



Universidade de Brasília



# 1.ª CERTIFICAÇÃO DE HABILIDADE ESPECÍFICA DE 2010

## Prova de Habilidades Específicas

máscara

# Desenho Industrial

## Bacharelado

## Teste Escrito-Prático

### LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

- 1 Este caderno de prova é constituído de três questões. Caso o caderno de prova 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:

*Criatividade é permitir a si mesmo cometer erros.*

- 3 Não serão prestadas informações a respeito das questões, além das 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, não se levante nem se comunique com outros candidatos.
- 6 Nas questões que envolvem elaboração de texto, escreva com letra legível nos espaços reservados para isso. É obrigatório o uso de caneta esferográfica de tinta preta. Textos escritos a lápis não serão avaliados. Em caso de erro, risque, com um traço simples, a palavra, a frase, o trecho ou o sinal 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 a questões apresentadas em espaços indevidos, neste 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, de acordo com as solicitações contidas no teste. 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 de prova, único documento válido para a correção de seu teste. Após ter entregue este caderno de prova, deixe o local da realização do teste.
- 10 A desobediência a qualquer uma das recomendações constantes nas presentes instruções poderá implicar a não correção do teste, o que corresponderá a teste anulado.
- 11 No dia 21/7/2010, o resultado provisório da certificação de habilidade específica será divulgado nos quadros de avisos do Departamento de Desenho Industrial e na Internet, no endereço <http://www.cespe.unb.br/vestibular/1he2010>.

Nome: \_\_\_\_\_

Inscrição: \_\_\_\_\_

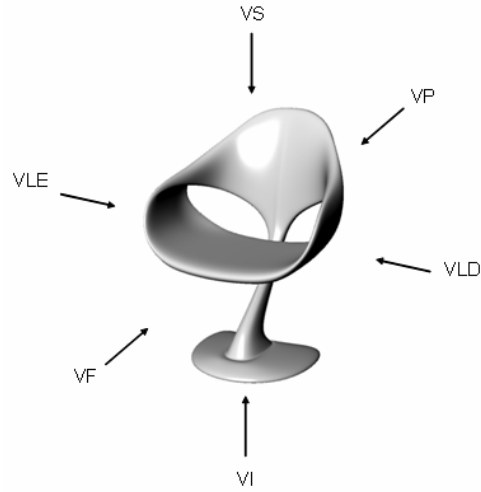
Assinatura: \_\_\_\_\_

máscara

Questão **1**



Nas imagens apresentadas a seguir, a cadeira **Whale chair**, *design* idealizado inicialmente para fabricação em material maciço, está representada por uma perspectiva e pelas seis vistas correspondentes que foram posicionadas para identificar diferentes pontos de observação: vista frontal (VF), vista posterior (VP), vista superior (VS), vista inferior (VI), vista lateral direita (VLD) e vista lateral esquerda (VLE).



VF



VP



VS



VI

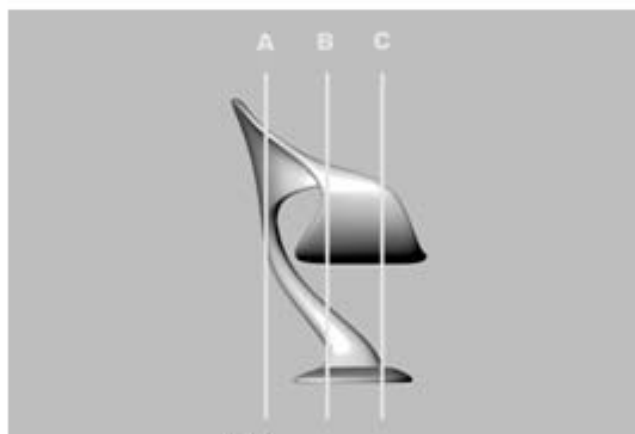


VLD

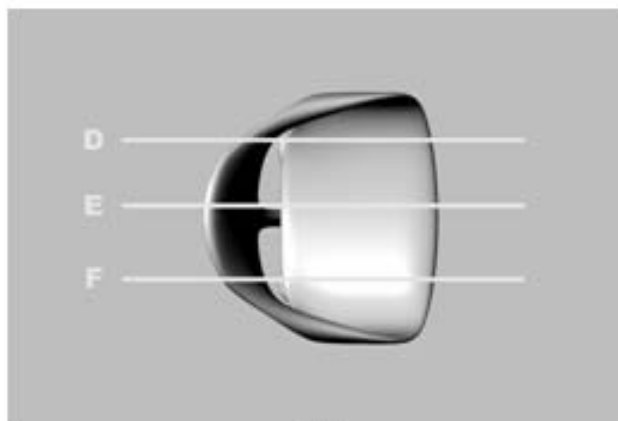


VLE

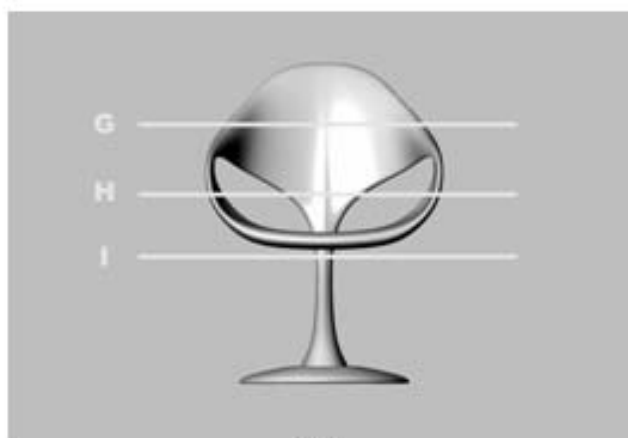
A VLE, a VS e a VF são apresentadas, a seguir, com um total de nove planos de corte, correspondentes às letras de A a I. O plano de corte é a representação que define duas partes do objeto, ao qual é suprimida a parte situada entre ele e o observador. Cada plano de corte permite seccionar **Whale chair** como se se estivesse cortando um bolo.



VLE



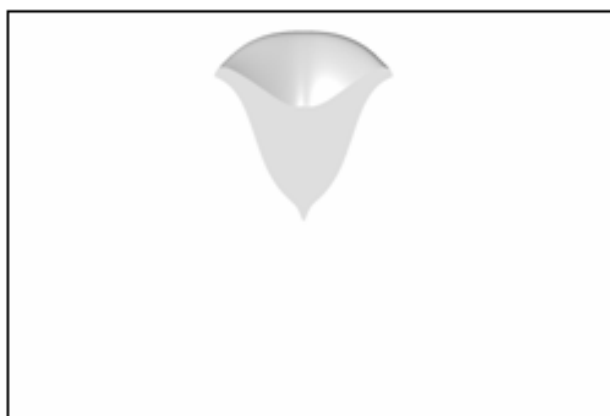
VS



VF

### Exemplo

As imagens abaixo mostram dois cortes do plano de corte A da VLE, denominados corte A — VF e corte A — VP.



Corte A — VF



Corte A — VP

Nas figuras a seguir, são apresentados cortes da **Whale chair**.



figura I



figura II



figura III



figura IV

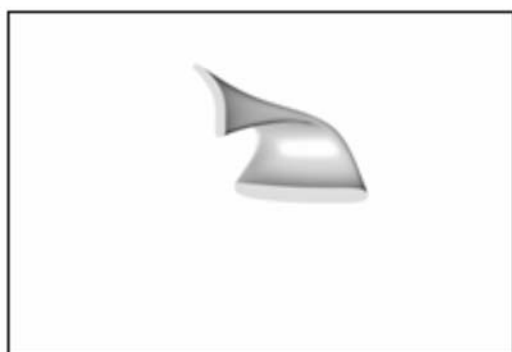


figura V

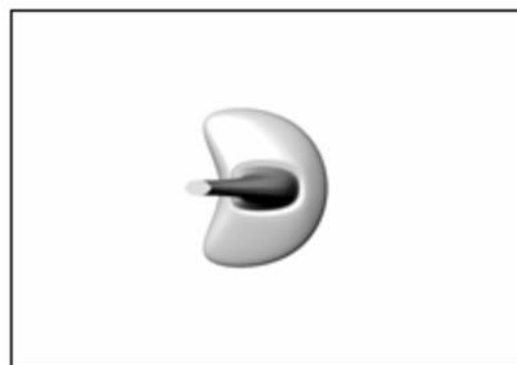


figura VI

Com base nas figuras de I a VI acima e na respectiva identificação dos cortes, assinale a opção que apresenta a associação correta entre a vista e o corte representado.

- I (corte-H-VS); II (corte-F-VLE); III (corte-G-VS); IV (corte-B-VP); V (corte-F-VLD); VI (corte-B-VF).
- I (corte-H-VI); II (corte-F-VLD); III (corte-G-VS); IV (corte-B-VP); V (corte-F-VLD); VI (corte-I-VI).
- I (corte-H-VS); II (corte-E-VLE); III (corte-I-VI); IV (corte-B-VP); V (corte-D-VLD); VI (corte-I-VS).
- I (corte-H-VS); II (corte-E-VLE); III (corte-I-VI); IV (corte-C-VP); V (corte-D-VLE); VI (corte-I-VS).
- I (corte-H-VI); II (corte-E-VLE); III (corte-I-VI); IV (corte-C-VP); V (corte-D-VLE); VI (corte-I-VS).

(valor da questão: 2,0 pontos)

Quesitos a serem avaliados na questão 1 (valor da questão: 2,0 pontos)

➤ Raciocínio espacial e interpretação gráfica

## Questão 2

Em *design* (Desenho Industrial), as soluções plásticas demandam, muitas vezes, a criação de formas a partir da exploração das possibilidades plásticas dos materiais. Uma das áreas de atuação profissional do *designer* é o desenvolvimento de luminárias, em que os aspectos de forma e luz são essenciais para sua eficiência e estética.

A partir dessas informações, crie uma luminária a ser fixada ou pendurada no teto de uma sala de estar. A luminária deve ser mostrada de duas formas: um modelo reduzido, a ser confeccionado em papel rígido, e um desenho explicativo, mostrando os detalhes e como ela ficaria no ambiente.

Para execução da luminária, você

- receberá, juntamente com esta prova, duas folhas de papel, sendo uma colorida (mais fina) e outra branca (rígida). **Atenção: não serão fornecidas folhas extras.**
- deve utilizar a folha branca para o modelo a ser avaliado, a qual pode sofrer cortes, dobras, colagem, encaixes ou outros recursos quaisquer.
- deve utilizar a folha colorida para fazer testes de cortes e montagem, a fim de evitar erros.
- deve escrever seu número de inscrição em uma posição discreta desse modelo. **Atenção: escreva apenas o número de inscrição. Será atribuída nota zero ao modelo que tenha qualquer assinatura ou marca identificadora.**

Após a criação da luminária, escreva, nos espaços que se seguem, um nome que expresse o conceito de sua luminária e, a seguir, faça um esboço que mostre como ela ficaria fixada ou pendurada no teto.

Nome

Esboço

(valor da questão: 2,5 pontos)

Quesitos a serem avaliados na questão 2 (valor da questão: 2,5 pontos)

- criatividade (1,0 ponto)
- raciocínio espacial (0,8 ponto)
- expressão (0,7 ponto)

Considere a seguinte situação hipotética.

O Comitê Olímpico Internacional (COI) revogou a escolha da cidade do Rio de Janeiro como sede das Olimpíadas de 2016. Segundo o assessor de comunicação do comitê, a verdadeira cidade escolhida foi Pasárgada, localizada em um país esquecido entre a França e a Espanha, obviamente não representado no mapa. Os governos brasileiro, americano, japonês e espanhol enviaram documentos ao COI, questionando a escolha e duvidando da existência da cidade. O COI respondeu com o texto *Vou-me embora pra Pasárgada*, de autoria do poeta Manuel Bandeira.

Vou-me embora pra **Pasárgada**  
 Lá sou amigo do rei  
 Lá tenho a mulher que eu quero  
 Na cama que escolherei  
 Vou-me embora pra Pasárgada  
 Vou-me embora pra Pasárgada  
 Aqui eu não sou feliz  
 Lá a existência é uma aventura  
 De tal modo inconsequente  
 Que Joana a Louca de Espanha  
**Rainha e falsa demente**  
 Vem a ser contraparente  
 Da nora que nunca tive  
 E como farei ginástica  
 Andarei de bicicleta  
 Montarei em burro brabo  
 Subirei no pau de sebo  
 Tomarei banhos de mar!  
 E quando estiver cansado  
 Deito na beira do rio

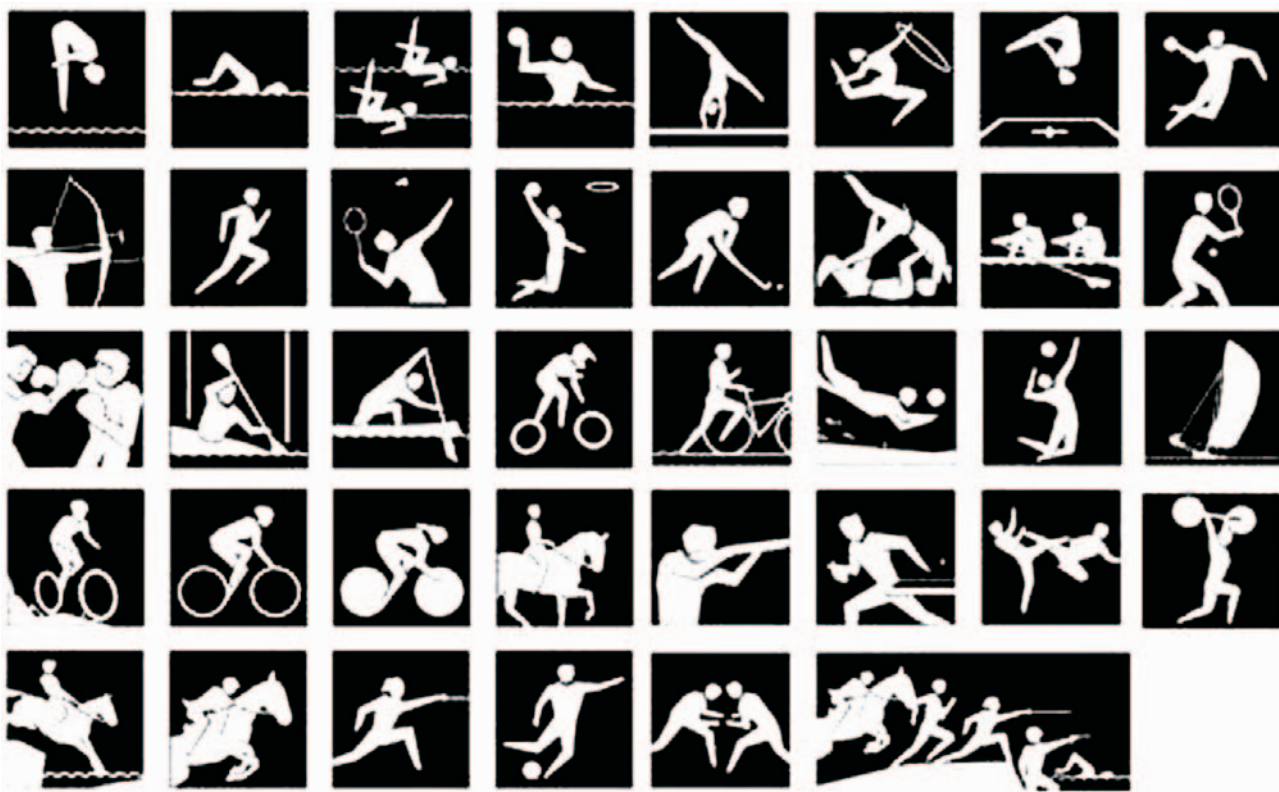
Mando chamar a mãe —  
**Pra me contar as histórias**  
 Que no tempo de eu menino  
 Rosa vinha me contar  
 Vou-me embora pra Pasárgada  
 Em Pasárgada tem tudo  
 É outra civilização  
 Tem um processo seguro  
 De impedir a concepção  
 Tem telefone automático  
 Tem alcaide à vontade  
 Tem prostitutas bonitas  
 Para a gente namorar  
 E quando eu estiver mais triste  
 Mas triste de não ter jeito  
 Quando de noite me der  
 Vontade de me matar  
 — Lá sou amigo do rei —  
 Terei a mulher que eu quero  
 Na cama que escolherei  
 Vou-me embora pra Pasárgada.

Manuel Bandeira. *Vou-me embora pra Pasárgada*. In: *Bandeira a vida inteira*. Rio de Janeiro: Aljôbramento, 1986, p. 90.

A seguir, são apresentados dois exemplos de pictogramas — elementos gráficos criados com a finalidade de facilitar processos de comunicação, resumindo em uma única imagem ideias mais complexas — criados para as olimpíadas de 2008 em Pequim e de 2012 em Londres.



Pictogramas criados para as Olimpíadas de 2008 em Pequim. Internet: <<http://advertido.com>>.



Pictogramas criados para as Olimpíadas de 2012 em Londres. Internet: <<http://londresolmpica.blogspot.com>>.

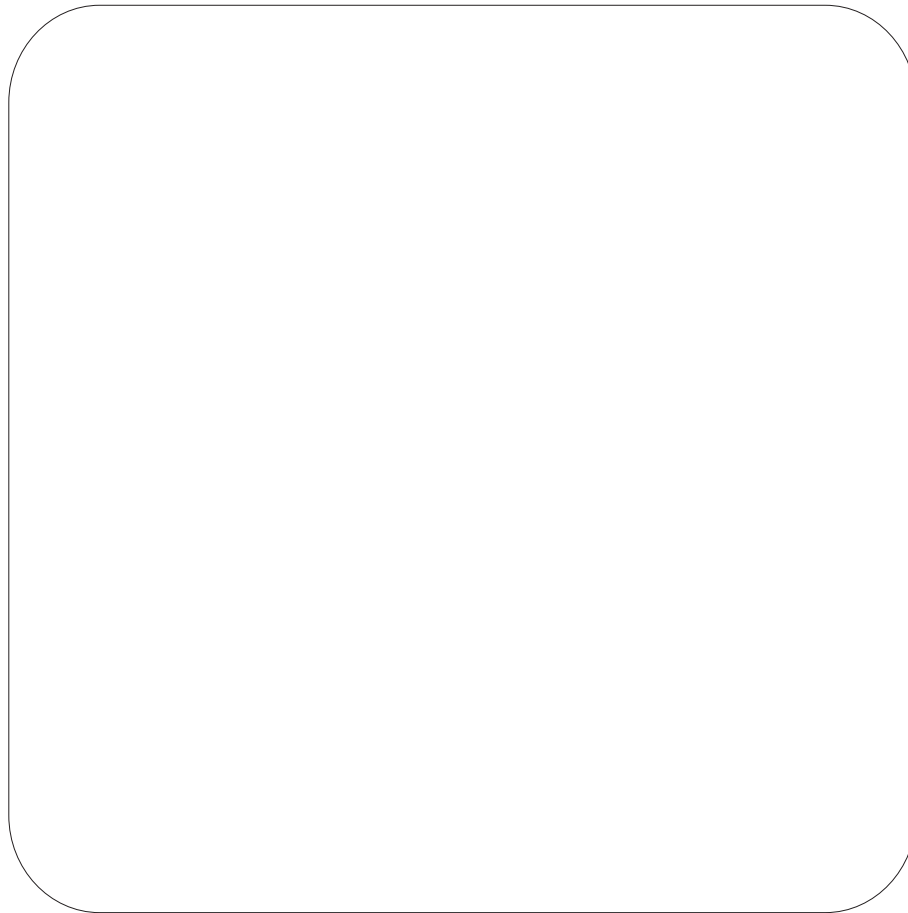
Considerando o texto e os pictogramas apresentados e sabendo que o prefeito de Pasárgada está convocando *designers* para desenvolver os elementos gráficos que serão utilizados durante os jogos olímpicos de 2016, crie três pictogramas, nos espaços reservados nas próximas páginas, que sintetizem as situações grifadas no poema, utilizando apenas caneta ou lápis preto.

(valor da questão: 3,0 pontos)

Quesitos a serem avaliados nos itens 3.1, 3.2 e 3.3 da questão 3 (valor de cada item: 1,0 ponto)

- expressão gráfica (0,25 ponto)
- capacidade de síntese (0,25 ponto)
- organização sistêmica entre pictogramas (0,5 ponto)

### 3.1 Criação pictograma – Pasárgada



(valor: 1,0 ponto)



### 3.2 Criação pictograma – Rainha e Falsa Demente



(valor: 1,0 ponto)

### 3.3 Criação pictograma – Pra me contar as histórias



(valor: 1,0 ponto)

### O quarto de dormir

O quarto de dormir é, talvez, o mais importante espaço de uma residência, maior mesmo que a própria cozinha, a central de abastecimento e das conversas informais. O quarto é o local onde passamos longas e importantes horas de nossas vidas, dormindo, brincando, estudando, namorando e divagando. Há quem diga que o “quarto é para dormir e amar” somente, mas, muito mais que isso, além de abrigo, ele é, hoje em dia, um espaço de diversão e trabalho, pois é lá que o jovem faz seus deveres escolares, assiste a programas de televisão e tecla intensamente, comunicando-se com seus amigos. O quarto de dormir é a pequena casa de cada um.

Esse tema tem sido o foco de artistas de todos os gêneros e modos. Artistas plásticos, *designers*, fotógrafos e ilustradores, assim como poetas e escritores, produziram, ao longo do tempo, memoráveis obras retratando o quarto de dormir. Vincent Van Gogh foi um deles. O seu quarto, como mostrado abaixo, foi o tema da famosa pintura **Quarto de dormir em Arles**, em que ele retrata, com alegria sensível, seu quarto na pequena cidade francesa onde residia. A seguir, está representada, também, a obra **Quarto de dormir**, de Vilhelm Hammershoi, a qual resulta de abordagem impressionista, com pouca cor e alto contraste de claro e escuro, uma impressão fugidiva, delicada, com a imagem de uma mulher olhando pela janela a paisagem luminosa.



Quarto de dormir em Arles, Vincent Van Gogh, 1888.



Quarto de dormir, Vilhelm Hammershoi, 1890.

O repetido tema tem tido abordagens muito diferenciadas, como a visão estética surrealista do artista plástico belga René Magritte. Na obra desse artista representada a seguir, veem-se objetos íntimos em proporções avantajadas. Na obra da artista plástica contemporânea Patricia Arquette, **Quarto principal**, também representada abaixo, observa-se uma visão poética tênue. Com a justaposição de imagens, pode-se observar melhor as diferenças estéticas e conceituais desses dois artistas: um favorece os devaneios da imaginação, e a outra, uma percepção poética de um momento da realidade cotidiana.



Valores pessoais, René Magritte, 1952.



Quarto principal, Patricia Arquette, 2003.

Tendo como motivação o texto e as figuras apresentadas, faça, no espaço reservado na próxima página, um desenho de memória do seu quarto de dormir, ou seja, uma representação gráfica, utilizando seu material de trabalho disponível. Indique, entre as opções a seguir, qual a sensação (ou sentimento) que melhor descreve a representação. Se achar necessário, marque dois, ou escreva o mais adequado.

alegria

euforia

neutralidade

serenidade

serenidade

solidão

tristeza

\_\_\_\_\_

**Quesitos a serem avaliados na questão 4 (valor da questão: 2,5 pontos)**

- qualidade plástica/gráfica da representação (1,0 ponto)
- interpretação do tema, congenialidade e uso da cor (1,0 ponto)
- clareza da representação e da apresentação (acabamento) (0,5 ponto)

**Desenho de memória**

A large empty rectangular box with a thin black border, intended for a drawing exercise. It occupies most of the page area.

(valor: 1,0 ponto)