



Internet: <blog.dvdworld.com.br>

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO

- 1 Deste caderno de prova, constam 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 sua caligrafia usual, a seguinte frase:

Sofremos muito com o pouco que nos falta e gozamos pouco 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 Dados referentes a Certificação de Habilidades Específicas poderão ser obtidas no edital que rege o evento, disponível no site **www.cespe.unb.br**.

2.ª Certificação de Habilidade Específica de 2012 Desenho Industrial (Bacharelado)

Teste escrito-prático

Algumas palavras iniciais

A finalidade desta prova é avaliar um conjunto de habilidades julgadas necessárias para o bom desenvolvimento da formação de um desenhista industrial (designer). A intenção das tarefas propostas é convidar e provocar você a mostrar as suas habilidades.

Por isso, não se preocupe em fornecer a “resposta certa”. Esta prova é um instrumento para conhecermos você um pouco mais, e a melhor resposta às tarefas propostas é sempre aquela na qual você conseguir nos **mostrar** ao máximo as suas habilidades.

Assim, quanto mais você se **envolver** com as situações propostas pelas questões, quanto mais você **investir** de si na elaboração, quanto mais **originais** forem as soluções que você proponha, quanto mais você mostrar como **sente** e **percebe** o mundo à sua volta, mais claramente perceberemos suas habilidades.



Nome: _____

Inscrição: _____

Assinatura: _____

máscara

entendida a prova

Texto I

A **fantasia** é a faculdade mais livre de todas as outras. Com efeito, ela pode até nem ter em conta a viabilidade ou o funcionamento daquilo que se pensou. É livre de pensar a coisa que quiser, até a mais absurda, incrível ou impossível.

Na **invenção** utiliza a mesma técnica da fantasia, isto é, o relacionamento entre o que já se conhece, mas com a finalidade de um uso prático. Inventa-se um motor novo, uma fórmula química, um material, um instrumento etc.

A **criatividade** é uma utilização finalizada da fantasia, aliás, da fantasia e da invenção, simultaneamente. A criatividade é utilizada no campo do design, considerando-se o design como modo de projetar, um modo que, ainda que livre como a fantasia e exato como a invenção, abrange todos os aspectos de um problema, não só a imagem como a fantasia, não só a função como a invenção, mas também os aspectos psicológicos, sociais, econômicos e humanos. Pode-se falar do design como sendo a concepção do projeto de um objeto, de um símbolo, de um ambiente, de uma nova didática, de um método de projeto para tentar resolver necessidades coletivas etc.

Bruno Munari, **Fantasia**. Lisboa: Edições 70, 1997, p.23 e p.24 (com adaptações).

Texto II

Quanto mais aprendemos sobre o Universo, maior se torna a nossa insignificância e mais significativa se torna a nossa presença neste vasto cosmos.

Em pouco mais de 400 anos de ciência, passamos do centro do Universo a um planeta que orbita em torno de uma humilde estrela em meio a bilhões de outras. O que essa visão tem de humilhante, ela tem de magnífica. Termos consciência de nossa insignificância cósmica é, talvez, um dos nossos maiores motivos de orgulho; ao mesmo tempo, aprendemos a celebrar a enormidade do cosmo e a nossa capacidade de compreendê-la. O homem é um ser improvável. O que não significa impossível, miraculoso. A vastidão do Universo, ou mesmo da nossa galáxia, quase que justifica por si só a presença de vida. Pense que a Via Láctea tem centenas de bilhões de outras estrelas, provavelmente em sua maioria com planetas à sua volta. Mais de 80 planetas extrassolares já foram observados, a distâncias aproximadas de 50 anos-luz. Como a Via Láctea tem aproximadamente 100 mil anos-luz de diâmetro, esses planetas fazem parte da nossa vizinhança cósmica mais imediata. Existem projetos envolvendo telescópios orbitais bem mais potentes do que o Telescópio Espacial Hubble e que serão capazes de analisar a química da atmosfera desses planetas extrassolares e procurar por sinais de vida, como a presença de ozônio e oxigênio. Isso apenas em nossa galáxia, um mero grão de poeira na vastidão cósmica. Ou seja, não acredito que será muito difícil encontrarmos vida em outras partes da galáxia, ou, quem sabe, até mesmo em nosso Sistema Solar, como na lua de Júpiter conhecida como Europa, que aparentemente é coberta por um oceano de água salgada revestido por uma camada de gelo de aproximadamente 19 quilômetros de espessura.

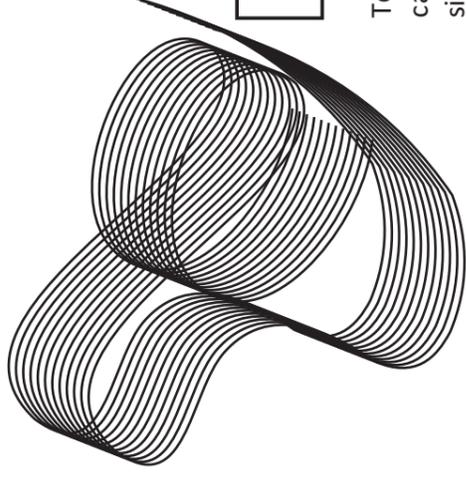
Marcelo Gleiser. **O homem, esse ser improvável**. Folha de São Paulo. Internet: <www1.folha.uol.com.br> (com adaptações).

O tema desta prova de habilidade específica é fantasia, criatividade, invenção. São apresentados dois textos de incentivo: um conceitua cada uma das faculdades humanas necessárias para criar, e o outro diz respeito à possibilidade de vida no universo. A partir da leitura desses dois textos, você será convidado a inventar um novo mundo.

Contextualização

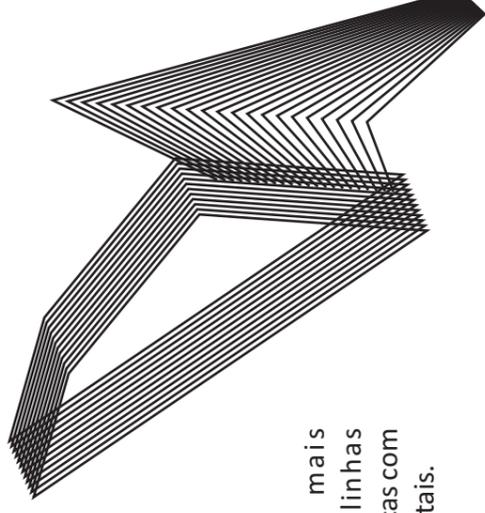
Imagine que a lua de Júpiter conhecida como Europa realmente seja habitada e que nela exista uma espécie inteligente que criou cidades, sistemas de comunicação, vestuários e sistemas de transporte. Essa espécie é dividida em duas etnias, uma chamada Organikós e outra Poliédrikos. Cada uma das etnias tem um símbolo que a representa e um alfabeto criado a partir desse símbolo. As características físicas das duas etnias também podem ser descritas com base nas formas desses símbolos: os Organikós têm traços mais orgânicos, parecidos com as curvas observadas nos elementos da natureza, como as folhas e as frutas. Já os Poliédrikos têm traços mais angulosos, retos e, por vezes, parecem ter saído de um exercício de ângulos em trabalhos de desenho geométrico.

Símbolo da etnia Organikós



Tem como traço mais característico as linhas sinuosas e assimétricas com base em formas vegetais.

Símbolo da etnia Poliédrikos



Tem como traço mais característico formas geométricas ou estilizadas.

Tarefa 1

Escolha uma das etnias existentes na lua de Júpiter, assinale o retângulo correspondente à etnia escolhida. Crie um alfabeto para a etnia que escolheu com base no alfabeto latino, apresentado abaixo. Se for a Organikós, utilize formas orgânicas e suaves. Se for a Poliédrikos, utilize ângulos e retas. Você deve criar um símbolo para cada uma das letras do alfabeto latino. Os símbolos criados devem ser inseridos abaixo da letra latina correspondente nas tabelas abaixo.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	L	M	

N	O	P	Q	R	S	T	U	V	X	Z	

Contextualização

Cada uma das figuras abaixo apresenta um cenário construído por pintores, diretores de arte de cinema ou desenhistas de animação. Quando um designer deseja criar uma comunicação ou um produto, ele estabelece relações, faz pesquisas, observa o mundo a sua volta e, só então, concebe o novo artefato desejado.



Salvador Dalí.
Internet: <www.arthistory.about.com>.



Fantasia/ Disney.
Internet: <www.musicascomcultura.blogspot.com>.



Alice no País das Maravilhas/Tim Burton.
Internet: <www.blog.dvdworld.com.br>.

Tarefa 2

Considerando as imagens acima meramente como motivadoras, crie e desenhe um cenário para a etnia selecionada para a tarefa 1. Na criação de seu cenário, considere a descrição e as características da etnia escolhida e utilize cores e volumes. Leve em conta que cada mundo tem uma atmosfera própria e que as dimensões do espaço utilizadas na terra são uma convenção; você pode, portanto, imaginar e representar dimensões diferentes.

Contextualização

Observando os artefatos, objetos e interfaces do mundo contemporâneo, é possível intuir que suas características advêm da correspondência com as formas do corpo. É possível, por exemplo, imaginar o tamanho das mãos de uma pessoa com base na observação do teclado de computador que ela utiliza; a altura média das pernas pelo desenho das cadeiras.

Tarefa 3

Nesta questão, você deve realizar as etapas a e b, ambas com referência à etnia selecionada para as tarefas 1 e 2. Use os quadros abaixo, de cada etapa do comando para realizar o que se pede.

a) Imagine e desenhe o habitante típico da lua Europa considerando os traços da etnia escolhida.

b) Desenhe uma peça de comunicação com as características da etnia escolhida utilizando os símbolos alfabéticos criados para a tarefa 1.