UnB/CESPE - Centro de Seleção e de Promoção de Eventos
1.ª CERTIFICAÇÃO DE HABILIDADE ESPECÍFICA DE 2013
Desenho Industrial

CANDIDATO AUSENTE
◯ SIM

MÁSCARA





Causos e lendas brasileiras

Cordel J.Borges.
Internet:<www.gelladeira.com>.

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:

Todas as artes contribuem para a maior de todas as artes, a arte de viver.

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.

7 Não serão avaliadas respostas apresentadas em espaços indevidos deste caderno de prova.

8 São vedados o uso 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 da prova.

10 A desobediência a qualquer uma das recomendações constantes nas presentes instruções poderá implicar a anulação da prova.

11 Datas referentes a Certificação de Habilidades Específicas poderão ser obtidas no edital que rege o evento, disponível no sítio **www.cespe.unb.br**.

Universidade de Brasília

cespeUnB
Centro de Seleção e de Promoção de Eventos

1.ª Certificação de Habilidade Específica de 2013

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

A pisadeira

Causo [variação popular de caso]

A pisadeira é um mito brasileiro que ocorre principalmente no estado de São Paulo. É a referência brasileira para a paralisia do sono. Suspeita-se que este mito tenha vindo de Portugal, dado que alguns autores dizem que essa mulher tem as mãos furadas (em alusão ao fradinho da mão furada, a referência em Portugal para a paralisia do sono).

A pisadeira vive nos telhados, sempre à espreita de uma pessoa que vá dormir com o estômago cheio. Aí, desce e senta-se sobre o peito da vítima, pisando fortemente e, apesar de a vítima estar consciente, nada consegue fazer, pois fica completamente paralisada.

2 A pisadeira é uma mulher muito magra, que tem os dedos compridos e secos, com unhas enormes, sujas e amareladas. As pernas são curtas e o cabelo desgrenhado. Um nariz enorme, magro e muito arcado. Os olhos são vermelhos, malignos e arregalados. O queixo é revirado para cima e a boca sempre escancarada, com dentes esverdeados e à mostra. Nunca ri, gargalha. Uma gargalhada estridente e horripilante.

É interessante notar que a pisadeira pode ser considerada um súcubo (demônio com aparência feminina), mas sem a atividade sexual a ele relacionada. Parece que o único objetivo da pisadeira é exercer muita pressão no peito da vítima.

Cornélio Pires (1884-1958) descreveu o físico e as ações da pisadeira da seguinte forma:

"Esta é ua muié muito magra, que tem os dedos cumprido e seco cum cada unhão! Tem as perna curta, cabelo desgadeiado, quexo revirado pra riba e nari magro munto arcado; sombranceia cerrada e zóio aceso... Quando a gente caba de ciá e vai durmi logo, deitado de costa, ela desce do teiado e senta no peito da gente, arcano... arcano... a boca do estômo... Purisso nunca se deve dexá as criança durmi de costa."

Internet: <www.blogparalisiadosono.blogspot.com.br> (com adaptações).

1 Como seria o mundo se todas as estórias, lendas e mitos de fato existissem? Uma das atribuições mais genuínas de um *designer* é dar forma e visualidade à imaginação, é criar cenários reais para situações que antes só faziam parte do mundo das ideias. Considere os textos desta página como motivadores, leia com atenção e realize as tarefas seguintes.

Folclore.[Do ing. Foklore, fo ingl. Folk, ´povo´, e do ingl. Lore ´saber´] S.m. 1. conjunto das tradições, conhecimentos ou crenças populares expressas em provérbios, contos ou canções. 2. Conjunto das canções populares de uma época ou região. 3. Estudo e conhecimento das tradições de um povo, expressas nas suas lendas, crenças, canções e costumes, demologia, demopsicologia [Sin. Ger., bras: populário]

tarefa 1

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,0 pontos)
Representação gráfica
Originalidade
Acabamento gráfico

Contextualização

As descrições da pisadeira são contraditórias. Em algumas versões diz-se que é uma mulher alta e magra, de aparência assustadora com unhas grandes, dedos compridos e ressecados, olhos avermelhados e arregalados, nariz comprido para baixo e queixo grande. Em outras a figura é descrita como sendo de baixa estatura, com cabelos brancos despenteados e arrepiados. Seu olhar personifica toda a maldade do mundo e, quando solta suas gargalhadas maquiavélicas, dentes verdes e grandes aparecem.

Tarefa 1

Considerando as características descritas na contextualização e no texto de apoio, desenhe, no espaço ao lado, a sua versão da pisadeira.

tarefa 2

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,5 pontos)
Originalidade
Representação espacial
Uso de cores
Expressão gráfica

Contextualização

As várias versões da lenda da pisadeira conduzem a imaginação para um ser realmente malígno. Supõe-se que ela fique sobre os telhados das casas e, enquanto isso, observa o quanto as pessoas comem antes de dormir. Esse dado é relevante para que mais tarde ela consiga escolher as suas vítimas. Depois de adormecerem, a pisadeira transforma-se em fumaça, entra pelo buraco da fechadura, recompõe-se e pisa sobre o peito do comilão até a morte. Parece que nada pode deter tal figura, a não ser um artefato de *design* criado com muita engenhosidade e originalidade.

Tarefa 2

Considerando o modo de agir da pisadeira e o percurso que ela faz para atacar suas vítimas, crie, no quadro ao lado, uma armadilha e um folheto que explique como utilizar a armadilha. Você pode representar esse objeto da forma que quiser, usando materiais como lápis de cor e grafite.

tarefa 3

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,5 pontos)
Contextualização
Comunicação visual
Uso adequado de cores

Contextualização

Faz parte do costume popular inventar símbolos, patuás, orações, cantigas e simpatias para evitar o ataque de mitos como a pisadeira.

Símbolo é um desenho sintético por meio do qual se passa uma ideia, e patuá é uma versão da cultura popular brasileira para um pacote de tamanho bem reduzido que contém elementos protetores. Geralmente os símbolos são fixados em locais públicos e os patuás carregados no pescoço.

Considerando essas informações e a lenda da pisadeira, faça o que se pede a seguir.

a) Crie, neste espaço, um símbolo que as pessoas possam fixar na porta de suas casas e protegerem-se da pisadeira.

b) Desenhe, neste espaço, um patuá, aplique nele o símbolo de proteção criado na parte a).