

# Arquitetura e Urbanismo — Teste escrito–prático

## 2.ª CERTIFICAÇÃO DE HABILIDADE ESPECÍFICA DE 2016

### LEIA COM A 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 vida é uma criação da mente.*

- 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](http://www.cespe.unb.br).



Universidade de Brasília



Centro Brasileiro de Pesquisa em Avaliação e Seleção e de Promoção de Eventos

As grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo **jogo** [...] a civilização tem suas raízes no **jogo**, e, para atingir toda a plenitude de sua dignidade e estilo, não pode deixar de levar em conta o elemento **lúdico**.

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

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

Inscrição: \_\_\_\_\_

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

máscara

## DESENHO DE OBSERVAÇÃO

A peteca — do tupi, “esbofetear, golpear com a mão espalmada” — é originária do Brasil, e já era jogada pelos índios quando os portugueses aqui chegaram.



Índios Kamaiurá jogando peteca.

Desenhe, no espaço reservado abaixo, a peteca que lhe foi apresentada. Na avaliação do seu desenho, serão considerados o acerto do exercício, a proporção do desenho no espaço dado e a qualidade do traço.

## DESENHO DE MEMÓRIA

O vôlei de praia é um esporte bastante popular no Brasil e já rendeu ao país várias medalhas olímpicas. Complete a cena abaixo, desenhando dois jogadores adversários, na disputa de um lance sobre a rede. Na avaliação do seu desenho, serão consideradas a proporção e a qualidade do traço.



Vôlei de praia.



## DESENHO DE CRIAÇÃO

3.1) Considerado arte e ciência, o xadrez é um dos jogos mais populares do mundo. De origem polêmica, sabe-se que ele se difundiu na antiga Pérsia (atual Irã), por volta do século VII.



Figura I. Lucas van Leyden. O jogo de xadrez, 1508.



Torre Cavalo Rei Rainha Bispo Peão

Figura II. Jogo de xadrez medieval, com destaque das peças.



Figura III. Jogo de xadrez do século XIX, com destaque das peças.

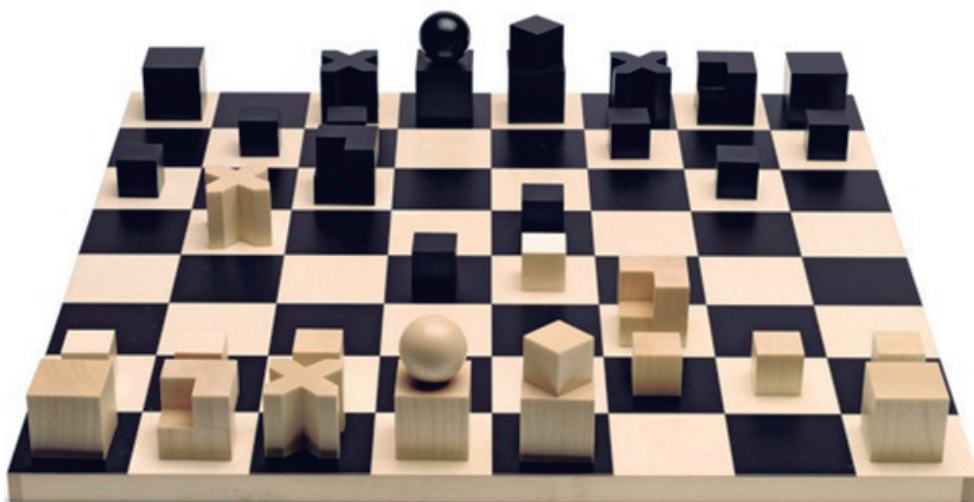


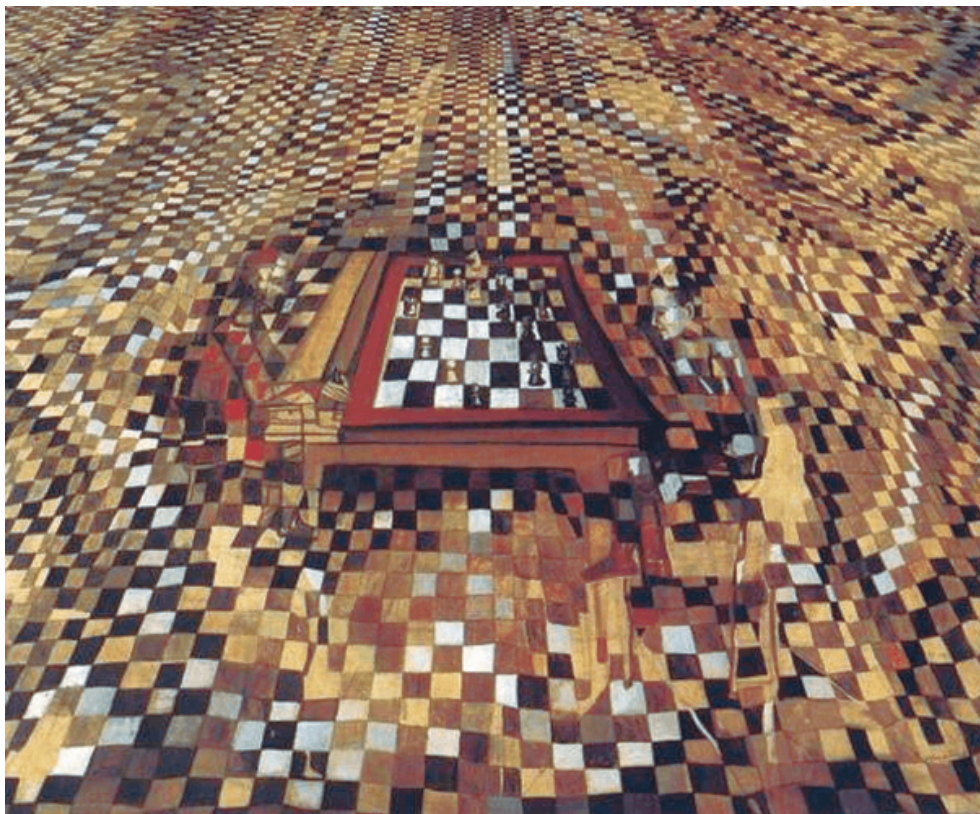
Figura IV. Josef Hartwing, **Jogo de xadrez da Bauhaus**, 1924, com destaque das peças.

Nas páginas anteriores, foram mostrados três diferentes jogos de xadrez: o primeiro, medieval, figurativo; o segundo, do século XIX, simbólico e tradicional; e o terceiro, da Bauhaus, minimalista. Motivado pelas figuras apresentadas, crie quatro peças de xadrez contemporâneas e originais, que devem ser desenhadas, em perspectiva, nos espaços reservados abaixo. Na avaliação dos seus desenhos, serão consideradas a criatividade e a qualidade do traço.

REI	RAINHA
CAVALO	TORRE



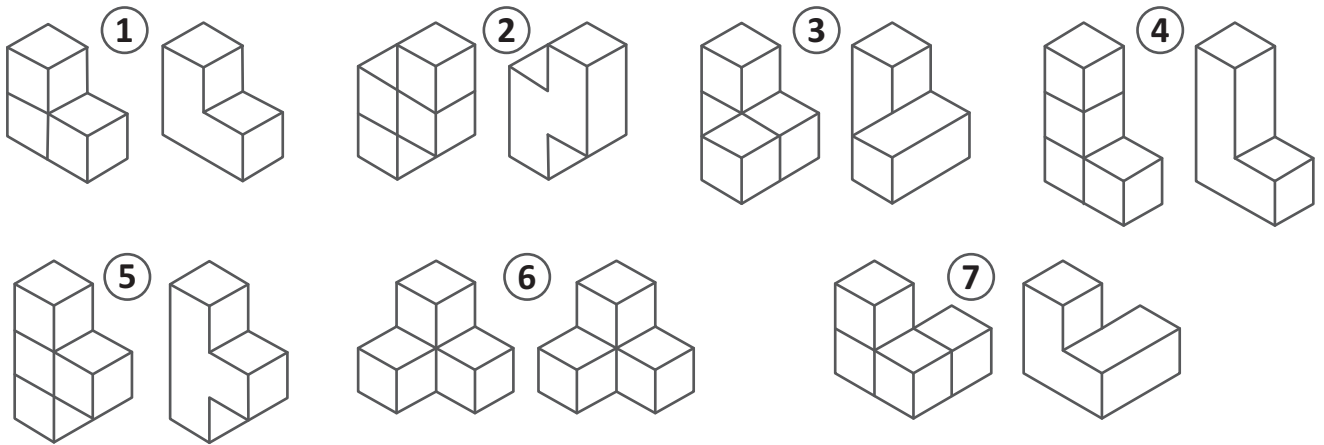
3.2) Inspirado no quadro **A partida de xadrez**, da artista plástica brasileira Maria Helena Vieira da Silva, faça uma composição abstrata colorida que tenha como tema um jogo de xadrez. Procure usar todo o espaço reservado abaixo. Na avaliação do seu desenho, serão consideradas a criatividade e a harmonia das cores. **O uso de lápis de cor é obrigatório!**



A partida de xadrez, 1943.

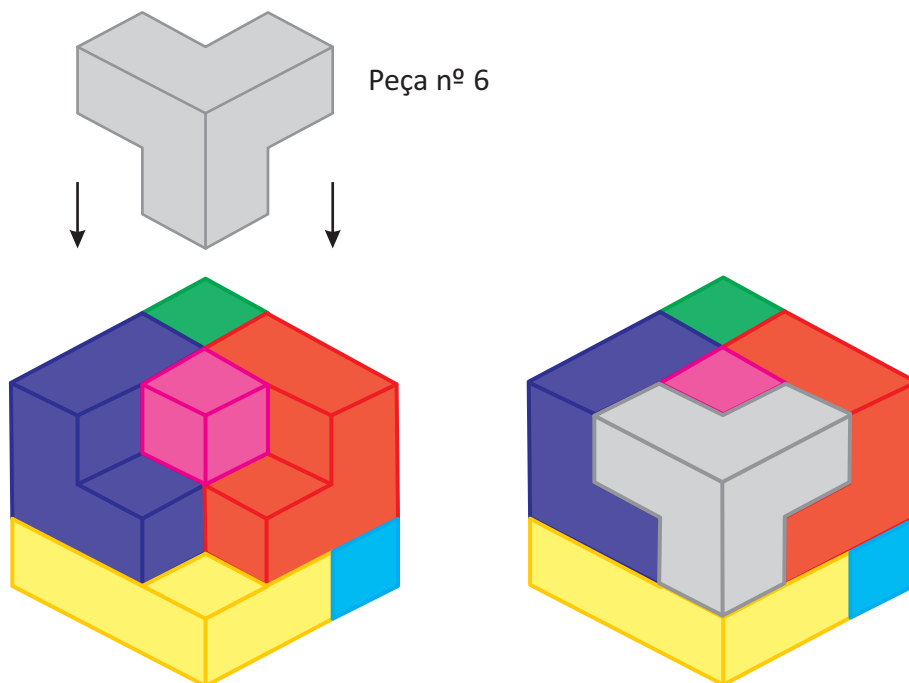
**RACIOCÍNIO ESPACIAL**

4.1) O Cubo Soma, que foi criado em 1936, pelo poeta e matemático dinamarquês Piet Hein, é um quebra-cabeça tridimensional composto de sete peças.



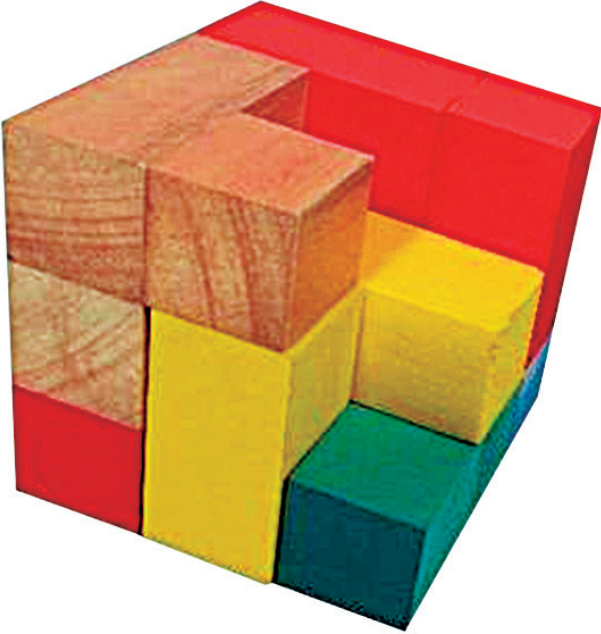
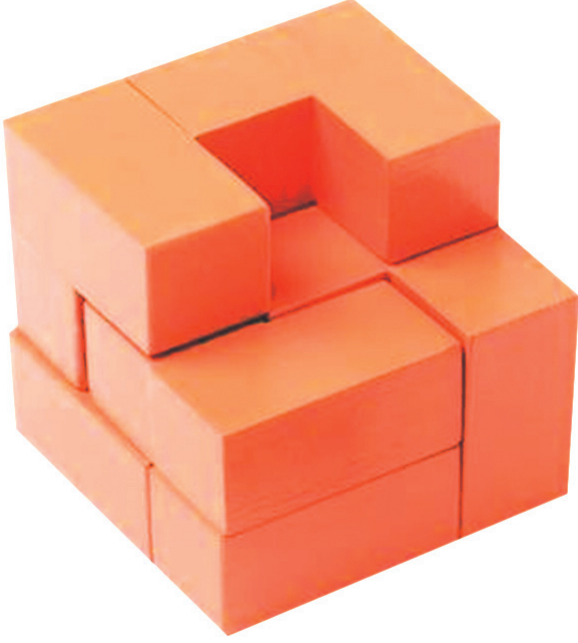
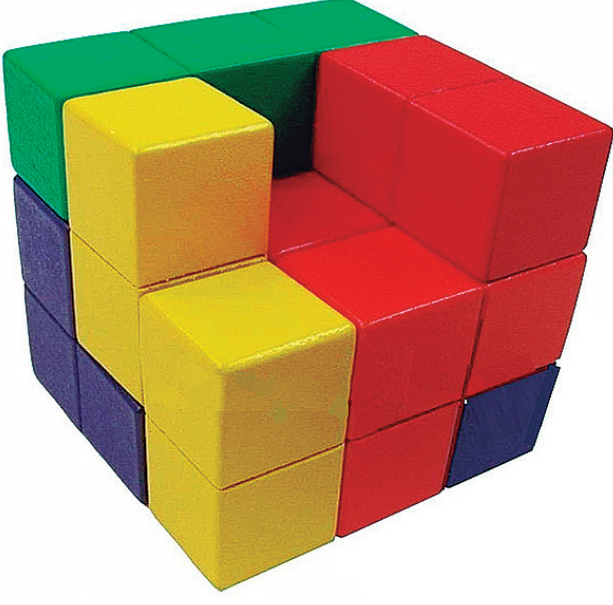
Peças do Cubo Soma.

**EXEMPLO**



Considerando o exemplo dado acima, numere e desenhe, em perspectiva e na posição correta de encaixe, nos espaços reservados da página seguinte, as peças que faltam para completar os cubos. Na avaliação dos seus desenhos, serão considerados o acerto do exercício e a proporção das peças desenhadas em relação ao cubo dado.





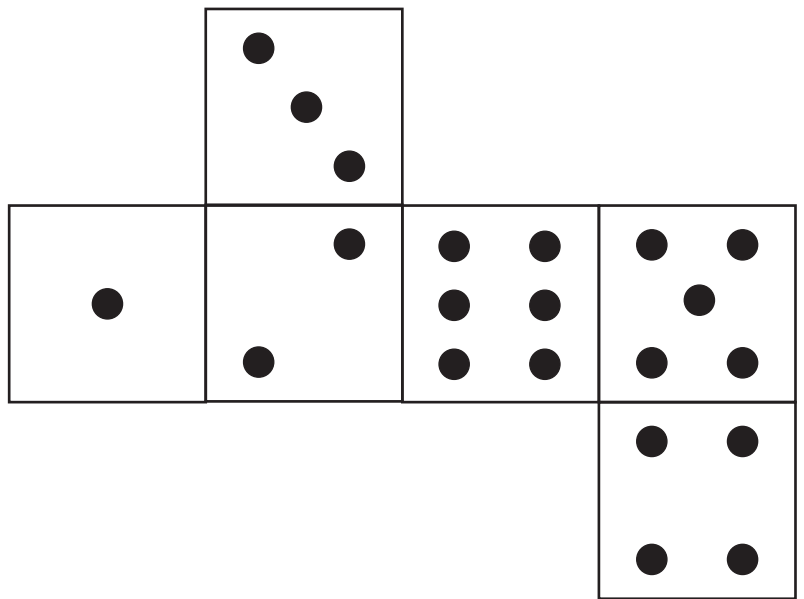
4.2) Originalmente feitos de ossos de animais, os dados ganharam valores numéricos ainda na Antiguidade. Além de muito usados por adivinhos, eles se tornaram populares nos jogos de cartas e também de tabuleiros. No RPG (*Role-Playing Game*) de mesa, um jogo de interpretação de personagens, usa-se uma variedade de dados, que são identificados pela letra D, seguida pelo número de lados: D4, D8, D12, e assim por diante.

Com base no exemplo abaixo, complete as lacunas seguintes. Na avaliação dos seus desenhos, serão considerados o acerto do exercício e a proporção.

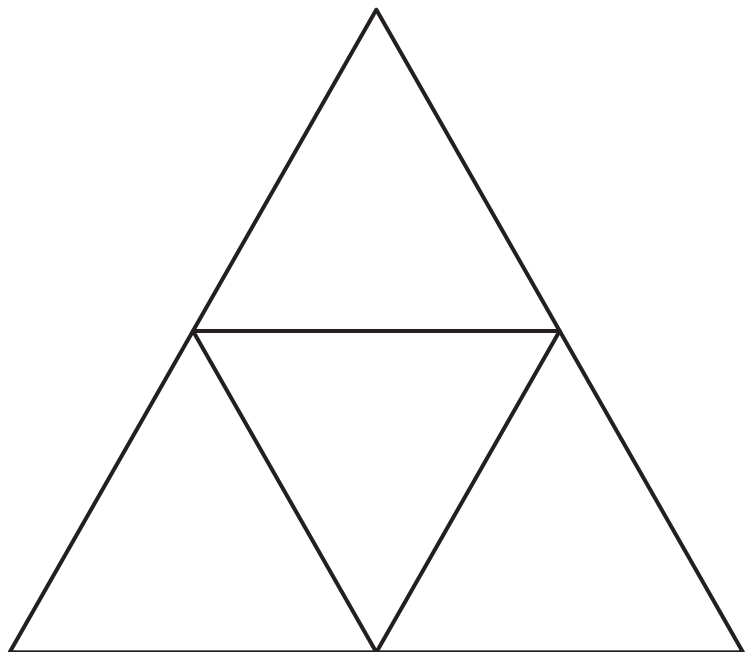
**EXEMPLO**



perspectiva de D6

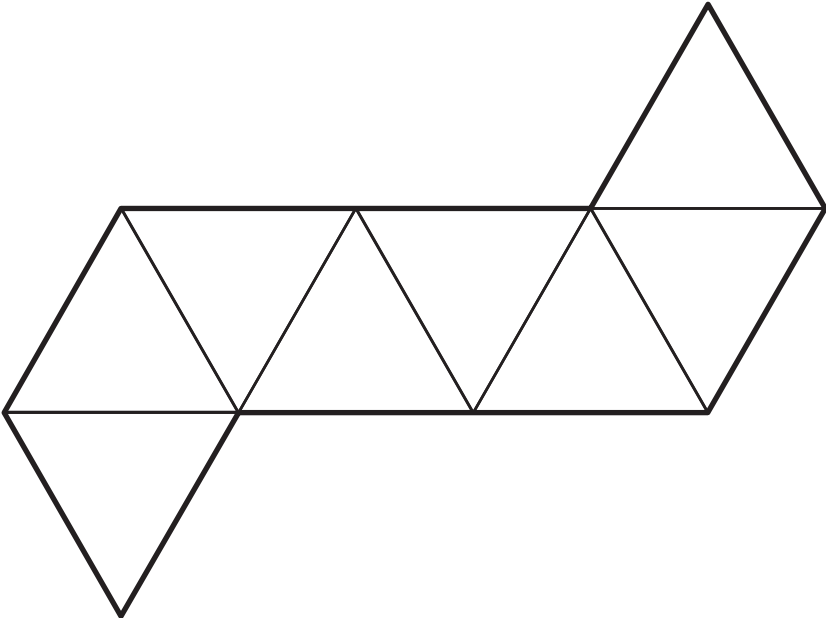



planificação de D6



perspectiva de D4

planificação de D4

<p>perspectiva de D8</p>	 <p>planificação de D8</p>
 <p>perspectiva de D12</p>	<p>planificação de D12</p>