candidatos.
- 6 Nas tarefas que envolvem elaboração de texto, escreva com letra legível nos espaços reservados para isso. Nesses textos, é obrigatório o uso de caneta esferográfica de tinta preta ou azul. Textos escritos a lápis não serão avaliados. Em caso de erro, risque com um traço simples o que foi erroneamente grafado e, se for o caso, escreva, em seguida, o correspondente substitutivo. Lembre-se: parênteses não podem ser usados com a finalidade de anular textos.
- 7 Não serão avaliadas respostas apresentadas em espaços indevidos deste caderno de prova.
- 8 São vedados o uso de materiais de consulta e o empréstimo de materiais no decorrer do teste, mesmo que se trate de material de candidato que já tenha terminado o teste. Utilize apenas os instrumentos e os materiais indicados em edital e os fornecidos pelo Cespe/UnB. Não é obrigatória a utilização de todos os materiais.
- 9 Ao término do teste, chame o fiscal de sala mais próximo e devolva-lhe este caderno, único documento válido para a correção de seu teste. Após esse procedimento, deixe o local de realização do teste.
- 10 A desobediência a qualquer uma das recomendações constantes nas presentes instruções poderá implicar a não correção do teste, correspondendo a teste anulado.
- 11 Datas referentes a Certificação de Habilidades Específicas poderão ser obtidas no edital que rege o evento, disponível no sítio www.cespe.unb.br.

1.ª CERTIFICAÇÃO DE HABILIDADE
ESPECÍFICA DE 2011

felicidade
Desenho Industrial
(Bacharelado)

Teste escrito-prático

Prova de Habilidades Específicas

Algumas palavras iniciais

A finalidade desta prova é avaliar um conjunto de habilidades que julgamos necessárias para o bom desenvolvimento da formação de um desenhista industrial (*designer*). Pretendemos que as tarefas propostas convidem e provoquem você a mostrar as suas habilidades.

Por isso, não fique preocupado ou com receio em fazer a prova, imaginando qual seria a “resposta certa”. Esta prova é um instrumento para conhecermos você um pouco mais, e a melhor resposta às tarefas propostas será sempre aquela em que você conseguir **mobilizar** e **mostrar**, ao máximo, as suas habilidades.

Assim, quanto mais você se **envolver** com as situações propostas nas questões, quanto mais você **investir** de si na elaboração, quanto mais **originais** forem as soluções que você propuser, quanto mais você mostrar como **sente** e **percebe** o mundo à sua volta, mais seremos capazes de reconhecer as suas habilidades.

Portanto, coragem! Esperamos que faça uma boa prova!



Nome: _____

Inscrição: _____

Assinatura: _____

máscara

Síntese da felicidade

Carlos Drummond de Andrade

- Desejo a você
- Fruto do mato
- Cheiro de jardim
- Namoro no portão
- Domingo sem chuva
- Segunda sem mau humor
- Sábado com seu amor
- Filme do Carlitos
- Chope com amigos
- Crônica de Rubem Braga
- Viver sem inimigos
- Filme antigo na TV
- Ter uma pessoa especial
- E que ela goste de você
- Música de Tom com letra de Chico
- Frango caipira em pensão do interior
- Ouvir uma palavra amável
- Ter uma surpresa agradável
- Ver a Banda passar
- Noite de lua cheia
- Rever uma velha amizade
- Ter fé em Deus
- Não ter que ouvir a palavra não
- Nem nunca, nem jamais e adeus.
- Rir como criança
- Ouvir canto de passarinho
- Sarar de resfriado
- Escrever um poema de Amor
- Que nunca será rasgado
- Formar um par ideal
- Tomar banho de cachoeira
- Pegar um bronzeado legal
- Aprender uma nova canção
- Esperar alguém na estação
- Queijo com goiabada
- Pôr-do-sol na roça
- Uma festa
- Um violão
- Uma seresta
- Recordar um amor antigo
- Ter um ombro sempre amigo
- Bater palmas de alegria
- Uma tarde amena
- Calçar um velho chinelo
- Sentar numa velha poltrona
- Tocar violão para alguém
- Ouvir a chuva no telhado
- Vinho branco
- Bolero de Ravel...
- E muito carinho meu.



Quanto vale a felicidade?

Zygmund Bauman

Como Jean-Claude Michéa lembrou recentemente em seu texto sobre a conturbada história do “projeto moderno”, ainda em 18 de março de 1968, no auge da campanha presidencial, Robert Kennedy lançou um ataque mordaz à mentira em que se baseia a avaliação da felicidade com base no PNB (produto nacional bruto):

“Nosso PNB considera, em seus cálculos, a poluição do ar, a publicidade do fumo e as ambulâncias que rodam para coletar os feridos em nossas rodovias. Ele registra os custos dos sistemas de segurança que instalamos para proteger nossos lares e as prisões em que trancafiamos os que conseguem burlá-los. Ele leva em conta a destruição de nossas florestas de sequoias e sua substituição por uma urbanização descontrolada e caótica. Ele inclui a produção de napalm, armas nucleares e dos veículos armados usados pela polícia para reprimir a desordem urbana. Ele

registra programas de televisão que glorificam a violência para vender brinquedos a crianças. Por outro lado, o PNB não observa a saúde de nossos filhos, a qualidade de nossa educação ou a alegria de nossos jogos. Não mede a beleza de nossa poesia e a solidez de nossos matrimônios. Não se preocupa em avaliar a qualidade de nossos debates políticos e a integridade de nossos representantes. Não considera nossa coragem, sabedoria e cultura. Nada diz sobre nossa compaixão e dedicação a nosso país. Em resumo, o PNB mede tudo, menos o que faz a vida valer a pena.”

Robert Kennedy foi morto poucas semanas depois de publicar essa inflamada acusação e declarar sua intenção de restaurar a importância das coisas que fazem a vida valer a pena, de modo que jamais saberemos se ele teria tentado transformar suas palavras em realidade caso fosse eleito presidente dos Estados Unidos, muito menos se teria obtido sucesso nisso. O que sabemos, porém, é que, nos 40 anos que desde então se passaram, houve poucos sinais, se é que houve algum, de que sua mensagem tenha sido ouvida, compreendida, aceita e lembrada, muito menos algum movimento da parte dos representantes que elegemos, para renegar e repudiar a pretensão dos mercados de bens ao papel de estrada real para uma vida significativa e feliz, e

evidências de alguma inclinação de nossa parte para remodelarmos nossas estratégias de vida.

Observadores indicam que cerca de metade dos bens cruciais para a felicidade humana não tem preço de mercado nem pode ser adquirida em lojas. Qualquer que seja a sua condição em matéria de dinheiro e crédito, você não vai encontrar, em um *shopping*, o amor e a amizade, os prazeres da vida doméstica, a satisfação que vem de cuidar dos entes queridos ou de ajudar um vizinho em dificuldade, a auto-estima proveniente do trabalho bem feito, a satisfação do “instinto de artífice”, comum a todos nós, o reconhecimento, a simpatia e o respeito dos colegas de trabalho e de outras pessoas a quem nos associamos; você não encontrará lá proteção contra as ameaças de desrespeito, desprezo, afronta e humilhação. Além disso, ganhar bastante dinheiro para adquirir esses bens que só podem ser obtidos em lojas é um ônus pesado sobre o tempo e a energia disponíveis para obter e usufruir bens não comerciais e não negociáveis, como os que citamos acima.

Zygmunt Bauman. *A arte da vida*. Rio de Janeiro: Zahar, 2008, p. 11-2 (com adaptações).

Como percebemos, o significado da palavra felicidade relaciona-se com simplicidade, diálogo, entendimento, vínculos afetivos, despir-se ou desmascarar-se, envolver-se com a vida de forma lúdica e, acima de tudo, conseguir diferenciar o que é supérfluo daquilo que é essencial para a vida. Convidamos e desafiamos você a encontrar a essência do *design* nas atividades a seguir.



1
tarefa

*Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,0 pontos):
Sensibilidade/síntese
Representação
Expressão*

Contextualização

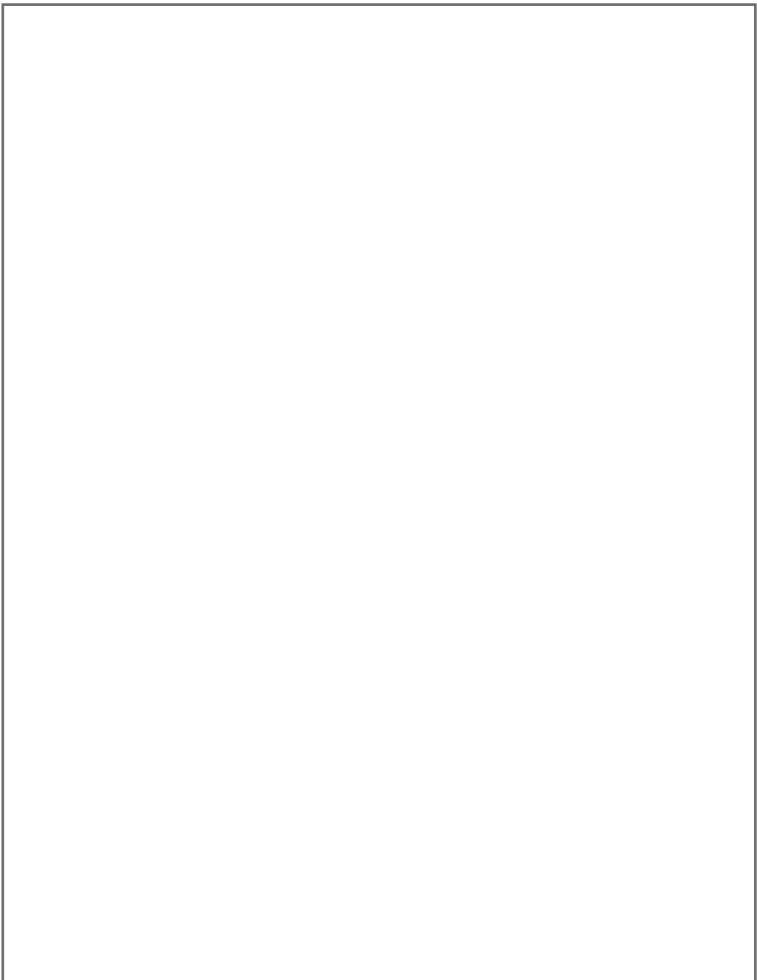
Para descobrir o que é essencial, precisamos, muitas vezes, ser apresentados a situações de perigo e ter a sensação de que nossa vida poderia acabar a qualquer momento. As gerações que conviveram com as grandes guerras mundiais passaram por isso. Quando a Segunda Grande Guerra acabou, em 14 de agosto de 1945, a felicidade estampava-se de maneira incomum nas ruas e nos gestos. Nesse dia, o fotógrafo Alfred Eisenstaedt flagrou, na Times Square, em Nova York, um beijo entre um marinheiro e uma enfermeira, que ficou famoso.

Tarefa

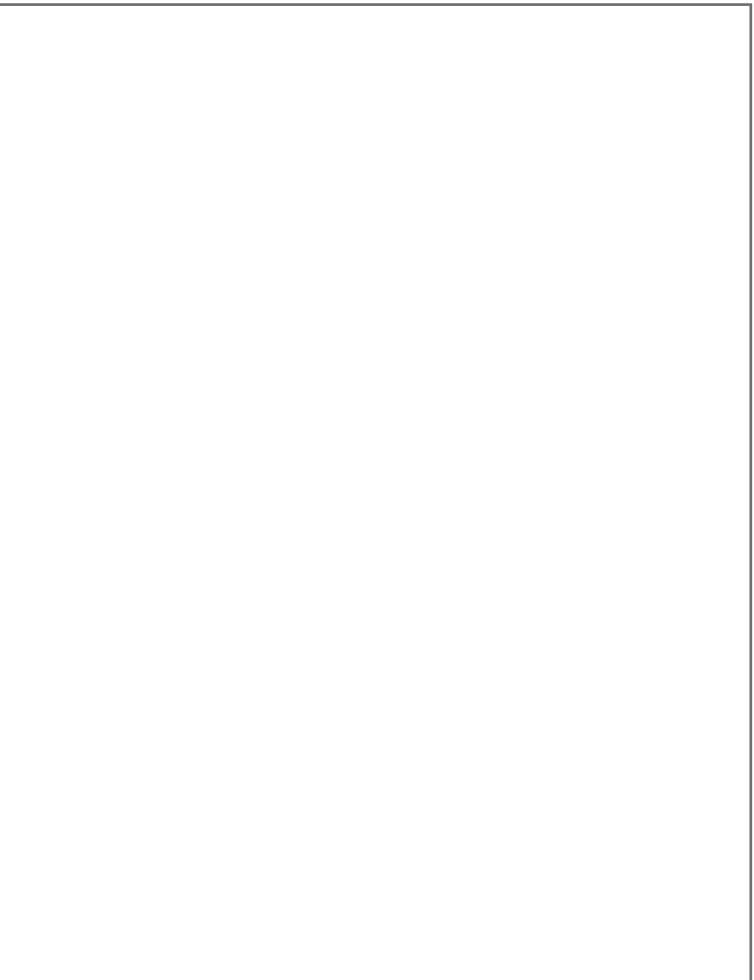
Observe a imagem abaixo e redesenhe-a nos quadros ao lado, subtraindo, a cada passo, as informações irrelevantes. Ao final do exercício, no último quadro, deve restar apenas uma imagem que represente a essência da foto inicial.



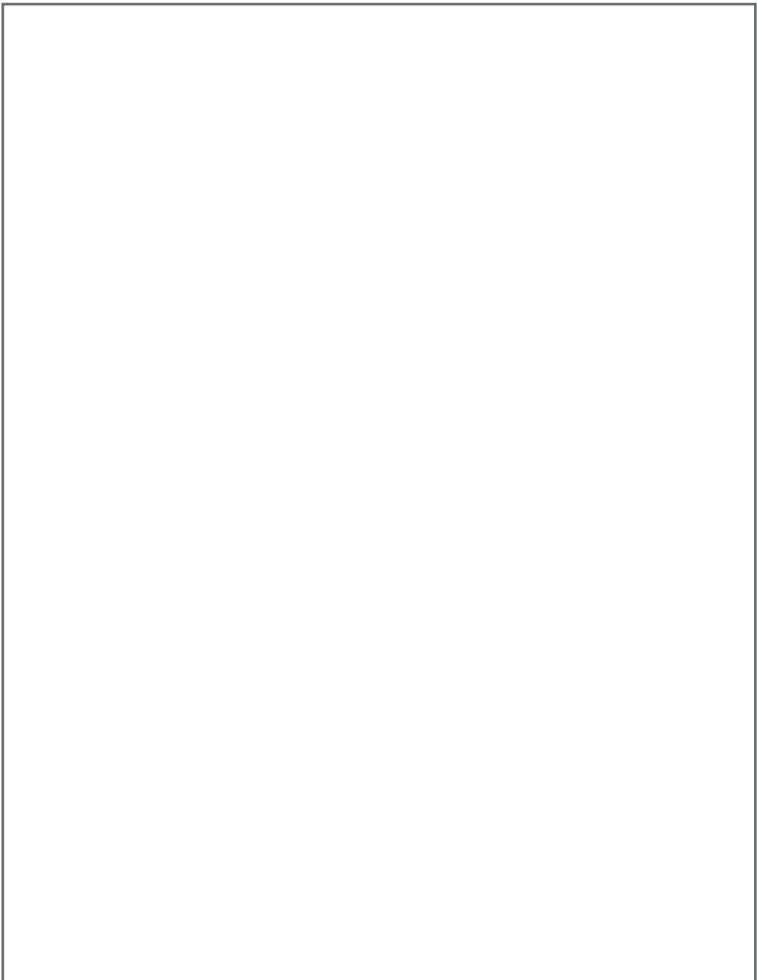
1



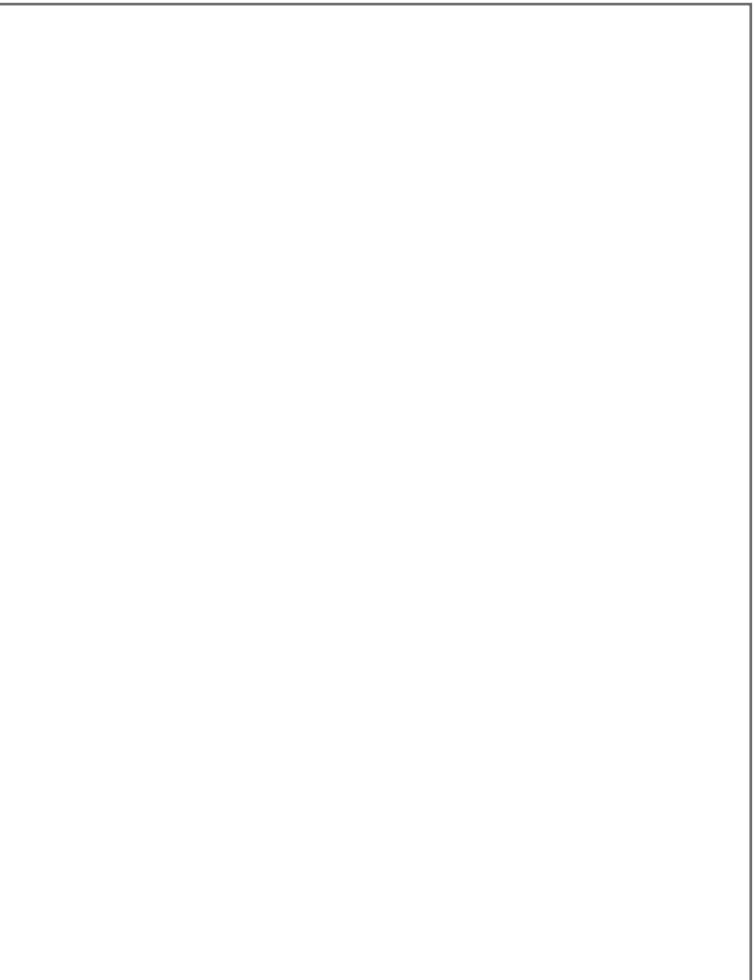
2



3



4



tarefa

2

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,0 pontos)

Contextualização/interpretação

Expressão/tradução

Criatividade

Contextualização

Podemos traduzir a felicidade como a capacidade das pessoas de dialogar umas com as outras e como a capacidade de simplificar as coisas e a vida, tirando de objetos e acontecimentos a sua essência, despiando-os do desnecessário, do falso e do supérfluo. Além de tudo, felicidade caracteriza-se pelo lúdico, pela capacidade que as pessoas têm de imprimir o humor e a criatividade nos acontecimentos, tornando-os mais leves.

Tarefa

Organize um esquema ou mapa visual que reflita ou traduza o quanto cada um dos verbos da lista abaixo aproxima-se ou afasta-se da ideia de felicidade. Todos os verbos deverão ser inseridos na organização, que terá por princípio informar. Você pode brincar com o desenho das letras (tipografia) ou das palavras, criar um esquema de cores ou mesmo transformar as palavras em símbolos que as representem.

- SIMPLIFICAR
- BRINCAR
- CAIR
- ENGOLIR
- RASGAR
- CAMINHAR
- SAUDAR
- GRATIFICAR
- ANOITECER
- TESTAR
- SANGRAR
- VIAJAR
- QUEBRAR
- CHOVER
- SEDUZIR
- MOLHAR
- DECAIR
- PAGAR
- COMPRAR
- SELECIONAR
- ZANGAR
- FLORIR
- PARIR

Contextualização

Aceitar que um objeto aparentemente comum pode converter-se em um novo produto é aceitar a possibilidade da coautoria no *design*, de criação também por parte do usuário. O indivíduo re-significa sua relação com os artefatos, constituída nas experiências cotidianas, muitas vezes, subvertendo noções de uso e função. (...) Artefatos não são apenas objetos de utilidade; são objetos particulares que "se tornam parte da experiência do usuário".

Marilda Lopes Pinheiro Queluz (Org.). *Design & Consumo*. Coletânea de textos do grupo de estudos Design & Cultura – Departamento Acadêmico de Desenho Industrial – UTFPR - 2010.

Muitos filmes e romances procuram explorar situações extremas, levando-nos a imaginar como seria vivenciar aquela situação. Esse tipo de ficção é interessantíssimo, pois nos faz rever valores, avaliar o nosso modo de vida e, muitas vezes, mostra-se como ótima oportunidade para serem imaginadas novas soluções.

A imagem abaixo mostra um exemplo oriundo desse tipo de criação, em que a necessidade levou ao reaproveitamento e à conjugação de alguns objetos e materiais que não eram mais utilizados em suas funções originais. A lamparina foi feita a partir de um bulbo de lâmpada, um pedaço de arame, uma tampinha de garrafa e um cadarço de sapato.



Situação

Imagine que você esteja em um tempo futuro, em que tenha havido muita escassez de matérias-primas e energia, a produção industrial mundial de bens de consumo tenha caído drasticamente e a vida em cidades tenha-se tornado inviável. Imagine, ainda, que, por causa disso, tenha havido grande migração de pessoas dos centros urbanos para o campo, em busca de agricultura de subsistência, e que as necessidades básicas e imediatas se tenham tornado importantes para o bem-estar cotidiano das pessoas.

Nessa situação futura, a herança que o modo de vida urbano e industrial deixou foi uma absurda quantidade de objetos que, nesse novo contexto, não tinham utilidade, exceto como fontes de materiais e peças para reutilização em novos objetos.

Suponha que, certo dia, procurando coisas nos arredores de onde estava vivendo, você tenha encontrado um velho galpão abandonado onde havia as seguintes coisas, que, talvez, pudessem ser reaproveitadas em parte ou no todo:

um abridor de garrafa;
duas garrafas de vidro;
um chuveiro elétrico;
uma extensão elétrica de cerca de 5 metros;
quatro latas vazias de mantimento;
duas calotas de roda de carro;
cerca de 150 CDs;
pás de bateadeira;
um ventilador;
alguns pedaços de canos de metal.

Tarefa

Combinando algumas dessas coisas, crie um objeto que atenda a uma ou mais das seguintes necessidades: **guardar, transportar, apoiar, pendurar, cavar**.

Nos espaços ao lado, descreva para que serviria o objeto, como seria montado e como ele funcionaria.

No espaço reservado na página seguinte, desenhe, em perspectiva, o objeto criado. Se achar necessário, adicione, nas bordas do espaço, pequenos desenhos que representem esquemas ou vistas de um ou mais detalhes do objeto.

Necessidades a que o objeto atenderia

Especificação da utilidade do objeto

Como o objeto seria montado e(ou) funcionaria

Folha para
rascunhos