

Arquitetura e Urbanismo — Teste escrito-prático

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

- 1 Este caderno é constituído de **quatro questões**. Caso o caderno de prova esteja incompleto ou tenha qualquer defeito, solicite ao fiscal de sala mais próximo que tome as providências cabíveis. Nas questões de **1 a 4**, faça o que se pede no comando de cada uma delas.
- 2 Quando autorizado pelo chefe de sala, no momento da identificação, escreva, no espaço apropriado abaixo, com a sua caligrafia usual, a seguinte frase:

A arte é o espelho e a crônica da sua época.

- 3 Não serão prestadas informações a respeito das questões além das contidas neste caderno de prova.
- 4 Na duração da prova, está incluído o tempo destinado à identificação, que será feita no decorrer da prova.
- 5 Durante a prova, não se levante nem se comunique com outros candidatos.
- 6 Não será avaliada resposta elaborada em local indevido.
- 7 Não destaque nenhuma folha deste caderno.
- 8 É vedado o uso de material de consulta bem como o empréstimo de material no decorrer da prova, mesmo que se trate de material de candidato que já tenha terminado a prova.
- 9 É vedada a utilização de régua, esquadro, compasso etc. Utilize somente caneta preta, lápis preto de desenho, lápis de cor, borracha e material fornecido pelo CESPE | CEBRASPE.
- 10 Ao término da prova, chame o fiscal de sala mais próximo e devolva-lhe este caderno. Após esse procedimento, deixe o local de prova.
- 11 A desobediência a qualquer uma destas instruções poderá implicar a anulação da sua prova.
- 12 Este caderno de prova é o único documento válido para a avaliação e não poderá ser levado em hipótese alguma.
- 13 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.

✂

Nome: _____

Inscrição: _____

Assinatura: _____

máscara

1.ª Certificação de Habilidade Específica de 2016



O jogo (o brincar) está na gênese do pensamento, da descoberta de si mesmo, da possibilidade de experimentar, de criar e de transformar o mundo, onde se apresenta justamente o lúdico.

J. Huizinga. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2000, 4.ª ed.

QUESTÃO 1**DESENHO DE OBSERVAÇÃO**

Desenhe, no espaço reservado abaixo, o modelo vivo com o objeto que ele segura, conforme está sendo apresentado a você. Procure ocupar a maior parte desse espaço. Na avaliação do desenho, serão considerados o acerto do exercício, a proporção do desenho, a qualidade do traço e a ocupação máxima do espaço reservado. **Não use lápis de cor!**

Observação: O desenho poderá ser completado após a saída do modelo, o qual posará por 15 minutos.



DESENHO DE MEMÓRIA

Desenhe, em perspectiva, os dois objetos abaixo mencionados, nos espaços reservados correspondentes. Procure ocupar a maior área possível de cada espaço. Na avaliação de cada desenho, serão considerados o acerto do exercício e a qualidade do traço. **Não use lápis de cor!**

2.1) UM PATINETE

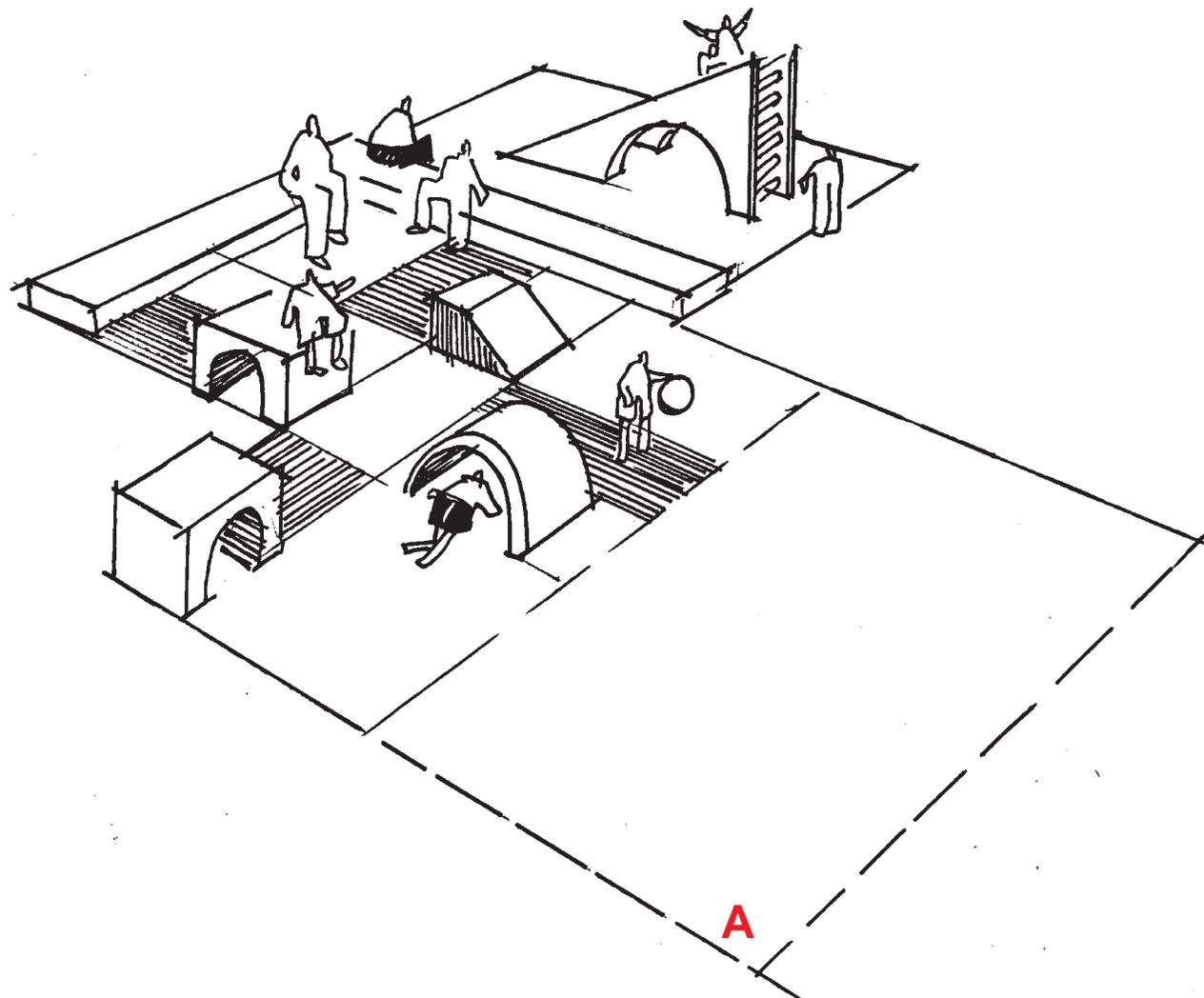
2.2) UM SKATE

--	--

QUESTÃO 3

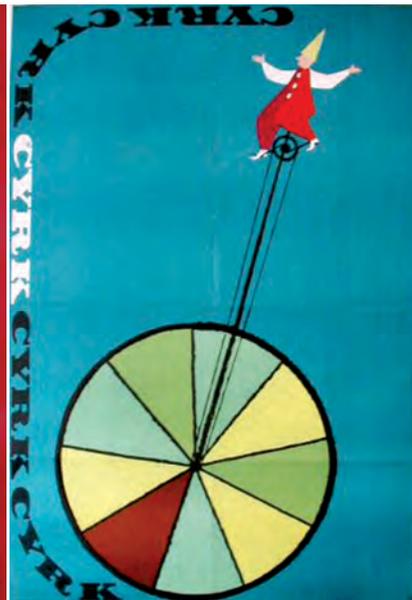
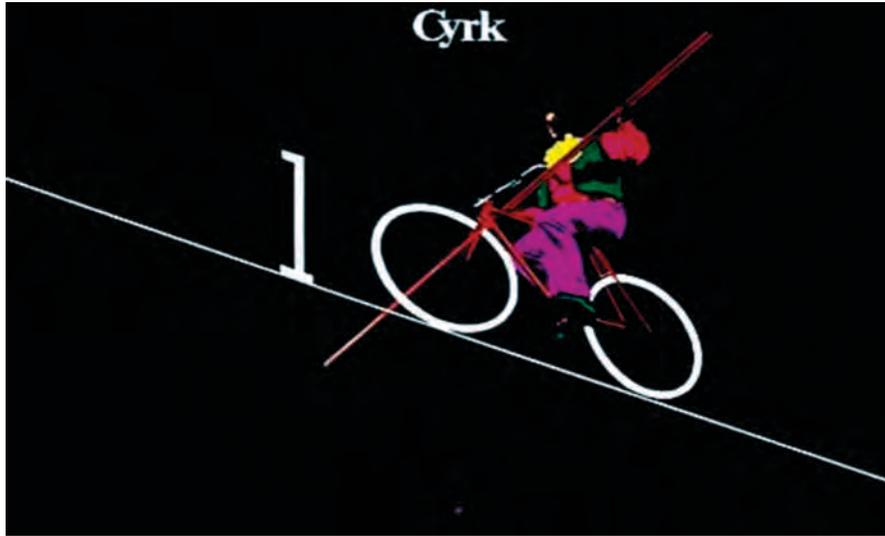
DESENHO DE CRIAÇÃO

3.1) Complete a cena abaixo, desenhando, no retângulo indicado pela letra A, um brinquedo de parque infantil criado por você. Procure harmonizá-lo com os demais brinquedos presentes na imagem. Na avaliação do desenho, serão considerados a criatividade, a proporção do desenho, a implantação do desenho no espaço destinado e a qualidade do traço. **O uso de lápis de cor é facultativo!**



(valor da questão: 1,0 ponto)

3.2) Inspirando-se nos cartazes de circos poloneses da década de 1960 apresentados nesta página, faça o que se pede na página seguinte.



Crie um cartaz colorido, em formato retrato ou paisagem, anunciando a chegada do circo à sua cidade. O cartaz deverá conter as informações especificadas abaixo. Na avaliação do desenho, serão considerados o acerto do exercício, a criatividade, a qualidade da composição e a harmonia das cores. **O uso de lápis de cor é obrigatório!**

CIRCO FOLIA	21 e 22 de maio	20 horas
-------------	-----------------	----------

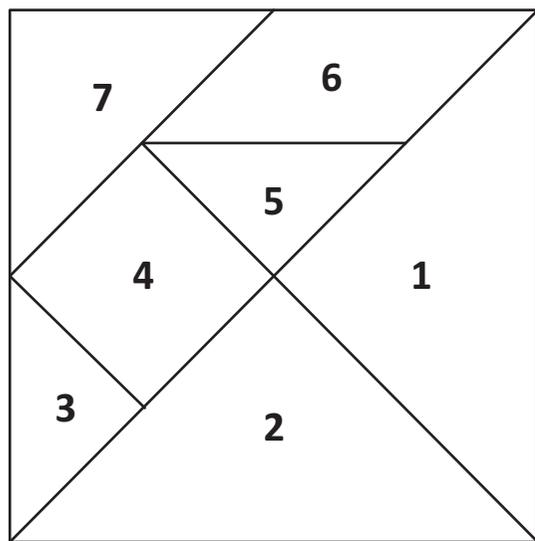
(valor da questão: 2,0 pontos)

RACIOCÍNIO ESPACIAL

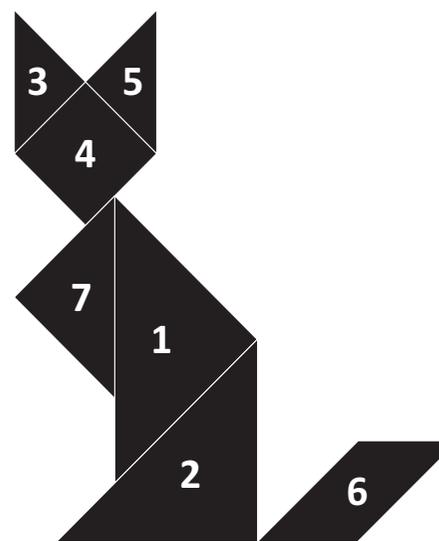
4.1) O *tangram* é um quebra-cabeça chinês formado por sete peças (*tans*), com as quais podem ser formadas, sem sobreposições, mais de cinco mil figuras. As figuras abaixo mostram o diagrama do *tangram* e um exemplo de figura (um gato) montada com as sete peças do *tangram*. A partir do diagrama e do exemplo de figura mostrados, faça o desenho de uma das figuras indicadas (um cisne ou um coelho). Para compor a figura, utilize todas as sete peças do quebra-cabeça chinês. Caso queira, use o espaço da página 7 para rascunho, mas faça seu desenho definitivo na página 8, pois somente o conteúdo desta página será corrigido. **O uso de lápis de cor é obrigatório!**

Observação: Não é permitido recortar as peças, o raciocínio é mental.

tangram



Exemplo: gato



esquema



desenho

PÁGINA PARA RASCUNHO

Faça seu desenho definitivo na página 8, pois o conteúdo desta página de rascunho não será avaliado.



UM CISNE

ou

UM COELHO

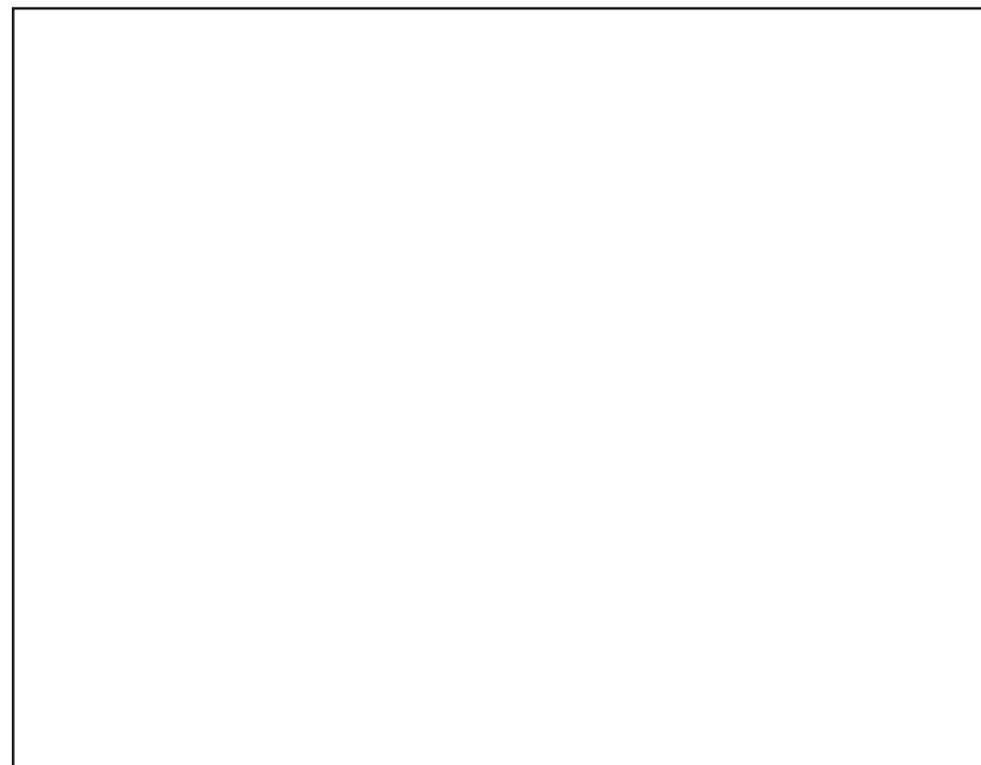
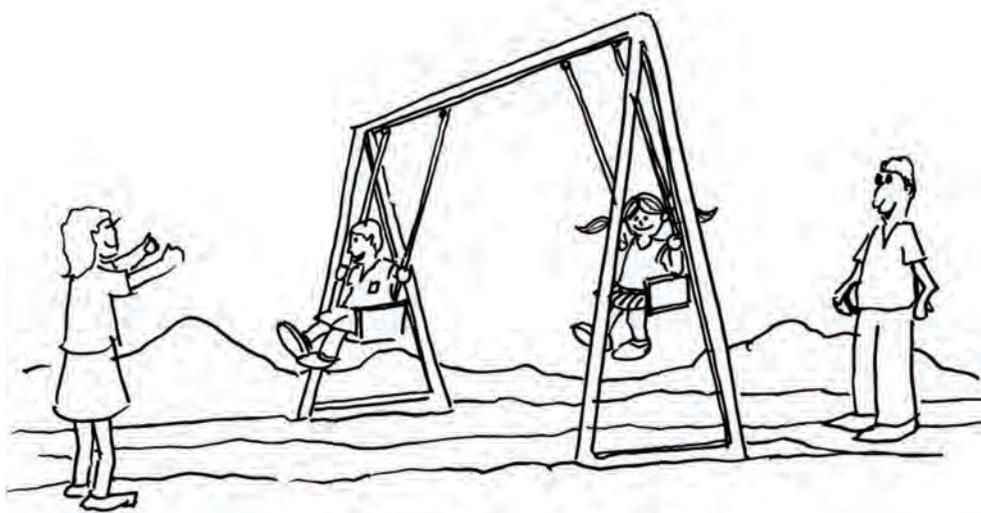
--	--

desenho

desenho

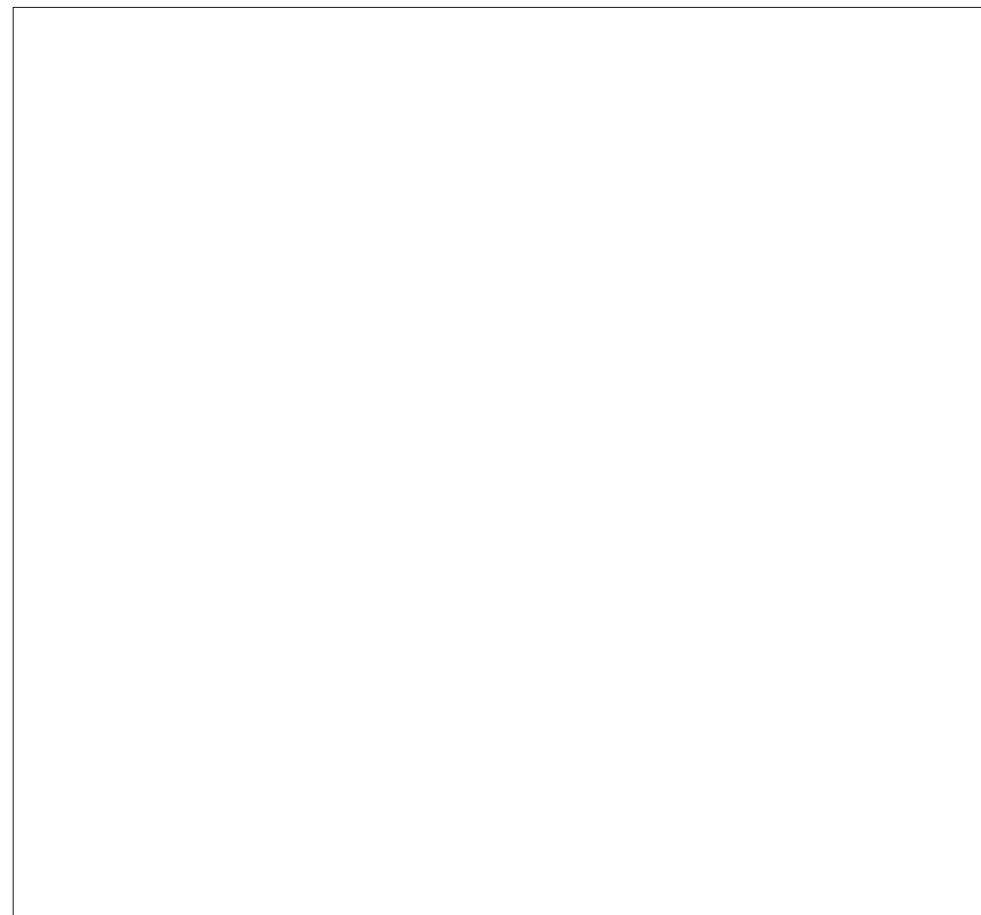
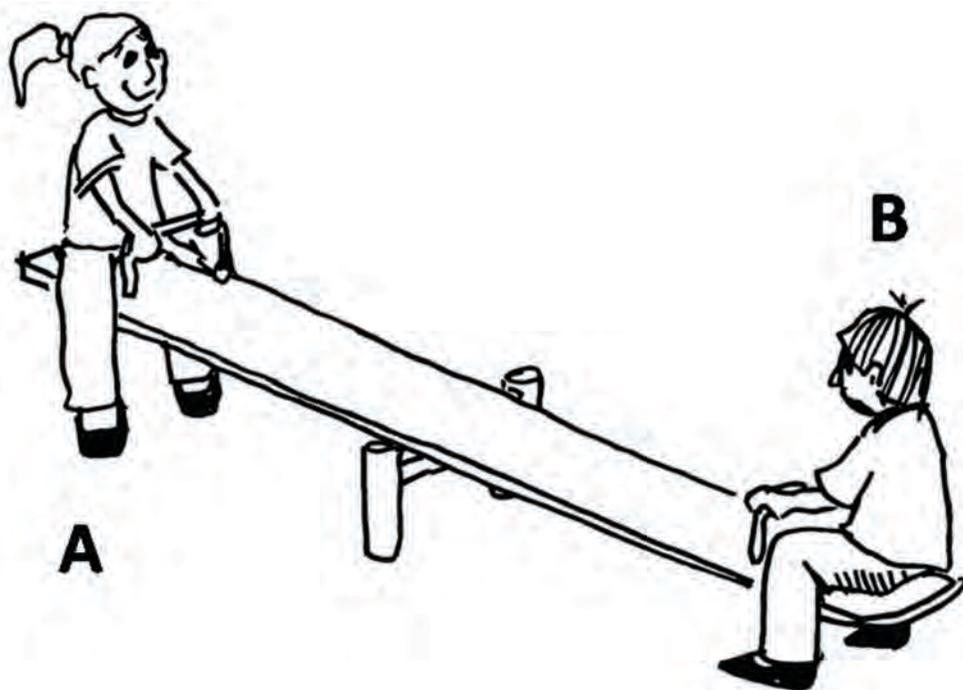
(valor da questão: 1,0 ponto)

4.2) Observe a cena reproduzida na ilustração abaixo e desenhe, no espaço reservado à direita, a visão captada pelo homem que está em pé, atrás da menina. Na avaliação do desenho, serão considerados o acerto do exercício e a proporção do desenho. **Não use lápis de cor!**



(valor da questão: 1,0 ponto)

4.3) Com base na ilustração apresentada abaixo, desenhe, no espaço reservado à direita, a visão que a garota, localizada no ponto A, capta do garoto, localizado no ponto B. Na avaliação do desenho, serão considerados o acerto do exercício e a proporção do desenho. **Não use lápis de cor!**



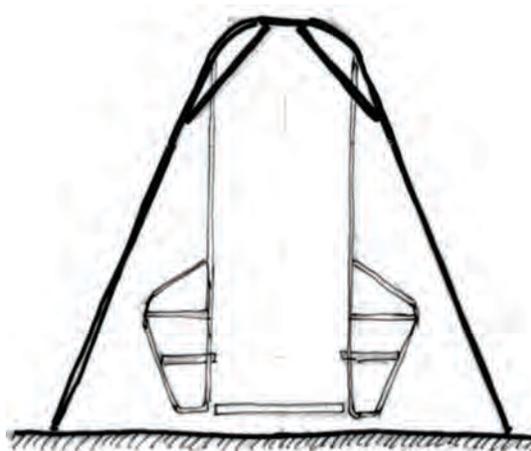
(valor da questão: 1,0 ponto)

4.4) Com base no exemplo dado abaixo, faça o que se pede na página seguinte. **Não use lápis de cor!**

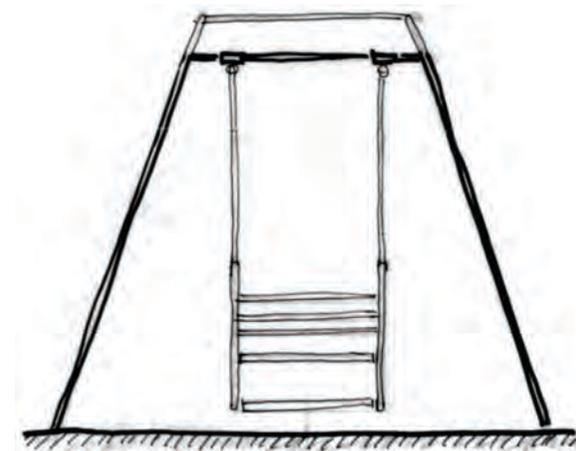
Exemplo: balanço



foto



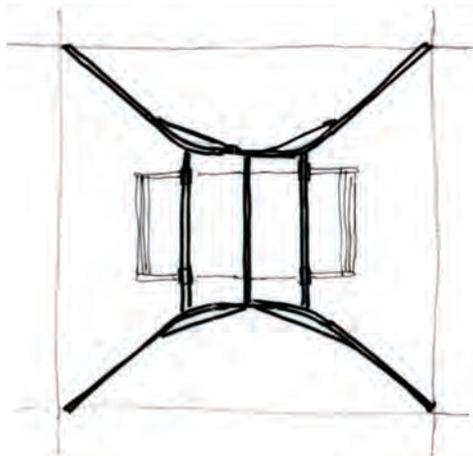
vista frontal



vista lateral



vista em perspectiva



vista superior

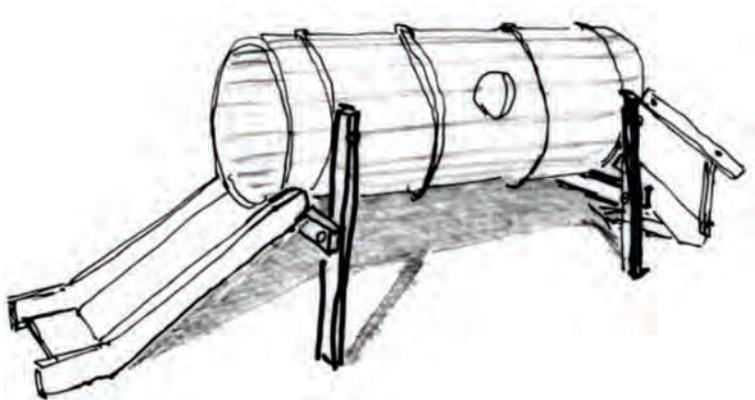
Desenhe as vistas do brinquedo apresentado nesta página, de acordo com as indicações. Todas as vistas devem ser preenchidas. Na avaliação dos desenhos, serão considerados o acerto do exercício e a qualidade do traço. **Não use lápis de cor!**



foto

vista frontal

vista lateral



vista em perspectiva

vista superior

(valor da questão: 1,0 ponto)