



Internet: <www.designboom.com>.

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

- 1 Deste caderno de prova constam 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 mente que se abre para uma nova ideia jamais voltará ao tamanho original.
- 3 Não serão prestadas informações a respeito das questões 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 envolvem 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 avaliadas respostas apresentadas em espaços indevidos deste caderno de prova.
- 8 São vedados o uso 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 por UnB/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 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**.

3.ª Certificação de Habilidade Específica de 2014 *Design (Bacharelado)*

Teste escrito-prático

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 é 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.

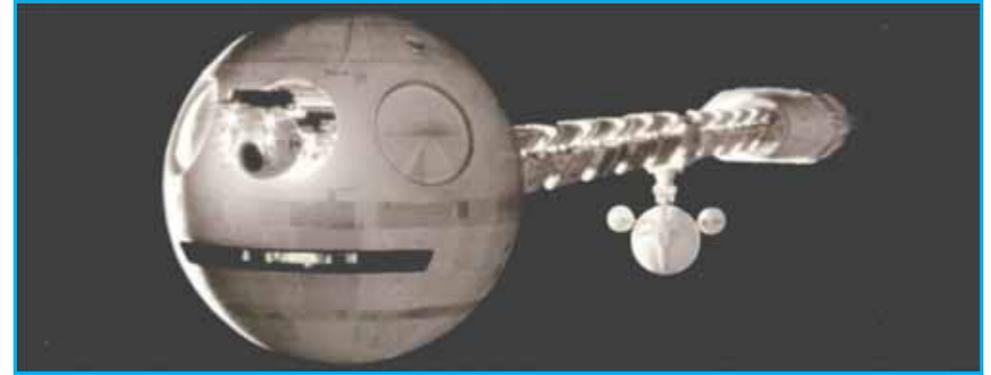


Nome: _____
Inscrição: _____
Assinatura: _____

máscara



Stanley Kubrick. 2001 - uma odisseia no espaço, 1968. Internet: <www.adorocinema.com>.



Inspire-se para a prova

Esta prova de habilidade específica tem como tema **O Futuro, a Inovação**. O Futuro é imponderável; dele nada se sabe, a não ser aquilo que projetamos. Projetar é uma das tarefas de um *designer*, profissional que trabalha sempre voltado para o tempo que virá, seja a próxima semana ou o próximo século. Conceber esse mundo novo requer criatividade, imaginação, ética e responsabilidade.



Internet: <www.adorocinema.com>.

Provavelmente, em 1989, você ainda não havia nascido. Naquele ano, um dos grandes sucessos entre os adolescentes e jovens foi a continuação do famoso filme “De volta para o futuro”. Nomeado “De volta para o futuro II”, o filme previa que, no ano de 2015, o mundo seria muito diferente do que se poderia verificar no ano seguinte.

Quando chega ao futuro, o protagonista do filme, Marty, presencia um mundo muito diferente daquele em que ele vivia em 1989: os carros voam, as roupas ajustam-se ao corpo automaticamente, o principal brinquedo das crianças é uma espécie de *skate* voador e os carros podiam ser abastecidos por restos de alimentos e lixo.

Essa breve descrição mostra como a atualidade foi imaginada como futuro, há 25 anos.

Vários foram os filmes de ficção científica que tentaram prever o futuro. Em “2001, uma odisseia no espaço”, Stanley Kubrick pensou, em 1968, que, no ano de 2001, a humanidade poderia fazer viagens tripuladas. As investigações espaciais seriam cercadas de muitos mistérios e descobriríamos que existem vidas no universo fora da Terra.

Steven Jobs disse, certa vez, que ter assistido ao filme “2001, uma odisseia no espaço” havia servido de inspiração para a criação do Ipad. Por outro lado, mesmo sabendo dessa pitada de inspiração que o cinema promoveu sobre o futuro, sabemos que efetivamente o século XXI apresentou, nessas primeiras décadas, inovações tecnológicas impensadas e, ao mesmo tempo, um cotidiano bastante comum.

Parece que o futuro se efetiva como uma possibilidade presente e plausível, as inovações surgem tranquilamente, modificando nossos dias. *Smartphones*, impressoras em 3D, aparelhos de ressonância magnética e telas flexíveis são realidades que fazem parte da vida de pessoas comuns.

Da mesma forma, hoje, somos capazes de imaginar cenários futuros, sejam eles para dez, vinte, trinta ou cem anos.

Convidamos você a desenhar, nas próximas páginas, imagens e símbolos para o futuro.

1
tarefa

Habilidades a serem avaliadas (valor: 2,0 pontos):
Sensibilidade/síntese
Representação
Criação

Contextualização

Imagine o seguinte cenário mundial para 2040. Até 2040, a humanidade fez vários esforços, acabando com doenças, guerras, fome e escassez de água. Uma das primeiras iniciativas eficientes na busca por um mundo mais justo deu-se em 2016, com o advento das Olimpíadas no Rio de Janeiro. Uma comissão de *designers* empenhou-se em construir um alfabeto visual. A linguagem criada representava ideias simples e(ou) complexas por meio de símbolos. Desse modo, as ideias que precisavam de tradução para serem compreendidas passaram a ser representadas por imagens convencionadas mundialmente.

Tarefa

Considerando o contexto apresentado, atenda ao que se pede a seguir.

- A) Leia as três frases abaixo.
B) Escolha uma das frases e desenhe um símbolo para representá-la mundialmente. Utilize o quadro ao lado. Use apenas a cor preta.
C) Faça uma proposta que deverá ter visual funcional e atual para o ano de 2040.

- Somos todos iguais em direitos e deveres.
- Eu compreendo o seu ponto de vista.
- Seja bem-vindo.

Exemplos de símbolos e seus significados.

Adinkra 1: BOA ME NA ME MMOA WO
“Ajude-me e deixe-me ajudá-lo.”
Símbolo de cooperação e interdependência



Adinkra é um sistema de símbolos criado por um grupo cultural que habita a África do Oeste, hoje Gana, Costa do Marfim e Togo. Denominado Akan, esse grupo utilizava os Adinkras para transmitir ideias, e seus desenhos representavam provérbios ou ditados fundados na experiência e na observação da natureza, servindo como um veículo e uma ponte para transmissão de saberes.

Internet: <www.palasathena.org.br>.

tarefa 2

Habilidades a serem avaliadas (valor: 3,5 pontos):
Criatividade
Representação espacial
Uso de cores
Expressão gráfica

Contextualização

As previsões para o futuro podem ser consideradas de diferentes formas: a previsão do tempo, as projeções de cenários econômicos, os modelos científicos e, de certa forma, os projetos de *design*.

Tarefa

Nesta tarefa, você deverá pensar o futuro da cidade de Brasília. Observe a imagem que mostra um engarrafamento na Esplanada dos Ministérios e proponha uma forma de transporte coletivo, diferente de ônibus e metrô, que substitua os carros.

Considere como cenário a localidade apresentada na imagem ao lado e recrie-a no espaço abaixo, alterando o que for necessário para que o seu transporte funcione. Pense em pontos de parada, no embarque e desembarque, nos aspectos formais do transporte bem como nas pessoas que o utilizam.



Foto do Eixo Monumental congestionado. Internet: <www.brasiliedefato.blogspot.com>.

