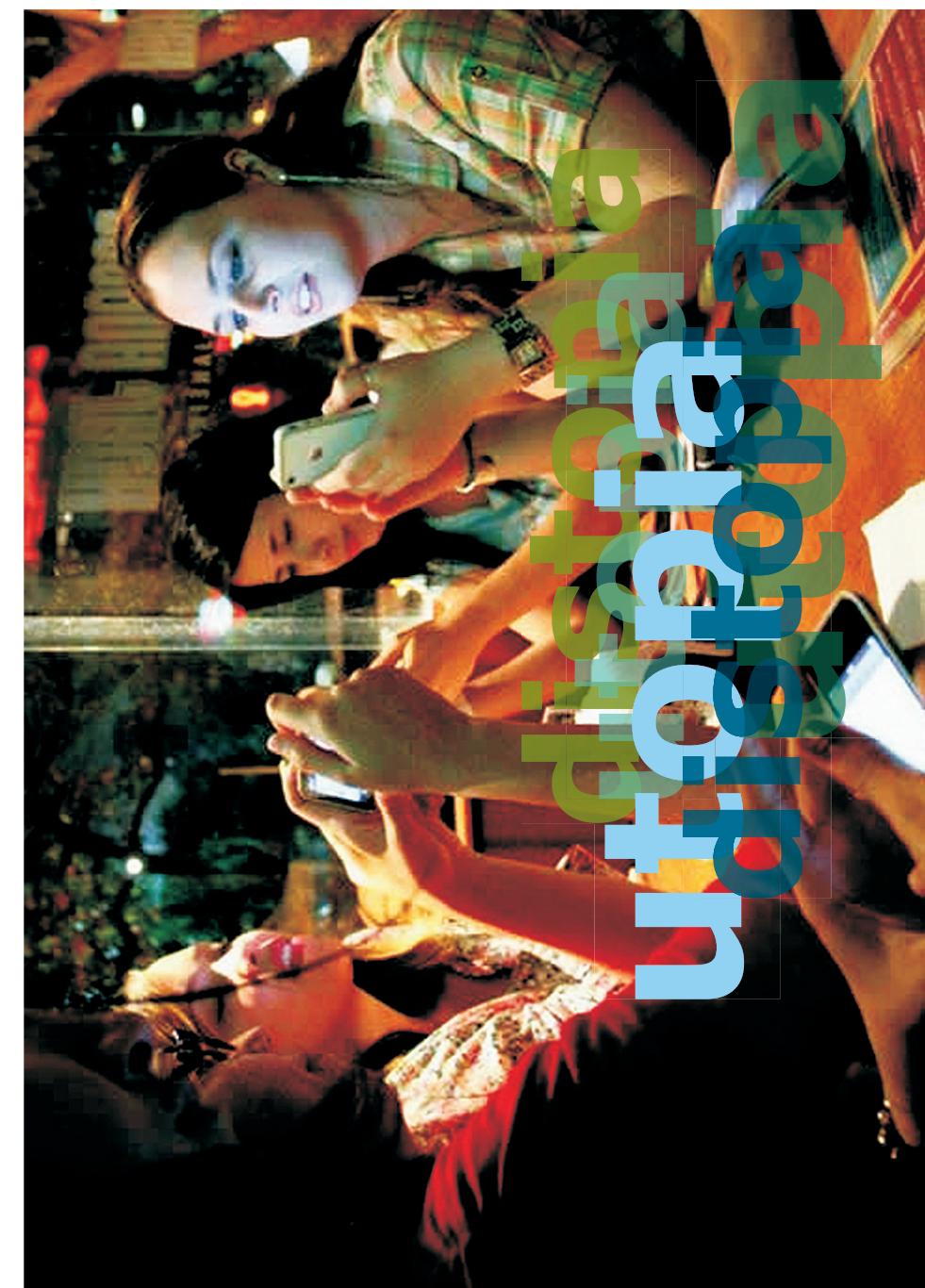


## Design (bacharelado)

### 1.ª Certificação de Habilidade Específica de 2018

Teste escrito-prático



design  
design  
design  
design  
design

#### LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

- 1 Este caderno de teste é constituído de três questões, subdivididas em tarefas. Caso ele esteja incompleto ou tenha qualquer defeito, solicite ao(a) aplicador(a) de teste mais próximo(a) que tome as providências cabíveis.
- 2 Quando autorizado(a) pelo(a) chefe de sala, no momento da identificação, escreva, no espaço apropriado abaixo, com sua caligrafia usual, a seguinte frase de Aldous Huxley, de seu livro **Admirável Mundo Novo**:

Parece que a Utopia está mais próxima de nós do que se poderia imaginar.

- 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(as) candidatos(as).
- 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. Textos escritos a lápis não serão avaliados. Em caso de erro, risque com um traço simples o que tiver sido erroneamente grafado. **Lembre-se:** parênteses não podem ser utilizados para tal finalidade.
- 7 Ao final deste caderno, há duas páginas com espaços para rascunho, que são de uso opcional. **Atenção:** essas páginas destinam-se apenas a eventuais rascunhos que você queira fazer e, por esse motivo, não serão consideradas na avaliação das suas respostas.
- 8 Não serão avaliados textos apresentados em espaços indevidos deste caderno de teste.
- 9 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(a) que já tenha terminado o teste. Utilize apenas os instrumentos e os materiais indicados em edital e os fornecidos pelo CEBRASPE. Não é obrigatória a utilização de todos os materiais.
- 10 Ao término do teste, chame o(a) aplicador(a) de teste mais próximo(a) e devolva-lhe este caderno, que não poderá ser levado em hipótese alguma, pois será o único documento válido para a correção de seu teste. Após esse procedimento, deixe o local de realização do teste.
- 11 A desobediência a qualquer uma das recomendações constantes nas presentes instruções implicará a anulação do seu teste.
- 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](http://www.cespe.unb.br).

Nome: \_\_\_\_\_  
Inscrição: \_\_\_\_\_  
Assinatura: \_\_\_\_\_

máscara

Portanto, coragem! Esperamos que você faça um bom teste.

A finalidade deste teste é avaliar um conjunto de habilidades julgadas necessárias para o bom desenvolvimento da formação de um designer. A intenção das tarefas que são propostas é convidar e provocar você a mostrar as suas habilidades.

Por isso, não fique preocupado ou com receio em fazer este teste imaginando qual seria a “resposta certa”. Este teste é um instrumento para conhecermos você um pouco mais e a melhor resposta às tarefas propostas será sempre aquela em que 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 proponer, quanto mais você mostrar como sente e percebe o mundo à sua volta, mais claramente perceberemos suas habilidades.



O episódio narra a história entre uma mãe e sua filha, Sarah, ao longo dos primeiros quinze anos de vida da menina. Preocupada com o desaparecimento momentâneo de sua filha, ainda na primeira infância, a mãe resolve instalar na criança um *chip* experimental intracraniano que, além de mostrar a localização geográfica de Sarah na cidade, permite tudo que ela vê e sente seja também compartilhado com sua mãe, na tela de um *tablet* conectado a esse dispositivo cerebral. Porém, essa tecnologia, que de início parecia trazer vantagens e tranquilidade à mãe, torna-se uma fonte de muita angústia, a partir do momento em que Sarah se torna adolescente e passa a vivenciar experiências contestatórias típicas da idade.

Em matéria publicada na revista *Veja* do dia 28 de março de 2018, (edição 2.575), o texto alerta para o risco de estarmos todos sendo monitorados digitalmente por plataformas como o Facebook. Um exemplo foi a comprovação de que a consultoria *Cambridge Analytica* havia se utilizado indevidamente de dados sobre atividades e preferências de milhões de pessoas na rede social, o perfil psicológico desses usuários tornou possível que estrategistas de *marketing* político realizassem um direcionamento mais refinado para o desenvolvimento de publicidade digital, com o foco na eleição do então candidato Donald Trump à presidência dos Estados Unidos. O psicólogo e cientista de dados Michal Kosinski afirma, em entrevista na mesma revista, que é necessário aceitar que, com o advento da tecnologia, a privacidade, infelizmente, acabou.

**Utopia.** lugar ou estado ideal, de completa felicidade e harmonia entre os indivíduos; projeto de natureza irrealizável; quimera, fantasia.

**Distopia.** lugar ou estado imaginário em que se vive em condições de extrema opressão, desespero ou privação; qualquer representação ou descrição de uma organização social futura caracterizada por condições de vida insuportáveis, com o objetivo de criticar tendências da sociedade atual, ou parodiar utopias, alertando para os seus perigos; antiutopia; famosas distopias foram concebidas por romancistas como George Orwell (1984) e Aldous Huxley (Admirável Mundo Novo).

Fonte: Dicionário Eletrônico Houaiss

Nessa era pós-privacidade, parece ser impossível blindar o ser humano em sua verdadeira essência, especialmente em seu direito à intimidade e à necessidade de correr riscos, por exemplo.

No episódio *Arkangel*, da série *Black Mirror*, produção da Netflix, a trama também se desenvolve sobre o monitoramento digital de pessoas.

<b>Questão</b>	<b>1</b>
----------------	----------

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

contextualização e tradução  
expressão de conceitos  
criação e originalidade

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Suponha que será criada uma empresa com o objetivo de comercializar dispositivos de tecnologia intracorpóral destinados à conexão entre pessoas, mas que as façam se sentir confortáveis, seguras, resguardadas em sua privacidade, mantidos sua liberdade e seu livre arbítrio.

#### TAREFA 1.1

No espaço ao lado, crie um nome e um símbolo para essa empresa, tendo em mente que ambos devem expressar que seu foco está para além da tecnologia, conectando pessoas, mas que o ser humano é que deve estar no controle de sua própria vida.

- O nome da empresa deverá ser original, constituído apenas de uma única palavra. Esse nome poderá ser uma palavra já conhecida, ou variação de alguma palavra, ou mesmo a juxtaposição ou mistura de pedaços de outras palavras. Fique livre para criar, mas lembre-se: é necessário justificar sua criação nas linhas reservadas para isso.
- O símbolo (marca visual) deverá ser um desenho simplificado, que expresse alguma ideia ou conceito.

Você deverá utilizar cores em sua composição visual.

### JUSTIFICATIVA

#### NOME DA EMPRESA

#### SÍMBOLO

# 2

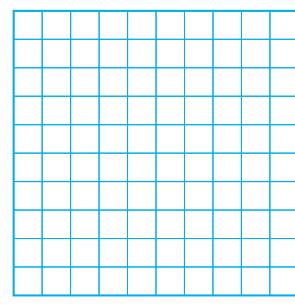
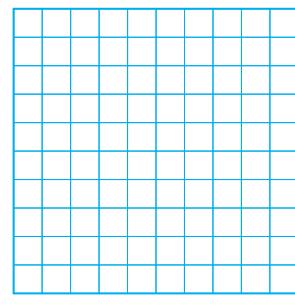
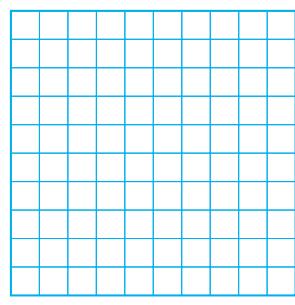
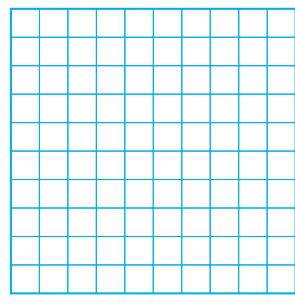
**Habilidades a serem avaliadas (valor: 4,0 pontos)**  
contextualização e interpretação  
expressão de conceitos  
representação  
criação e originalidade

## TAREFA 2.1

Da lista de funções do aplicativo, escolha quatro e crie, para cada uma delas, um botão com um ícone (símbolo), a ser aplicado na tela inicial.

Procure utilizar os *grids* (malhas) abaixo para compor esses botões com ícones. Junto a cada botão, indique a função representada. Para compor cada botão, é opcional o uso de contorno, de cantos arredondados, bem como cor de fundo. Os *grids* são grandes, mas você terá de definir o tamanho com que os botões serão aplicados na tela de navegação.

Você deverá utilizar cores em sua composição visual.



## CONTEXTUALIZAÇÃO

Suponha que a empresa de tecnologia para a qual você criou o nome e o símbolo tenha também desenvolvido a plataforma de rede social chamada **Close2U** (sigla que em inglês significa *close to you*, próximo, perto de você).

Em redes sociais convencionais, os usuários usam aplicativos para dispositivos móveis e *web* para conversas longas, compartilhamento e difusão de conteúdos dos mais variados tipos (músicas, imagens, textos, *links* etc.) quase sempre direcionados a todos os seus muitos contatos. A comunicação é mediada pela tecnologia.

O aplicativo **Close2U** tem um conceito diferente e não deve oferecer suporte para comunicações longas ou compartilhamentos de conteúdos, nem mesmo possibilitar a publicização da vida privada. Seu conceito se funda na ideia de que a comunicação por aplicativos desumaniza as relações e não substitui o contato presencial. Os contatos não são buscados na rede, a pessoa os adiciona a partir de seus próprios registros de informações.

## ALGUMAS FUNÇÕES DO APlicATIVO

**Vem aqui em casa:** chama um ou mais amigos para sua residência.

**Convidar:** chama um ou mais amigos para almoçar, jantar, futebol, *shopping*, cinema etc.

**Quem está perto:** localiza por GPS os amigos que estão na área.

**Recados:** cola um bilhete na tela de seu amigo.

**Me ajuda:** pede para algum dos seus amigos te ajudar em alguma coisa específica (estudar, trocar pneu, pintar a casa etc.).

**Quero conversar:** envia mensagem para um ou mais amigos dizendo que você quer companhia.

**Preciso muito conversar:** dá um alerta para seus amigos mais próximos de que você não está nada bem.

**Carona:** avisa aos seus amigos onde você está e se está oferecendo ou pedindo carona para algum lugar.



- além de um botão *Iniciar*, os quatro botões criados acima devem ser aplicados na tela inicial;
- crie uma imagem de fundo para a tela, podendo incluir ilustração, grafismos, símbolo etc.;
- essa tela de navegação deverá ser colorida.

(Nota: o smartphone mostrado na imagem está um pouco maior do que seu tamanho verdadeiro.)

Você deverá utilizar cores em sua composição visual.

### CONTEXTUALIZAÇÃO

Retomando a contextualização da primeira questão, especificamente o texto sobre o episódio **Arkangel**, da série **Black Mirror**, observe atentamente a fotografia abaixo. Suponha que a garota seja Sarah e que, nesse momento, ela está vivenciando grande solidão. Imagine em que lugar Sarah estaria? O que estaria acontecendo do lado de fora da janela?

O *chip* intracraniano implantado em Sarah transmitiria para o *tablet* de sua mãe exatamente o que seus olhos estariam vendo.

#### TAREFA 3.1

Desenhe na tela do *tablet*, ao lado, a imagem transmitida pelo *chip* cerebral de Sarah. Essa imagem deverá informar à mãe, de alguma maneira, o que sua filha está vendo.

Você deverá utilizar cores em sua composição visual.

