

Design



LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

- 1 O presente caderno de prova apresenta 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:

A arte deve, antes de tudo, embelezar a vida.

- 3 Não serão prestadas informações a respeito das tarefas 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, você não poderá levantar-se ou comunicar-se com outros candidatos.
- 6 Nas tarefas que envolvam 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 tenha sido erroneamente grafado.
- 7 Não serão avaliados textos apresentados em espaços indevidos deste caderno de prova.
- 8 São vedados o uso de material 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 | CEBRASPE. 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 Este caderno é o único documento válido para a avaliação e não poderá ser levado em hipótese alguma.
- 12 Informações sobre datas referentes à Certificação de Habilidade Específica poderão ser obtidas no edital que rege o evento, disponível no sítio www.cespe.unb.br.

CANDIDATO AUSENTE
☐ SIM

2.ª Certificação de Habilidade Específica de 2015

Design (Bacharelado)

Teste escrito-prático

O design como
forma de
traduzir
e ver o
mundo.

Veja, sinta, imagine e projete.

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 apresentar a “resposta certa”. Esta prova é um instrumento para conhecermos você um pouco mais, e a melhor resposta às tarefas propostas será sempre aquela na qual você consiga 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 propuser, quanto mais você mostrar como **sente** e **percebe** o mundo à sua volta, mais claramente perceberemos suas habilidades.



Nome: _____

Inscrição: _____

Assinatura: _____

máscara

tarefa 1

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,5 pontos):
 Tradução entre linguagens
 Representação volumétrica
 Expressão gráfica e síntese

Tema: compreensão sonora e imaginação.

Em determinado momento durante o tempo de prova serão apresentados três sons distintos. Cada um desses sons será reproduzido três vezes. Evite tentar descobrir o que produziu tais sons, mas sim os sentimentos ou sensações que eles provocam em você. **IMPORTANTE:** tais sons têm uma duração muito curta e por isso sugerimos que durante a reprodução você feche seus olhos e procure ouvi-los com bastante atenção para poder realizar as tarefas abaixo.

Situação proposta:

Suponha que a figura ao lado mostre um painel experimental para testar comandos de equipamentos. A face superior deste painel deverá conter três botões correspondentes aos sons reproduzidos durante a prova.

Tarefas:

Para cada som, você deverá:

- imaginar uma função que seja coerente com esse som;
- criar e desenhar, em cada quadrado acima, um botão para cada som que expresse essa função e(ou) som, definindo sua forma, tamanho, cor, material, textura etc.
- descrever e justificar a criação de cada botão;
- desenhar na caixa ao lado os botões que você criou, observando a proporção, perspectiva, luz e sombra etc.

Som 1



Função do botão:

.....

Por que o botão tem essa forma:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Som 2



Função do botão:

.....

Por que o botão tem essa forma:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Som 3



Função do botão:

.....

Por que o botão tem essa forma:

.....

.....

.....

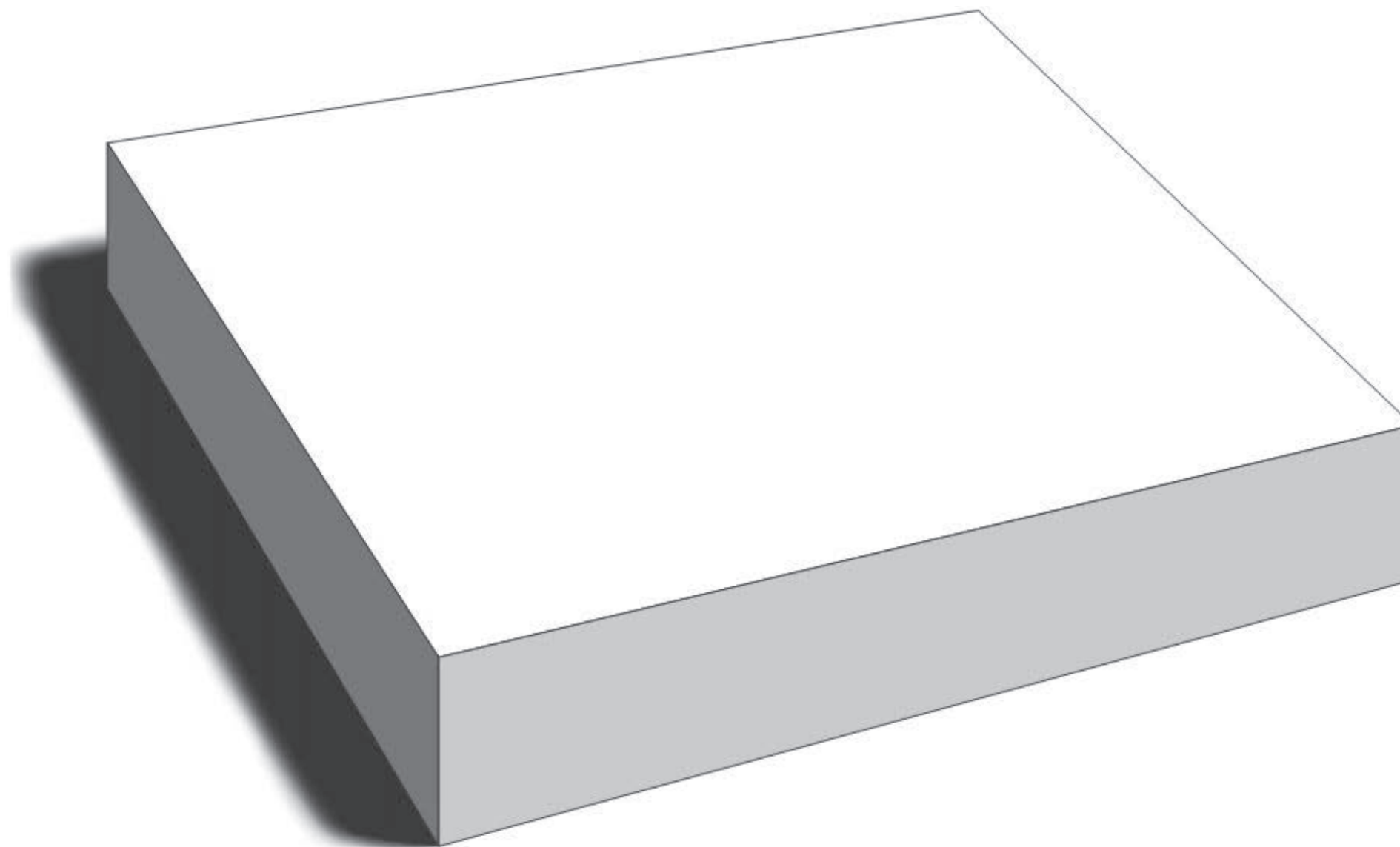
.....

.....

.....

.....

.....



2
tarefa

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,0 pontos):
Síntese e seleção
Representação gráfica
Aplicação de cor

Tema: uma janela para ver o mundo.

Perceber é selecionar formas, contornos e cores, destacando-os do mundo.

Nesta tarefa, esperamos entender o modo como você percebe, seleciona e representa informações e imagens capturadas em um determinado universo.

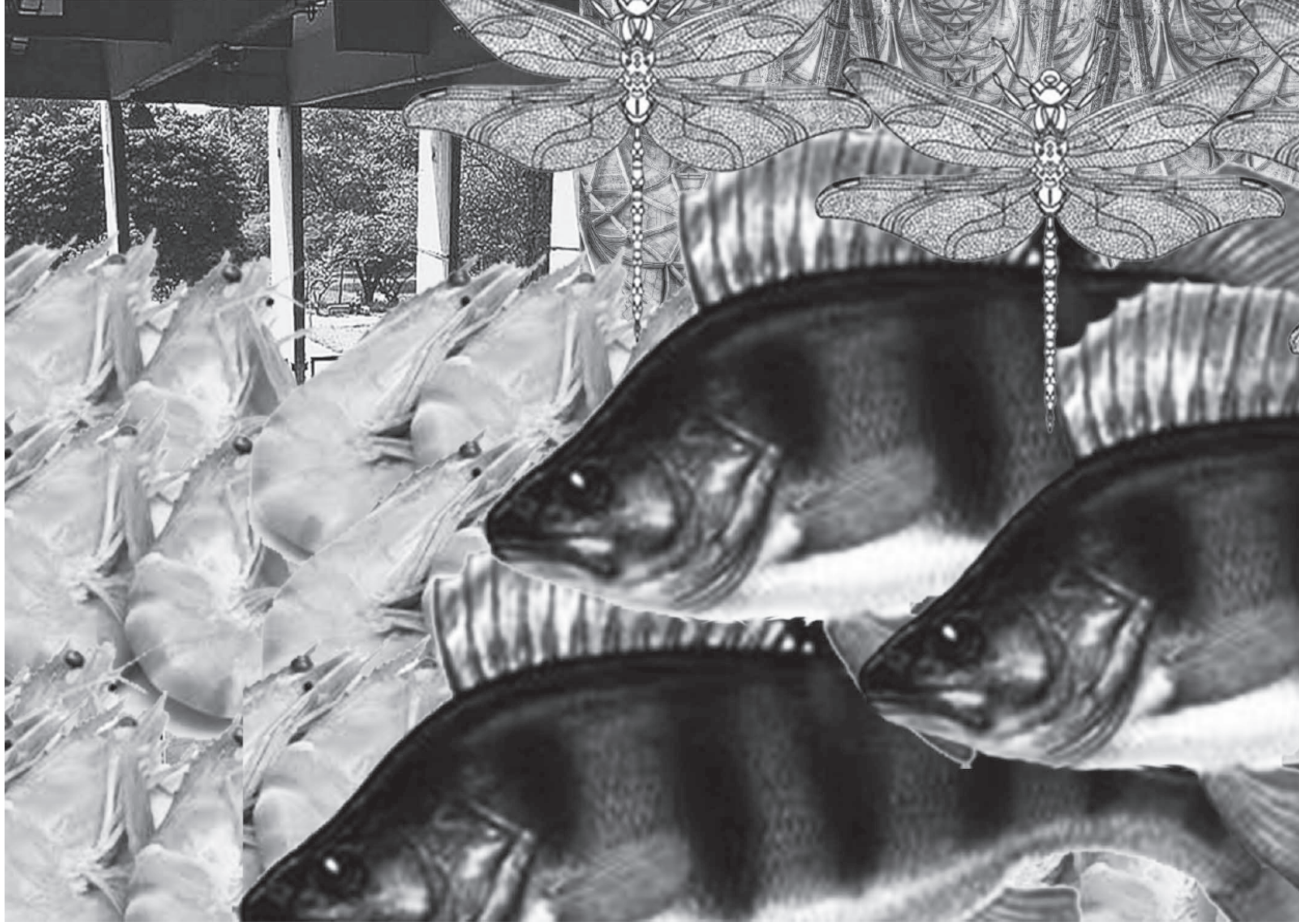
Atenção: este exercício se dará em várias etapas; para isso siga corretamente os comandos e, ao final, surpreenda a banca com a sua expressividade gráfica, capacidade de síntese e combinação de cores.

- a) com régua e estilete e(ou) com tesoura, recorte o retângulo preto ao lado;
- b) retire do retângulo preto o quadrado branco, de modo a formar uma espécie de janela;
- c) na página 3, há uma montagem com várias imagens; movimente a janela criada sobre essa montagem e escolha algum detalhe da imagem que lhe interesse;
- d) na página 4, desenhe sinteticamente, no campo 1, a forma contida na área da janela que você escolheu.
- e) na camiseta mostrada no campo 2, aplique como estampa a imagem mostrada no campo 1;
- f) pinte a imagem estampada na camiseta, de modo a obter uma combinação de cores que você ache coerente.

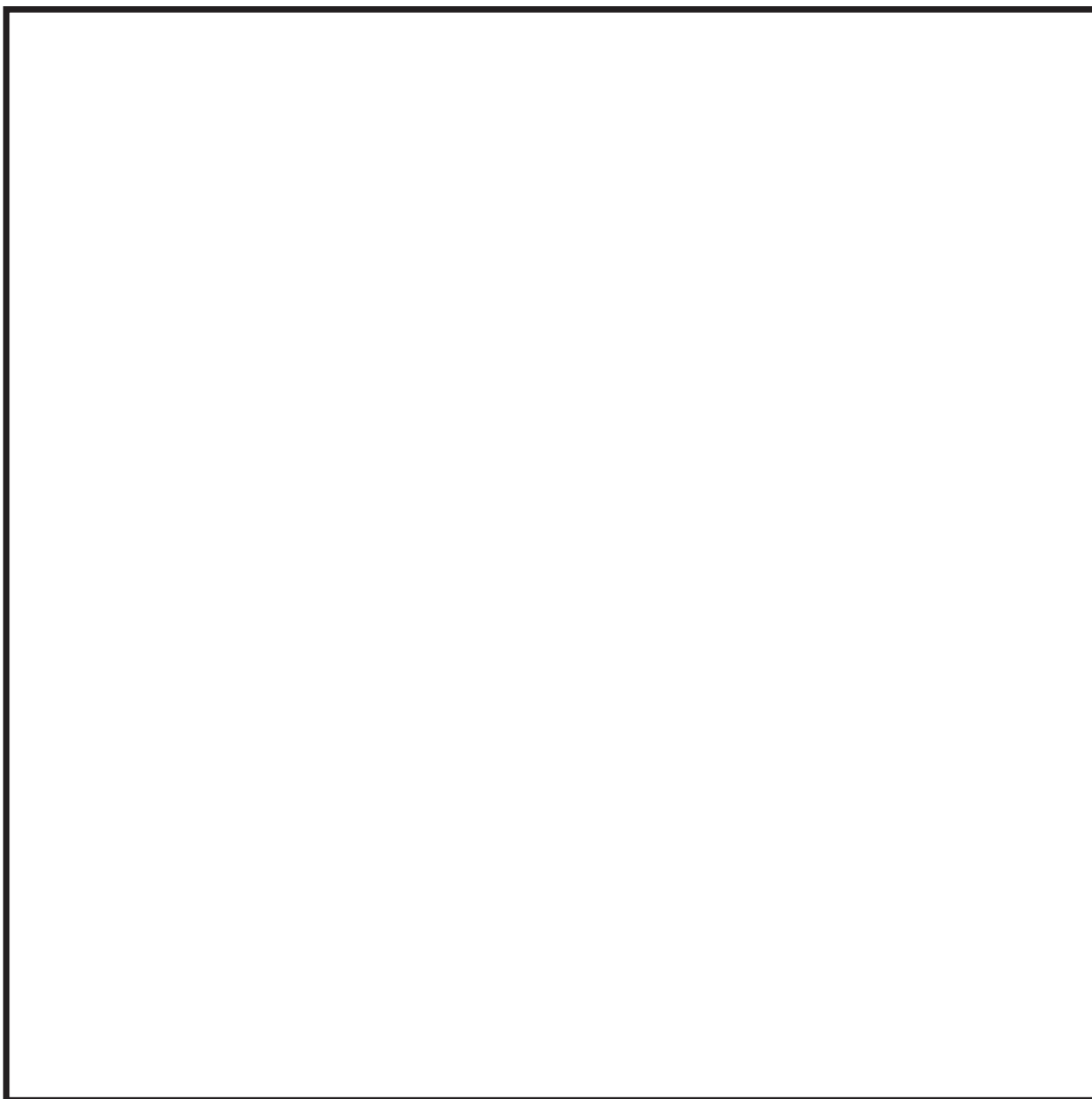
Recorte aqui

Recorte aqui





Campo 1 – Desenhe a imagem contida na janela do retângulo preto.



Campo 2 – Com a imagem desenhada no campo 1, crie uma estampa colorida sobre a camiseta mostrada abaixo. Atente para a proporção e distribuição dos desenhos sobre a camiseta.



Tema: percepção e lembrança.

Cheiros e odores estimulam o afeto, a imaginação e a lembrança.

a) Você está recebendo nesta prova um saquinho de chá. Sinta seu aroma e crie um texto no qual você faça a associação entre o aroma sentido e as características visuais, por exemplo, cores, iluminação e formas.

[illegible]

b) Associe o cheiro descrito a um brinquedo infantil. Faça um esboço deste brinquedo no quadro abaixo. Em seu desenho, deve ser possível compreender a forma do brinquedo e seu modo de uso.

Date	Time	Location	Weather	Remarks
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998	10/10	10:00	10:00	10:00
1998				