



sinaes

Sistema Nacional de Avaliação
da Educação Superior

enade2021

Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes

NOVEMBRO | 21

DESIGN
Bacharelado

08

LEIA COM ATENÇÃO AS INSTRUÇÕES ABAIXO.

1. Verifique se, além deste Caderno, você recebeu o **CARTÃO-RESPOSTA**, destinado à transcrição das respostas das questões de múltipla escolha, das questões discursivas (D) e das questões de percepção da prova.
2. Confira se este Caderno contém as questões discursivas e as objetivas de múltipla escolha, de formação geral e de componente específico da área, e as relativas à sua percepção da prova. As questões estão assim distribuídas:

Partes	Número das questões	Peso das questões no componente	Peso dos componentes no cálculo da nota
Formação Geral: Discursivas	D1 e D2	40%	25%
Formação Geral: Objetivas	1 a 8	60%	
Componente Específico: Discursivas	D3 a D5	15%	75%
Componente Específico: Objetivas	9 a 35	85%	
Questionário de Percepção da Prova	1 a 9	-	-

3. Verifique se a prova está completa e se o seu nome está correto no **CARTÃO-RESPOSTA**. Caso contrário, avise imediatamente ao Chefe de Sala.
4. Assine o **CARTÃO-RESPOSTA** no local apropriado, com caneta esferográfica **de tinta preta, fabricada em material transparente**.
5. As respostas da prova objetiva, da prova discursiva e do questionário de percepção da prova deverão ser transcritas, com caneta esferográfica de tinta preta, fabricada em material transparente, no **CARTÃO-RESPOSTA** que deverá ser entregue ao Chefe de Sala ao término da prova.
6. Responda cada questão discursiva em, no máximo, 15 linhas. Qualquer texto que ultrapasse o espaço destinado à resposta será desconsiderado.
7. Você terá quatro horas para responder às questões de múltipla escolha, às questões discursivas e ao questionário de percepção da prova.
8. Ao terminar a prova, acene para o Chefe de Sala e aguarde-o em sua carteira. Ele então irá proceder à sua identificação, recolher o seu material de prova e coletar a sua assinatura na Lista de Presença.
9. Atenção! Você deverá permanecer na sala de aplicação por, no mínimo, uma hora a partir do início da prova e só poderá levar este Caderno de Prova quando faltarem 30 minutos para o término do Exame.



QUESTÃO DISCURSIVA 01

TEXTO I

Em época de censura, a própria existência da arte passa a ser questionada. Surgem debates em jornais, na rua, em casa, para discutir sua relevância. Não podemos deixar de nos perguntar como chegamos a essa estranha situação em que precisamos justificar a própria existência da arte. Ela pode ser julgada apressadamente como boa ou ruim, mas nem por isso deixa de ser arte.

O cineasta franco-suíço Jean-Luc Godard aponta para o fato de que “a cultura é a regra; a arte é a exceção”. A arte é, dentro da cultura, o que tensiona a própria cultura para assim levá-la para outros lugares. Enquanto a cultura regula, a arte destoa e movimenta. A arte questiona, incomoda e transforma. Arte e cultura se contradizem, mas andam de mãos dadas.

Os psicanalistas Suely Rolnik e Félix Guattari consideram que o conceito de cultura é profundamente reacionário. É uma maneira de separar atividades semióticas em esferas, às quais os homens são remetidos. Tais atividades, assim isoladas, são padronizadas para o modo de semiotização dominante. A arte, por sua vez, existe plenamente quando junta o que é separado, questiona o que é geralmente aceito, grita onde há silêncio, desorganizando e reorganizando a cultura. Quando se discutem os limites da arte, são, na verdade, os limites da nossa tolerância que estão sendo debatidos.

SEROUSSI, B. O que faz a arte? In: OLIVIERE, C.; NATALE, E. (org.). **Direito, arte e liberdade**. São Paulo: Edições Sesc SP, 2018. p. 26-42 (adaptado).

TEXTO II

Capítulo I

Dos Direitos e Deveres Individuais e Coletivos

Art. 5º Todos são iguais perante a lei, sem distinção de qualquer natureza, garantindo-se aos brasileiros e aos estrangeiros residentes no País a inviolabilidade do direito à vida, à liberdade, à igualdade, à segurança e à propriedade, nos termos seguintes:

[...]

IX - é livre a expressão da atividade intelectual, artística, científica e de comunicação, independentemente de censura ou licença.

BRASIL. Constituição Federal do Brasil. Disponível em: https://www.senado.leg.br/atividade/const/con1988/con1988_15.12.2016/art_5_.asp. Acesso em: 2 maio 2020.

Considerando as informações e os argumentos presentes nos textos I e II, discorra a respeito da relação entre arte, cultura e censura, à luz da ideia de liberdade artística garantida pela Constituição Federal de 1988. Apresente, em seu texto, duas ações educativas que podem contribuir para minimizar essas tensões e garantir a liberdade artística prevista pela lei. (valor: 10,0 pontos)



RASCUNHO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre



QUESTÃO DISCURSIVA 02

TEXTO I

Uma cidade é considerada inteligente quando: i) nela se utiliza a tecnologia para melhorar a sua infraestrutura e seus serviços, tornando os setores de administração, educação, saúde, segurança pública, moradia e transporte mais inteligentes, interconectados e eficientes, beneficiando toda a população; e ii) está comprometida com o meio ambiente e com sua herança histórica e cultural.

AQUINO, A. L. L. *et al.* Cidades inteligentes, um novo paradigma da sociedade do conhecimento. **Blucher Education Proceedings**, v. 1, n. 1, p. 165-178, 2015 (adaptado).

TEXTO II

A evolução para uma cidade mais inteligente, mais integrada, mais inovadora pressupõe uma visão holística e sistêmica do espaço urbano e a integração efetiva dos vários atores e setores. Para tal, é necessário ir além dos investimentos em inovação tecnológica e inovar também na gestão, no planejamento, no modelo de governança e no desenvolvimento de políticas públicas.

CAMPOS, C. C. *et al.* Cidades inteligentes e mobilidade urbana. **Cadernos FGV Projetos**, n. 24, 2014 (adaptado).

A partir do conceito de cidade inteligente exposto nos textos, faça o que se pede nos itens a seguir.

- Explique de que modo as cidades inteligentes podem contribuir para a melhoria das questões relacionadas ao desenvolvimento sustentável. (valor: 5,0 pontos)
- Apresente uma proposta de intervenção urbana que pode gerar impacto social e contribuir para a melhoria da vida em comunidade. (valor: 5,0 pontos)

RASCUNHO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre

QUESTÃO 01

A chance de uma criança de baixa renda ter um futuro melhor que a realidade em que nasceu está, em maior ou menor grau, relacionada à escolaridade e ao nível de renda de seus pais. Nos países ricos, o "elevador social" anda mais rápido. Nos emergentes, mais devagar. No Brasil, ainda mais lentamente. O país ocupa a segunda pior posição em um estudo sobre mobilidade social feito pela Organização para a Cooperação e Desenvolvimento Econômico (OCDE), em 2018, com dados de 30 países. Segundo os resultados, seriam necessárias nove gerações para que os descendentes de um brasileiro entre os 10% mais pobres atingissem o nível médio de rendimento do país. A estimativa é a mesma para a África do Sul e só perde para a Colômbia, onde o período de ascensão levaria 11 gerações. Mais de 1/3 daqueles que nascem entre os 20% mais pobres no Brasil permanece na base da pirâmide, enquanto apenas 7% consegue chegar aos 20% mais ricos. Filhos de pais na base da pirâmide têm dificuldade de acesso à saúde e maior probabilidade de frequentar uma escola com ensino de baixa qualidade. A educação precária, em geral, limita as opções para esses jovens no mercado de trabalho. Sobram-lhes empregos de baixa remuneração, em que a possibilidade de crescimento salarial para quem tem pouca qualificação é pequena – e a chance de perpetuação do ciclo de pobreza, grande.

LEMOS, V. Brasil é o segundo pior em mobilidade social em *ranking* de 30 países. **BBC News Brasil**, 15 jun. 2018 (adaptado).

A partir das informações apresentadas, é correto afirmar que

- A** o fator ambiental e o fator demográfico afetam a mobilidade social observada, sendo ela menor nos países que apresentam as maiores taxas de natalidade.
- B** a baixa organização social dos economicamente menos favorecidos determina a baixa mobilidade social da base para o topo da pirâmide.
- C** a mobilidade social é caracterizada por um fator ancestral que se revela ao longo das gerações, sendo um limitador da eficácia de políticas públicas de redução das desigualdades sociais.
- D** a análise de mobilidade social permite a observação de um ciclo vicioso, que se caracteriza por uma subida nas camadas sociais seguida de uma queda, repetindo-se esse ciclo de modo sucessivo.
- E** a ascensão social depende de fatores viabilizadores que estão fora do alcance das camadas pobres, o que ocasiona conflitos sociais em busca do acesso a tais fatores.

Área livre



QUESTÃO 02

TEXTO I

A hortaliga é feia ou estragada?



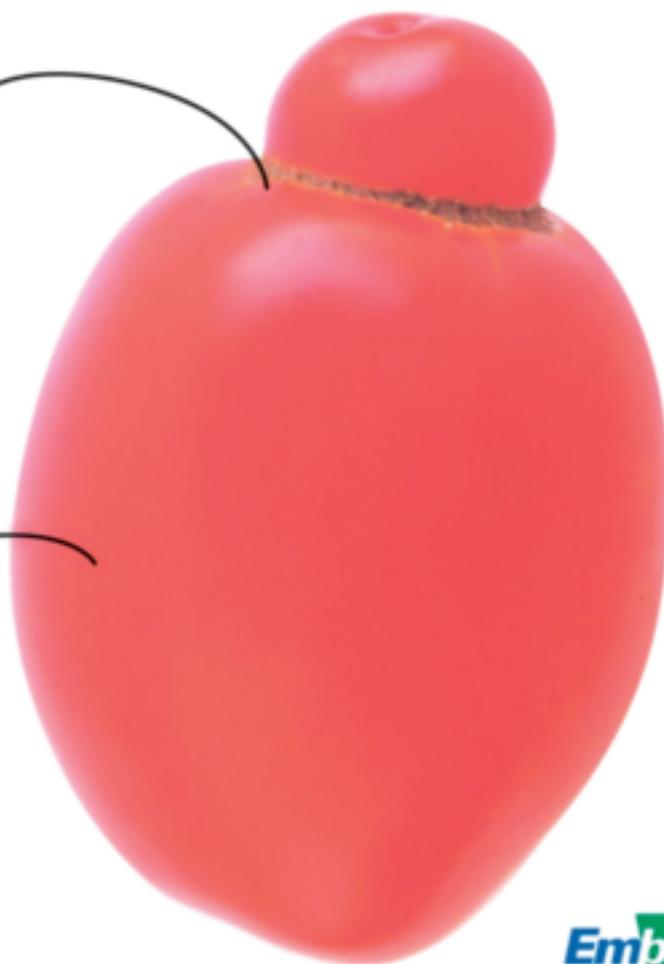
Está estragada:

- se estiver amassada
- se estiver machucada
- se estiver quebrada
- se não apresentar a coloração apropriada



É feia:

- se o formato estiver fora do padrão
- se apresentar pequenas cicatrizes superficiais



TEXTO II

Em alguns países da Europa, permite-se que um produto de menor valor estético seja comercializado. Estamos falando de um pepino deformado ou de uma cebola pequena, mas não de um produto contaminado com resíduos químicos ou agentes biológicos. No caso do Brasil, o problema vai além da aparência, porque há hortaliças ruins – contaminadas, murchas, machucadas – que chegam às bancas para ser comercializadas.

Mas, se nos dois contextos há perda de alimentos e preconceito em relação às hortaliças fora do padrão visual, mas boas para o consumo, quais seriam as alternativas para evitar o desperdício e melhorar a qualidade dos produtos? Para os pesquisadores do assunto, não adianta replicar a experiência europeia no Brasil, de exigir hortaliças esteticamente perfeitas, porque também teríamos produtos sendo desprezados ainda na etapa de produção. Não devemos passar de um mercado pouco exigente, que gera desperdício no varejo e nas residências, para um mercado exigente que gera perda no campo.

A solução do problema é conscientizar os diversos elos da cadeia produtiva, especialmente varejistas e consumidores, para que sejam esclarecidos sobre quais aspectos da aparência das hortaliças comprometem a qualidade. Quanto maior a exigência do mercado por hortaliças de aparência perfeita, maior o desperdício de alimentos. Por sua vez, quanto maior a exigência por hortaliças sem danos, causados pela falta de cuidado e pela falta de higiene, menor será a perda de alimentos e maior a qualidade da alimentação da população brasileira.

Disponível em: <https://www.embrapa.br/busca-de-noticias/-/noticia/29626389/manuseio-correto-preserva-a-qualidade-e-a-vida-util-das-hortalicas>. Acesso em: 27 maio 2020 (adaptado).

Considerando as informações apresentadas nos textos, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. O texto I sintetiza uma informação principal do texto II, ao apresentar critérios distintivos de alterações visuais que têm efeitos puramente estéticos em produtos alimentícios daquelas que têm implicações na qualidade desses produtos.

PORQUE

- II. O texto II divulga que o aumento das perdas na cadeia produtiva de hortaliças no Brasil é proporcional à elevação de exigências dos consumidores pela aparência de produtos agropecuários.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
- B** As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
- C** A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- D** A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- E** As asserções I e II são proposições falsas.

Área livre

QUESTÃO 03

TEXTO I

Na Alemanha nazista, no auge da Segunda Guerra Mundial, surgiu a necessidade de abrir mais espaço para os veículos automotivos. Com muitos ciclistas, as bicicletas viraram um empecilho, forçando a criação de um espaço exclusivo para elas – talvez as primeiras ciclovias do mundo. Mas, se na década de 1940 os veículos eram prioridade, hoje, o uso de bicicletas – e das ciclovias – surge como uma das principais alternativas para melhorar a qualidade de vida nas grandes metrópoles. Quando políticas públicas incentivam o uso de bicicletas como meio de transporte para curtas e médias distâncias, um novo panorama se abre.

COSTA, J. Ciclovias ajudam a humanizar o espaço urbano. *Ciência e Cultura*. v. 68, n. 2, São Paulo, 2016 (adaptado).

TEXTO II



Disponível em: <http://dopedal.blogspot.com/2012/05/charge-do-silverio-voz-da-serra.html>. Acesso em: 29 de abr. 2020.

Considerando as informações apresentadas e o uso de bicicletas como alternativa para melhorar a qualidade de vida nas cidades, avalie as afirmações a seguir.

- I. Dado que as bicicletas são veículos que ocupam pouco espaço na malha viária, prescinde-se de investimentos públicos em construção de ciclovias, sendo prioritárias campanhas de conscientização de motoristas a respeito dos benefícios do uso da bicicleta como meio de transporte.
- II. O uso das bicicletas como meio de transporte contribui para a melhoria da qualidade de vida nas grandes metrópoles, pois elas não emitem poluentes, além de esse uso proporcionar a prática de atividade física.
- III. A partir da Segunda Guerra Mundial, durante o governo da Alemanha nazista, o uso da bicicleta como meio de transporte tornou-se eficaz e passou a prevalecer nas cidades europeias.

É correto o que se afirma em

- A I, apenas.
- B II, apenas.
- C I e III, apenas.
- D II e III, apenas.
- E I, II e III.

QUESTÃO 04

Além do contexto econômico, o avanço da tecnologia também é um dos responsáveis pelo aumento dos trabalhadores informais. E a tendência de contratação de *freelancers* por meio de plataformas digitais, como aplicativos de *delivery* e de mobilidade urbana, ganhou até um nome: *Gig Economy*, ou economia dos bicos. Para os gigantes de tecnologia detentores desses aplicativos, os motoristas são trabalhadores autônomos, que não possuem vínculo empregatício. Além de não estarem sujeitos a nenhuma regulamentação e proteção legal, os profissionais que desenvolvem esse tipo de trabalho deixam de contribuir para a Previdência Social e de possuir benefícios como Fundo de Garantia por Tempo de Serviço (FGTS), férias e décimo terceiro salário. Não obstante, ainda arcam com todo o custo da atividade que exercem. Em uma reportagem que ouviu alguns desses trabalhadores, motoristas afirmaram sofrer com problemas de coluna e com o estresse no trânsito, além das longas jornadas de trabalho. Por esses motivos, a *Gig Economy* está no centro de uma discussão mundial acerca da responsabilidade dessas companhias milionárias sobre as condições de trabalho da mão de obra que contratam. No meio do limbo jurídico, quem sofre são os trabalhadores dessas plataformas, que ficam duplamente desprotegidos — pelas empresas e pelo Estado.

Disponível em: <https://exame.abril.com.br/carreira/quais-sao-as-consequencia-do-trabalho-informal-no-pais/>.
Acesso em: 18 abr. 2020 (adaptado).

A partir das informações apresentadas, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. Trabalhadores autônomos informais que atuam em plataformas digitais sem qualquer vínculo empregatício, desprotegidos de regulamentação ou lei trabalhista, compõem a *Gig Economy*.

PORQUE

- II. Os trabalhadores, na *Gig Economy*, arcam com todos os custos necessários para desempenhar o seu trabalho, ganham por produção e enfrentam longas jornadas diárias, o que os deixa mais desgastados e com problemas de saúde.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
B As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
C A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
D A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
E As asserções I e II são proposições falsas.

Área livre



QUESTÃO 05

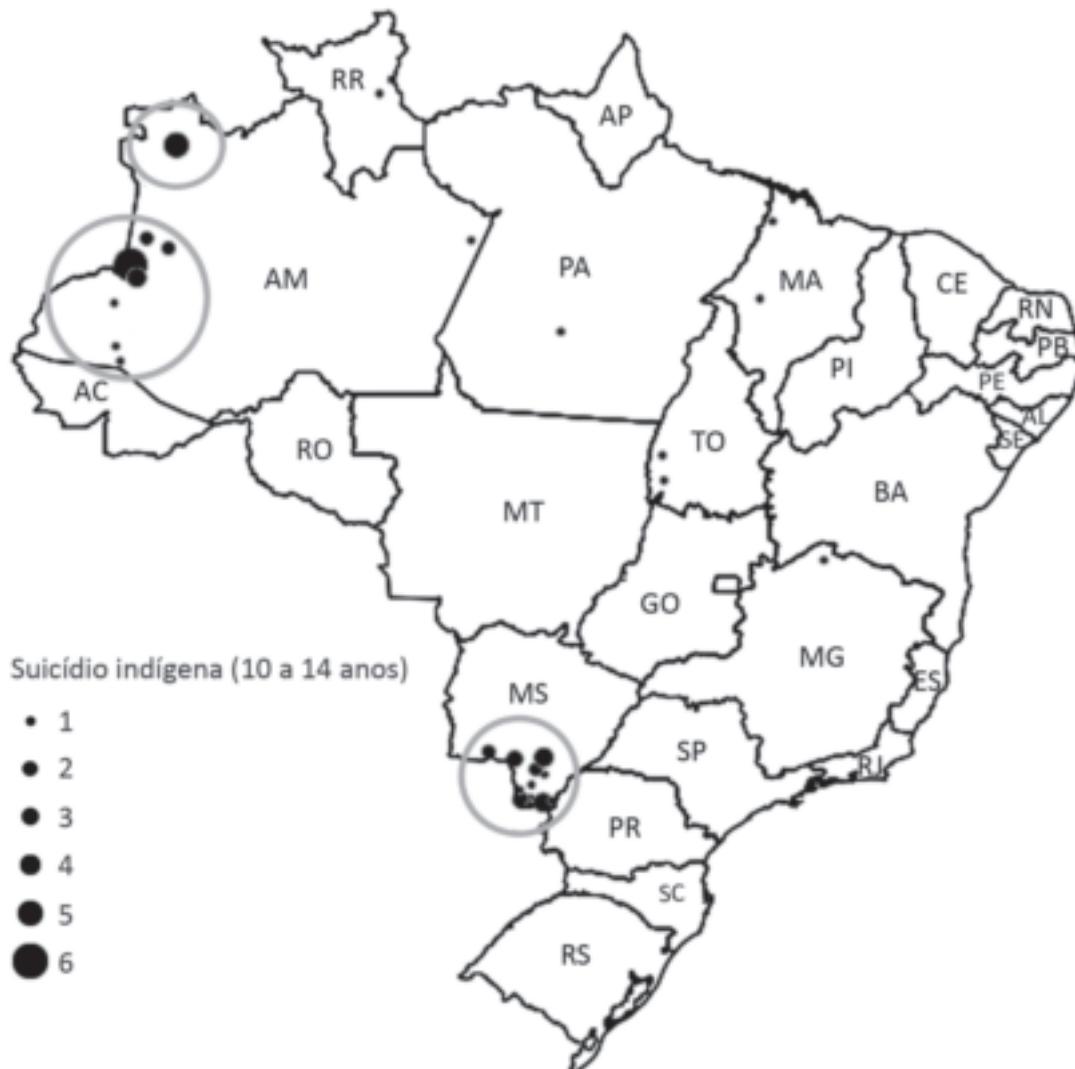
TEXTO I

Segundo o Ministério da Saúde, em 2017 o Brasil registrou uma média nacional de 5,7 óbitos para 100 mil habitantes. Na população indígena, foi registrado um número de óbitos três vezes maior que a média nacional – 15,2. Destes registros, 44,8% (aproximadamente, 6,8 óbitos), são suicídios de crianças e adolescentes entre 10 e 19 anos. Esses dados contrastam com o panorama nacional, em que o maior índice é entre adolescentes e adultos de 15 a 20 anos.

Disponível em: <https://www.cvv.org.br/blog/o-suicidio-do-povo-indigena/>. Acesso em: 30 de abr. 2020 (adaptado).

TEXTO II

Evidências apontam que, em determinadas minorias étnico-raciais, como os indígenas (aborígenes ou populações nativas), o suicídio entre crianças apresenta taxas bem mais elevadas do que as observadas na população geral. No Brasil, o enforcamento foi utilizado mais frequentemente entre indígenas do que entre não indígenas, não se observando, no primeiro grupo, suicídios por intoxicação ou por armas de fogo. O mapa a seguir apresenta a distribuição dos óbitos por suicídio entre crianças e adolescentes indígenas no Brasil, entre os anos de 2010 e 2014.



Considerando as informações apresentadas e o alto índice de suicídio da população indígena, avalie as afirmações a seguir.

- I. O elevado índice de suicídios entre crianças e adolescentes indígenas no país evidencia a necessidade de ações com foco nos direitos fundamentais desses indivíduos.
- II. Os estados do Pará e de Tocantins são os que possuem os maiores índices de suicídio de indígenas na faixa etária de 10 a 14 anos.
- III. Os povos das tribos originárias do Brasil, no que tange a sua história e preservação cultural, não estão amparados por direitos e garantias constitucionais.
- IV. O estabelecimento de ações preventivas ao suicídio nas comunidades indígenas deve considerar os elementos globais que afetam a população em geral, na faixa etária entre 15 e 20 anos.

É correto apenas o que se afirma em

- A** I.
- B** II.
- C** I e III.
- D** II e IV.
- E** III e IV.

QUESTÃO 06

A pandemia ocasionada pelo novo Coronavírus gerou impactos negativos na economia e nos negócios, intensificando problemas sociais no mundo todo. Nos Estados Unidos, um estudo realizado com a parceria de duas importantes universidades verificou que a expectativa de vida dos norte-americanos caiu 1,1 ano em 2020. A nova expectativa é de 77,4 anos. De acordo com o estudo, esta foi a maior queda anual da expectativa de vida já registrada nos últimos 40 anos. O declínio é ainda maior se considerada a expectativa de vida para negros que moram no país, cuja queda foi de 2,1 anos. Para a população latina, essa queda foi de 3 anos. O declínio na expectativa de vida dos latinos é significativo, uma vez que eles apresentam menor incidência de condições crônicas que são fatores de risco para a Covid-19 em relação às populações de brancos e negros.

LOUREIRO, R. Covid-19 reduz gravemente expectativa de vida de negros e latinos nos EUA. *Revista Exame*, 2021 (adaptado).

Considerando as informações apresentadas no texto, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. O efeito desproporcional da pandemia da Covid-19 na expectativa de vida da população negra e latino-americana estabelece relação com sua situação de vulnerabilidade social.

PORQUE

- II. Uma hipótese que pode ser levantada quanto à diminuição da expectativa de vida de negros e latino-americanos está relacionada às suas precárias condições de trabalho, levando-os a maior possibilidade de exposição ao contágio pelo novo Coronavírus.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
- B** As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
- C** A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- D** A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- E** As asserções I e II são proposições falsas.



QUESTÃO 07

TEXTO I

O estudo *Internet and American Life Project*, do *Pew Research Center*, demonstrou que, em 2009, metade das buscas de temas relacionados à saúde na internet era feita para terceiros, e quase seis em cada dez pessoas que usaram meios digitais para se informar sobre saúde mudaram o enfoque com que cuidavam da própria saúde ou da de algum parente. Estima-se que exista uma correlação positiva entre o grau de conhecimento das doenças (seus fatores de risco, formas de prevenção e tratamento) e a taxa de adoção de hábitos saudáveis pela sociedade. O aumento nos diagnósticos precoces do câncer de mama e a diminuição do tabagismo são dois exemplos clássicos a favor dessa ideia. Acredita-se que indivíduos mais bem informados aderem a comportamentos preventivos e reagem melhor a uma enfermidade.

Infelizmente, a divulgação de temas médicos é uma faca de dois gumes: quem não sabe nada está mais perto da verdade do que a pessoa cuja mente está cheia de informações equivocadas. Conseguir que a mensagem seja bem decodificada pelos receptores é o grande desafio que preocupa (ou deveria preocupar) tanto médicos quanto jornalistas.

TABAKMAN, R. **A saúde na mídia**: medicina para jornalistas, jornalismo para médicos. Trad. Lizandra Magon de Almeida. São Paulo: Summus Editorial, 2013 (adaptado).

TEXTO II

De acordo com os dados da última TIC Domicílios — pesquisa realizada anualmente com o objetivo de mapear formas de uso das tecnologias de informação e comunicação no país —, aproximadamente 46% dos usuários de Internet no Brasil utilizam a rede à procura de informações médicas sobre saúde em geral e serviços de saúde. Para uma médica e pesquisadora da Fiocruz, os indivíduos sempre procuraram informações sobre seu estado de saúde, mas é inegável que o surgimento da Internet trouxe um aumento significativo do acesso a informações amplificando assim os reflexos deste processo e alterando a relação entre os indivíduos. A pesquisadora chama a atenção para o perigo do autodiagnóstico e da automedicação, que podem gerar consequências nefastas tanto para os indivíduos quanto para a saúde pública, uma vez que boa parte dos estudos mostra que não são adotados critérios durante as buscas na Internet.

Disponível em: <https://agencia.fiocruz.br/conteudos-sobre-saude-na-web-alteram-relacao-medico-paciente>. Acesso em: 16 abr. 2020 (adaptado).

Considerando a abordagem dos textos, avalie as afirmações a seguir.

- I. Os textos I e II evidenciam a importância de critérios nas buscas realizadas pelos usuários da Internet por informações sobre patologias, pois algumas informações podem trazer riscos à saúde por fomentarem a compreensão equivocada de sintomas e profilaxias.
- II. O texto I afirma que a disponibilização de informações sobre temas de saúde nos meios de comunicação tem contribuído para o esclarecimento da população acerca de hábitos saudáveis.
- III. No texto II, defende-se o acesso a informações relativas a pesquisas da área da saúde nos veículos de comunicação, pois elas permitem que o indivíduo seja proativo na prevenção de patologias.

É correto o que se afirma em

- A** I, apenas.
- B** III, apenas.
- C** I e II, apenas.
- D** II e III, apenas.
- E** I, II e III.

QUESTÃO 08

Que é democracia? Em seu famoso discurso em Gettysburg, Abraham Lincoln disse que “a democracia é o governo do povo, feito para o povo e pelo povo, e responsável perante o povo”. O crédito desta definição é, na verdade, de Daniel Webster, que a elaborou 33 anos antes de Lincoln em outro discurso. Nesta ideia de “governo pelo povo e para o povo” surge uma questão essencial: e quando o povo estiver em desacordo? E quando o povo tiver preferências divergentes? O politólogo Arend Lijphart ressalta que há duas respostas principais: a resposta da “democracia majoritária” e a resposta da “democracia consensual”. Na democracia majoritária, a resposta é simples e direta: deve-se governar para a maioria do povo. A resposta alternativa, no modelo da democracia consensual é: deve-se governar para o máximo possível de pessoas.

A virtude da democracia consensual é buscar consensos mais amplos no que é interesse de todos; o desafio da democracia consensual pressupõe lideranças políticas mais maduras, tanto no governo quanto na oposição. Democratas genuínos têm aversão à ideia do totalitarismo e combatem os delírios daqueles que desejam poder sem limites.

Disponível em: <https://g1.globo.com/politica/blog/matheus-leitao/post/2020/02/25/democracia-consensual-contra-a-tirania-da-maioria.ghtml>.
Acesso em: 2 maio 2020 (adaptado).

A partir dos argumentos expostos no texto, avalie as afirmações a seguir.

- I. O bem comum, a ser estabelecido por um governo democrático, nem sempre está associado às opiniões da maioria do povo.
- II. A democracia consensual é caracterizada pelo consenso a ser alcançado entre situação e oposição, nas decisões governamentais.
- III. Circunstâncias políticas de polarização, marcadas pela alta competitividade e combatividade entre posições divergentes, caracterizam um modelo de democracia majoritária.
- IV. Democracia consensual pressupõe que a situação política no poder considere em suas decisões as necessidades das minorias, no sentido de governar para todo o povo.

É correto apenas o que se afirma em

- A** I e II.
- B** I e IV.
- C** II e III.
- D** I, III e IV.
- E** II, III e IV.

Área livre



Considerando as informações do texto e do gráfico apresentados, faça o que se pede nos itens a seguir.

- a) Descreva um dos seguintes modelos de *design*: *design* para longevidade, *design* para serviço, *design* para remanufatura; *design* para recuperação de materiais. (valor: 5,0 pontos)
- b) Identifique uma situação e explique como o modelo descrito pode ser aplicado a ela. (valor: 5,0 pontos)

RASCUNHO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre



QUESTÃO DISCURSIVA 04

TEXTO I

Em março de 2020, o Brasil começou a enfrentar um vírus e o isolamento social para combater a COVID-19. A rotina e as formas de trabalho de boa parte dos brasileiros mudaram, e a pandemia gerou uma crise em diversos segmentos empresariais. Surgiu, assim, não só uma situação cheia de dúvidas e medos, mas também uma grande oportunidade para reflexão e melhoria. E justamente por ser uma forma de pensar que contribuiu significativamente na resolução de inúmeros problemas, o Design Thinking pode ser muito útil no atual contexto brasileiro.

Disponível em: <https://www.printi.com.br/blog/como-usar-o-modelo-de-pensar-do-design-em-tempos-de-pandemia>.
Acesso em: 28 maio 2020 (adaptado).

TEXTO II

Se o *design* estiver incorporado a um ambiente de negócios, deverá ser aplicado na resolução de problemas de negócios, uma vez que se constitui em disciplina voltada para a solução de problemas. Assim, poderá contribuir para isso de maneira bastante ampla por meio do Design Thinking.

Casas, D.D.; Merino, E.A.D. Gestão de design & design thinking: uma relação possível. **E-Revista LOGO**, v.2, n.1, 2011 (adaptado).

A partir das informações dos textos apresentados, identifique duas características do Design Thinking e explique como cada uma delas pode contribuir na criação de soluções para os problemas surgidos nas empresas brasileiras em decorrência da pandemia causada pela COVID-19. (valor: 10,0 pontos)

RASCUNHO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

Área livre

QUESTÃO DISCURSIVA 05

TEXTO I

Em 2020, entrou em vigor no estado de São Paulo a Lei n. 17.110, de 12 de julho de 2019, que proíbe o fornecimento de canudos de material plástico em hotéis, restaurantes, bares, padarias, clubes noturnos, salões de dança e eventos musicais de qualquer espécie, entre outros estabelecimentos comerciais. A lei prevê aplicação de multa de vinte a duzentas Unidades Fiscais do Estado de São Paulo (UFESP), que será aplicada em dobro em casos de reincidência.

Disponível em: <https://www.al.sp.gov.br/repositorio/legislacao/lei/2019/lei-17110-12.07.2019.html>. Acesso em 28 maio 2020 (adaptado).

TEXTO II

Em relação à produção industrial, o conceito de Ciclo de Vida refere-se às trocas (*input* e *output*) entre o ambiente e o conjunto de processos que acompanham “nascimento”, “vida” e “morte” de um produto. Considera-se o produto desde a extração dos recursos necessários para a produção dos materiais que o compõem (“nascimento”) até o “último tratamento” (“morte”) desses mesmos materiais após o uso do produto. Normalmente, esses processos se agrupam nas seguintes fases: pré-produção, produção, distribuição, uso e descarte.

MANZINI, Ezio; VEZZOLI, Carlo. **O desenvolvimento de produtos sustentáveis**. Os requisitos ambientais dos produtos industriais. São Paulo: EdUSP, 2005 (adaptado).

Considerando as informações apresentadas e sabendo que o conceito de Design do Ciclo de Vida (*Life Cycle Design*) prevê a possibilidade de substituição de canudos de plástico por canudos de material biodegradável, faça o que se pede nos itens a seguir.

- Cite um *input* ou um *output* de cada uma das três primeiras fases de produção de canudos de material biodegradável (pré-produção; produção e distribuição). (valor: 3,0 pontos)
- Explique como os *inputs* ou *outputs* citados justificam a adoção dos canudos de material biodegradável em termos de impacto ambiental. (valor: 7,0 pontos)

RASCUNHO	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	

QUESTÃO 09

TEXTO I

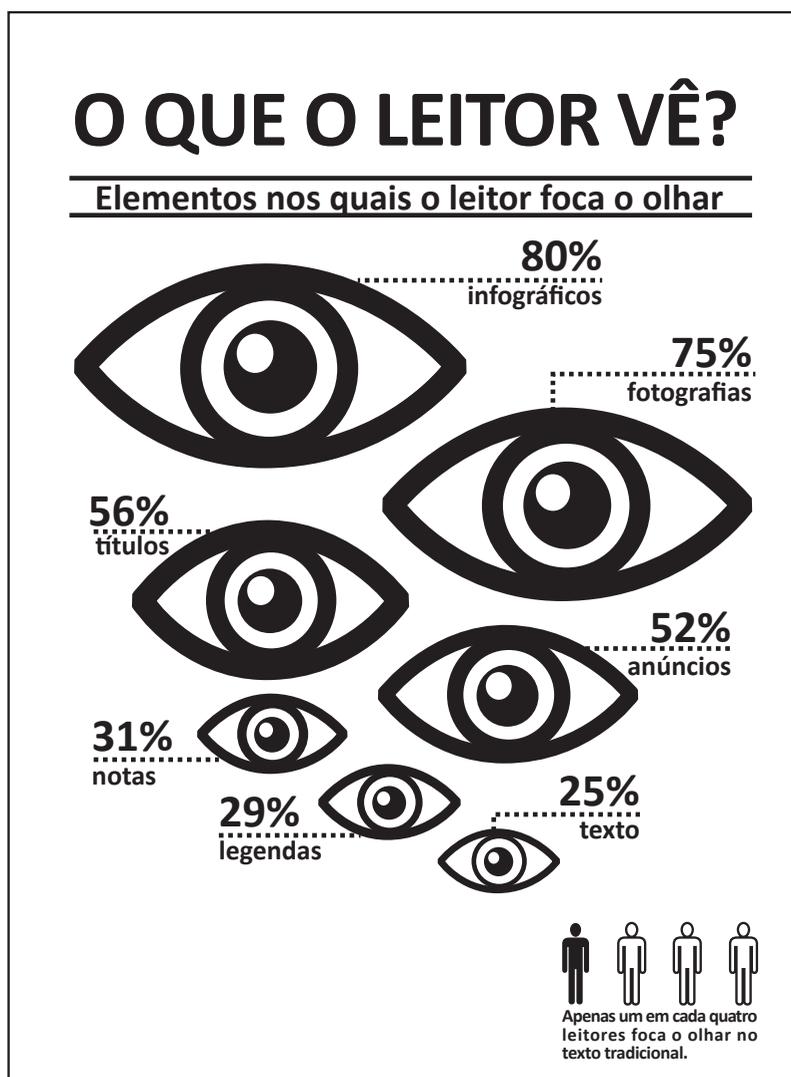
O primeiro infográfico publicado na grande imprensa foi no Jornal London Times, em 1806. De lá para cá, esse tipo de recurso ganhou força a partir do emprego da cor na mídia impressa, em meados dos anos 1980. Seu emprego primordial é atuar como um recurso ilustrativo de apoio ao texto além de servir como um *hiperlink* a informações externas a ele. No entanto, a visualização de dados por meio de recursos visuais é anterior ao surgimento da escrita, como maneira de registro e comunicação. A comunicação visual pode ter influência direta na forma como reagimos a sinais visuais como gestos, cores e símbolos.

KANNO, M. **Infografia**: guia básico de didáticos. 1. ed. São Paulo: Boreal Edições, 2018 (adaptado).

TEXTO II

No passado, limitações técnicas e o impacto do custo de produção ditavam o emprego de recursos visuais nas composições gráficas. Na atualidade, com as diversas possibilidades de fluxo de trabalho, sistemas de impressão e tecnologias analógicas e digitais, é permitido que a composição gráfica possa ser cada vez mais explorada com vistas à obtenção de melhor comunicação visual.

Nesse contexto, pesquisas de medição do que os leitores leem quando observam uma composição gráfica revelam aspectos essenciais da leitura nos dias atuais, conforme pode ser observado no infográfico a seguir.



KANNO, M. **Infografia**: guia básico de didáticos. 1. ed. São Paulo: Boreal Edições, 2018 (adaptado).

A partir da análise dos textos e da figura apresentados, avalie as afirmações a seguir.

- I. Na composição gráfica, utiliza-se de um arranjo baseado na hierarquia dos ícones (olhos) de distintos tamanhos para destacar a porcentagem de leitores que focam o olhar nos infográficos.
- II. Por se tratar de uma ilustração de apoio ao texto, o infográfico deve se utilizar de mensagens não verbais, de modo que predominem os desenhos e as fotografias em detrimento dos textos.
- III. Por se utilizarem de diversos recursos visuais, os infográficos visam direcionar o olhar do leitor, mas ainda permitem que ele desenvolva a própria navegabilidade visual pelo conteúdo informacional.
- IV. Com o advento das tecnologias e dos métodos de impressão, atualmente os infográficos são mais coloridos, ricos em informações visuais e acompanhados de fotografias.

É correto apenas o que se afirma em

- A** I e II.
- B** I e III.
- C** III e IV.
- D** I, II e IV.
- E** II, III e IV.

QUESTÃO 10

Uma das técnicas para a produção de protótipos é o uso do molde bipartido, que consiste em um molde geralmente dividido em duas partes unidas por encaixe. Um polímero líquido, oriundo de um material bicomponente é despejado dentro do molde por meio de um canal. Após a mistura do material bicomponente, o polímero torna-se rígido. Ao fim do processo, o molde é aberto e a peça final é retirada. É uma técnica muito útil para produção em pequenas quantidades e confecção de protótipos de elastômero.

HALLGRIMSSON, B. *Prototyping and modelmaking for product design*. London: Editora Laurence King, 2012 (adaptado).

Considerando-se as informações do texto, que processo de fabricação se assemelha ao processo do molde bipartido descrito?

- A** Extrusão.
- B** Fundição.
- C** Laminação.
- D** Estampagem.
- E** Torneamento.

Área livre

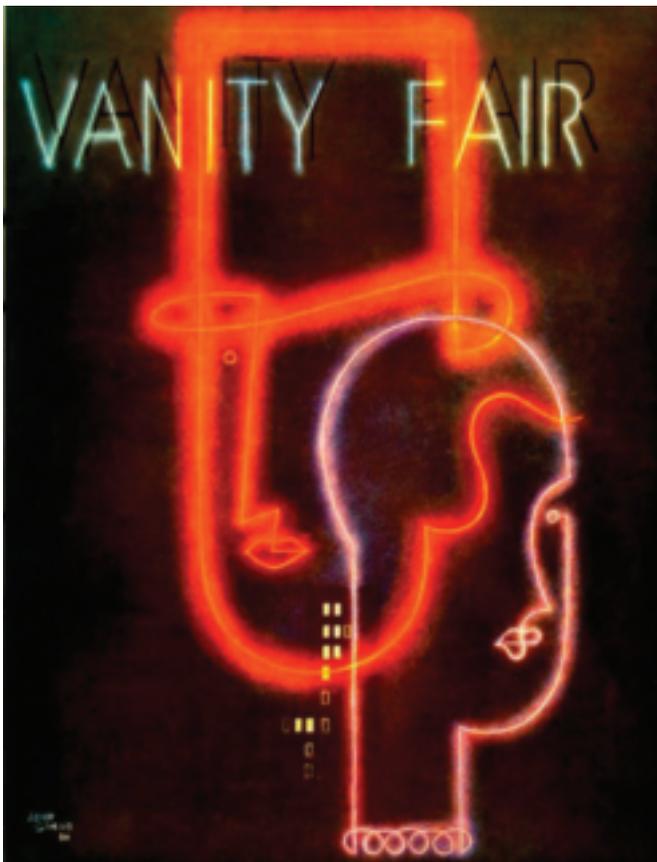
QUESTÃO 11

As circunstâncias sociais e políticas das primeiras décadas do século XX criaram os fundamentos para uma aproximação entre a arte e o *design* com base em um conceito comum quanto à cultura de massas e quanto a uma afinidade com a tecnologia. Os movimentos vanguardistas de artes plásticas modernas influenciaram o cenário do *design*. Enquanto alguns desses movimentos tiveram efeitos bastante limitados, outros, como o cubismo, o futurismo, o dadaísmo, o surrealismo, o *De Stijl*, o construtivismo e o expressionismo influenciaram a linguagem do *design* de forma imediata.

SCHNEIDER, Beat. **Design, uma introdução**: o design no contexto social, cultural e econômico. São Paulo: Blucher, 2010, p. 76 (adaptado).

As imagens apresentadas a seguir representam dois projetos de *design* influenciados diretamente por movimentos da arte de vanguarda do início do século XX.

IMAGEM I



Capa da revista Vanity Fair, 1930. Disponível em: <https://condenaststore.com/featured/vanity-fair-cover-featuring-a-neon-illustration-jean-carlu.html>. Acesso em: 12 maio 2020.

IMAGEM II



Vestido de Yves Saint Laurent, 1965. Disponível em: <http://saiavip.com.br/yves-saint-laurent-a-arte-na-moda/>. Acesso em: 12 maio 2020.

Considerando as informações apresentadas, assinale a opção que corresponde ao movimento que influenciou a imagem I e a imagem II, respectivamente.

- A** Cubismo e De Stijl.
- B** Surrealismo e cubismo.
- C** Construtivismo e dadaísmo.
- D** Expressionismo e futurismo.
- E** Dadaísmo e expressionismo.

QUESTÃO 12

O Design Process (DP) não se estabelece somente pelo artefato ou serviço resultante desse processo, mas pelo entendimento das necessidades e aspirações humanas em um dado contexto de uso e na verificação de como soluções concebidas dão suporte a essas necessidades. É definido por uma série de transformações entre os diferentes estágios de informação ou conhecimento que delineiam a resolução de um problema e estrutura-se por etapas ou fases distintas em que ações e procedimentos se apresentam de forma sistemática, substituindo a intuição e a experimentação desordenada.

WELCH, R. V.; DIXON, J. R. **Representing function, behavior and structure during conceptual design.** New York: ASME, 1992 (adaptado).

Com base no texto apresentado, avalie as afirmações a seguir.

- I. A ideiação é proveniente de um escopo de pesquisa, representação e refinamento, dentro de uma proposta interdisciplinar de atuação do *designer*.
- II. A etapa de ideiação, em um primeiro momento, é esboçada por pensamentos frequentemente divergentes e caminha para um refinamento convergente de solução projetual que atende às necessidades dos usuários.
- III. O planejamento das etapas metodológicas de projeto é necessário para controlar possíveis desvios do foco projetual, o que evita soluções pouco criativas e dissociadas do problema.

É correto o que se afirma em

- A** I, apenas.
- B** II, apenas.
- C** I e III, apenas.
- D** II e III, apenas.
- E** I, II e III.

Área livre

QUESTÃO 13

O *design* estratégico abre campo para o cruzamento de várias disciplinas, já que o sucesso de uma estratégia depende muito da integração de várias ideias e de diversos profissionais. Na perspectiva do *design* estratégico, a visão do negócio deve ser “agressiva” e realística, baseada na inovação, fator principal de diferenciação. O *design* estratégico compreende o que é ideal para as pessoas e como o ideal pode ter um toque diferenciador no negócio, aliado às funções essenciais do *design*: estética, simbólica e prática.

Disponível em: <https://designculture.com.br/design-estrategico-e-negocios>. Acesso em: 15 maio 2020 (adaptado).

A partir das informações apresentadas, avalie as afirmações a seguir, acerca da relação entre *design* e estratégia empresarial.

- I. As ferramentas metodológicas do *design* permitem que a empresa defina as suas estratégias de atuação a partir de informações sobre o mercado e os clientes.
- II. O *design* estratégico é uma abordagem interdisciplinar centrada no usuário, que se baseia na inovação como elemento de diferenciação empresarial e de fidelização do cliente.
- III. Nos projetos de inovação em *design* estratégico, as funções tradicionais dos *designers* são substituídas por tarefas ligadas à pesquisa de mercado e à gestão.

É correto o que se afirma em

- A** II, apenas.
- B** III, apenas.
- C** I e II, apenas.
- D** I e III, apenas.
- E** I, II e III.

Área livre

QUESTÃO 14

TEXTO I

O ano de 2020 foi marcado por uma série de acontecimentos decorrentes da pandemia causada pela COVID-19. Um desses acontecimentos atingiu significativamente o mundo dos esportes, com o adiamento das Olimpíadas e Paraolimpíadas de Tóquio 2020. A cada edição, esses eventos apresentam uma nova identidade visual que representa a cidade-sede e marca uma época, conforme se observa a seguir.



Disponível em: <https://www.olympic.org>. Acesso em: 20 maio 2020 (adaptado).

TEXTO II

As áreas de atuação do *design* passam por constantes transformações ligadas, entre outras questões, às evoluções tecnológicas, que requerem do *designer* permanente atualização. Os aspectos relacionados à organização da forma e à gramática visual continuam a aparecer em identidades visuais icônicas, como no caso das Olimpíadas de Tóquio 2020 e de Paris 2024, conforme se vê a seguir.

FIGURA I



FIGURA II



Disponível em: <https://www.olympic.org>. Acesso em: 20 maio 2020 (adaptado).

Considerando as informações dos textos e as figuras I e II, assinale a opção correta acerca da gramática visual dos logotipos I e II, respectivamente.

- A** O logotipo I é simétrico em sua organização, e o II utiliza fontes com serifa.
- B** O logotipo I utiliza fontes com serifa, e o II, o conceito da Gestalt de fechamento.
- C** O logotipo I utiliza o conceito da Gestalt de unificação, e o II, o conceito de fechamento.
- D** O logotipo I utiliza conceitos da Gestalt de semelhança, e o II é simétrico em sua organização.
- E** O logotipo I tem baixo contraste em relação ao fundo, e o II utiliza o conceito da Gestalt de unificação.

QUESTÃO 15

Para um consumidor, uma conversa no Serviço de Atendimento ao Cliente (SAC) é, muitas vezes, uma interação determinante para experiências negativas ou positivas sobre um produto ou serviço. As interações, entretanto, são afetadas pelas rotinas complexas de resolução de problemas por parte dos atendentes do SAC. Um time de *design* desenvolveu um projeto de trabalho com vários setores de uma companhia a fim de avaliar o papel do SAC e propor soluções para esse serviço. Após realizar pesquisas com diversas pessoas, os *designers* definiram algumas *personas* que utilizariam o atendimento do SAC por telefone, considerando atributos como experiência, personalidade, atitude, necessidades e estilos de aprendizagem. Na definição das *personas*, foram ainda incluídas algumas informações simuladas como primeiro nome, idade, citação direta e uma descrição curta que representa a *persona* individualmente. A partir do desenvolvimento do método, a equipe de *design* criou um aplicativo chamado BOLT – uma ferramenta de diagnóstico de problemas que capacita a equipe de suporte para lidar com as necessidades dos clientes.

KUMAR, V. **101 design methods**: a structured approach for driving innovation in your organization. New Jersey: John Wiley & Sons, 2013 (adaptado).

Considerando as informações do texto, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. A pesquisa de dados com pessoas reais é importante para a compreensão dos atributos relevantes que caracterizam os usuários do projeto.

PORQUE

- II. A definição de *personas* é baseada na combinação e síntese de atributos de pessoas diferentes para representar o público-alvo do projeto de forma empática e visual.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
- B** As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
- C** A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- D** A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- E** As asserções I e II são proposições falsas.

Área livre

QUESTÃO 16

Na história do *design*, é importante lembrar que as produções dos artefatos não podem ser compreendidas fora dos contextos social, econômico, político, cultural e tecnológico que levaram à sua concepção e realização. Em diferentes momentos que vão do final do século XIX e século XX, os ciclos econômicos tiveram um impacto significativo na prevalência de objetos que enfatizam ora aspectos mais ligados à função, ora elementos mais ligados ao ornamento, e vice-versa. Ao longo do tempo, observa-se que, em momentos de desafios econômicos, o *design* explorou formas e soluções mais racionalistas, enquanto em períodos de prosperidade econômica, foram evidenciadas formas mais estilizadas e despretensiosas com relação ao funcionalismo.

FIELL, C.; FIELL, P. **Design do século XX**. Trad. João Bernardo Boléo. Colônia: Taschen, 2000 (adaptado).

As imagens a seguir apresentam momentos em que o *design* refletiu o espírito de um tempo e de uma localidade.

FIGURA I



Alvar Aalto. **Paimio Chair**, 1931–1932.
Disponível em: <https://www.moma.org>.
Acesso em: 18 maio 2020.

FIGURA II



Alphonse Mucha. **XXII Exposition du Salon des Cent**, 1896. Disponível em: <https://www.moma.org>.
Acesso em: 18 maio 2020.

FIGURA III



Max Bill. **Wall Clock** (model 32/0389), 1957.
Disponível em: <https://www.moma.org>.
Acesso em: 18 maio 2020.

Considerando o texto e as figuras apresentadas, avalie as afirmações a seguir.

- I. A “boa forma”, como ficou conhecida essa vertente, ilustrada pela figura I, correspondia a um propósito moral e metodológico não só para o projeto de *design*, mas também para o usuário; essa maneira de pensar foi difundida por *designers*, arquitetos, professores e outros profissionais em diversos países.
- II. As formas desenvolvidas durante o período referente ao Art Nouveau, conforme observado na figura II, contam com a presença de formas orgânicas, com composições curvas e sensuais, geralmente derivadas da natureza e ricamente rebuscadas, apresentando decorativos.
- III. O *design* finlandês, representado pela figura III, carrega consigo mensagens que refletem cultura, funcionalismo e internacionalização; tais aspectos foram motivados, entre outros fatores, pelos efeitos da depressão econômica, aliados aos problemas de urbanização e da rápida industrialização.

É correto o que se afirma em

- A** I, apenas.
- B** II, apenas.
- C** I e III, apenas.
- D** II e III, apenas.
- E** I, II e III.

QUESTÃO 17

Os sistemas de identidade visual, ou de identidade corporativa, consolidaram-se por volta das décadas de 1950 e 1960 na Europa, nos Estados Unidos e também no Brasil. Alguns projetos importantes desta fase modernista e seus principais autores são: Olivetti - Giovanni Pintori, 1947; CBS Television - William Golden, 1951; IBM - Paul Rand, 1956; Lufthansa - Otl Aicher, 1962.

As imagens a seguir são projetos relativos ao mesmo período: VARIG, Viação Aérea Riograndense - Nelson Jungbluth, 1954/62 (Figura I); Sardinhas Coqueiro - Alexandre Wollner, 1958/60 (Figura II); Unibanco - Aloísio Magalhães, 1965 (Figura III); e Metrô, Companhia do Metropolitano de São Paulo - Cauduro e Martino, 1967/75 (Figura IV).

FIGURA I

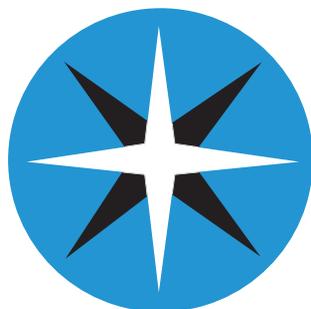


FIGURA II

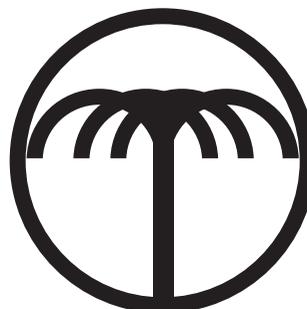
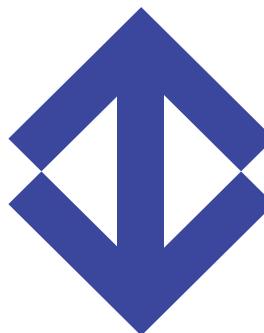


FIGURA III



FIGURA IV



MELO, C. H.; RAMOS, E. *Linha do Tempo do Design Gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2018.

Levando em consideração as identidades corporativas apresentadas nas figuras de I a IV, avalie as afirmações a seguir.

- I. Os sistemas de identidade visual buscavam formas redutoras, elementares e, presumivelmente, universais, visualmente únicas e estilisticamente atemporais.
- II. Os projetos usavam formas repetidas, dentro de uma concisão geométrica, muitas vezes obtidas por meio de rotações e/ou espelhamento.
- III. Na criação dessas identidades, seguiu-se o princípio funcionalista, em que a forma deve ser pensada a partir da função do objeto.

É correto o que se afirma em

- A** II, apenas.
- B** III, apenas.
- C** I e II, apenas.
- D** I e III, apenas.
- E** I, II e III.

QUESTÃO 18

TEXTO I

O arquiteto norte-americano Ron Mace (1941–1998) foi o primeiro a utilizar a terminologia Design Universal, em 1985, dando início a uma mudança de paradigmas nos projetos de arquitetura e *design*. Muitas terminologias são empregadas nesse sentido, como *design* para todos, *design* inclusivo, *design* acessível, *design* para a diversidade e desenho universal. Essas nomenclaturas buscam significar a ideia de projeto para o maior número de pessoas possível. Para facilitar a compreensão dessa proposta, foram estabelecidos sete princípios que norteariam o desenvolvimento de um projeto de Design Universal: 1) Uso equitativo (igualitário); 2) Uso flexível (adaptável); 3) Uso simples e intuitivo (óbvio); 4) Informação de fácil percepção (conhecido); 5) Tolerante ao erro (seguro); 6) Baixo esforço físico (sem esforço); 7) Dimensão e espaço para aproximação e uso (abrangente).

SOUZA, D. A. *Ergonomia aplicada*. Porto Alegre: SAGAH, 2018 (adaptado).

TEXTO II

As imagens de pictogramas a seguir representam determinadas situações em que o Design Universal pode ser aplicado: figura I representa uma torneira acionada por sensor de proximidade; a figura II representa placas identificadoras de portas de sanitários.

FIGURA I



Disponível em: <https://www.dreamstime.com>.
Acesso em: 19 maio 2020 (adaptado).

FIGURA II



Disponível em: <https://www.onlinewebfonts.com/>.
Acesso em: 19 maio 2020 (adaptado).

Considerando as informações apresentadas e os sete princípios do Design Universal, assinale a opção que relaciona cada figura com o princípio correto.

- A** A figura I corresponde ao princípio 5, de tolerância ao erro, pois minimiza o risco e as consequências adversas de ações imprevistas; a figura II, ao princípio 6, de baixo esforço físico, pois permite que o usuário abra facilmente a porta do sanitário correto com o mínimo de fadiga.
- B** A figura I corresponde ao princípio 6, de baixo esforço físico, pois não há contato nem esforço para abrir e fechar a torneira; a figura II, ao princípio 3, de uso simples e intuitivo, pois as placas são facilmente identificáveis e reconhecíveis.
- C** A figura I corresponde ao princípio 4, de informação de fácil percepção, por comunicar de maneira eficaz a saída de água por meio do sensor sonoro; a figura II, ao princípio 6, de baixo esforço físico, pois permite que o usuário abra facilmente a porta do sanitário correto com o mínimo de fadiga.
- D** A figura I corresponde ao princípio 6, de baixo esforço físico, pois não há contato nem esforço para abrir e fechar a torneira; a figura II, ao princípio 1, de uso equitativo, pois é adequado para pessoas com habilidades distintas.
- E** A figura I corresponde ao princípio 4, de informação de fácil percepção, pois o design comunica eficazmente ao usuário a ação necessária; a figura II, ao princípio 7, que trata de dimensão e espaço para aproximação e uso.

QUESTÃO 19

Em muitos contextos, o *briefing* é o ponto de partida para compreender os objetivos a serem atingidos e mensurar o progresso nos projetos de *design*. Os aspectos a considerar na formulação do *briefing* dependem de diversos fatores, como a complexidade do projeto, suas características essenciais, seu público e questões operacionais. As informações podem ser qualitativas e/ou quantitativas, desde que sejam úteis e esclarecedoras.

BROWN, T. **Design thinking**: uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Rio de Janeiro: Elsevier, 2010 (adaptado).

A partir da ideia de *briefing* apresentada no texto, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. O *briefing* de *design* é elaborado de forma colaborativa entre o solicitante do projeto e a equipe de *design*.

PORQUE

- II. Tanto informações setoriais específicas do solicitante quanto métodos estratégicos do *design* delimitam o conteúdo do *briefing*.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
- B** As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
- C** A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- D** A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- E** As asserções I e II são proposições falsas.

Área livre

QUESTÃO 20

Ao contrário dos clichês estabelecidos, a verdadeira sustentabilidade está na contramão da conservação. Enquanto não houver a desconstrução do modelo vigente, não há lugar para a verdadeira sustentabilidade.

A sustentabilidade requer uma descontinuidade sistêmica: de uma sociedade que considera o crescimento contínuo de seus níveis de produção e consumo material como uma condição normal e salutar, devemos nos mover em direção a uma sociedade capaz de se desenvolver a partir da redução desses níveis, simultaneamente melhorando a qualidade de todo o ambiente social e físico. É difícil prever hoje como isso poderá acontecer.

MANZINI, E. **Design para a inovação social e sustentabilidade**. Comunidades criativas, organizações colaborativas e novas redes projetuais. Rio de Janeiro: Editora E-Papers, 2008 (adaptado).

É correto inferir que, no texto, ao defender a descontinuidade sistêmica, o autor propõe

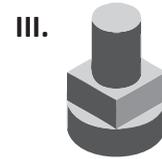
- A** a promoção da separação entre aspectos sociais e físicos e aspectos ambientais para a construção da verdadeira sustentabilidade.
- B** a transformação de determinados segmentos ligados aos processos produtivos, ou seja, uma ação cirúrgica e pontual na dinâmica de consumo instalada.
- C** um esforço articulado no sentido de ampliar a produção, diretamente relacionada ao consumo, e, assim, fomentar o crescimento econômico.
- D** uma reavaliação das práticas voltadas para a construção de novos modelos de consumo que operem, sobretudo, a partir da síntese das necessidades.
- E** uma transformação tal que o fomento econômico contemple os sistemas produtivos, favorecendo, assim, os aspectos sociais e ambientais.

Área livre



QUESTÃO 21

As figuras a seguir representam três peças sólidas.



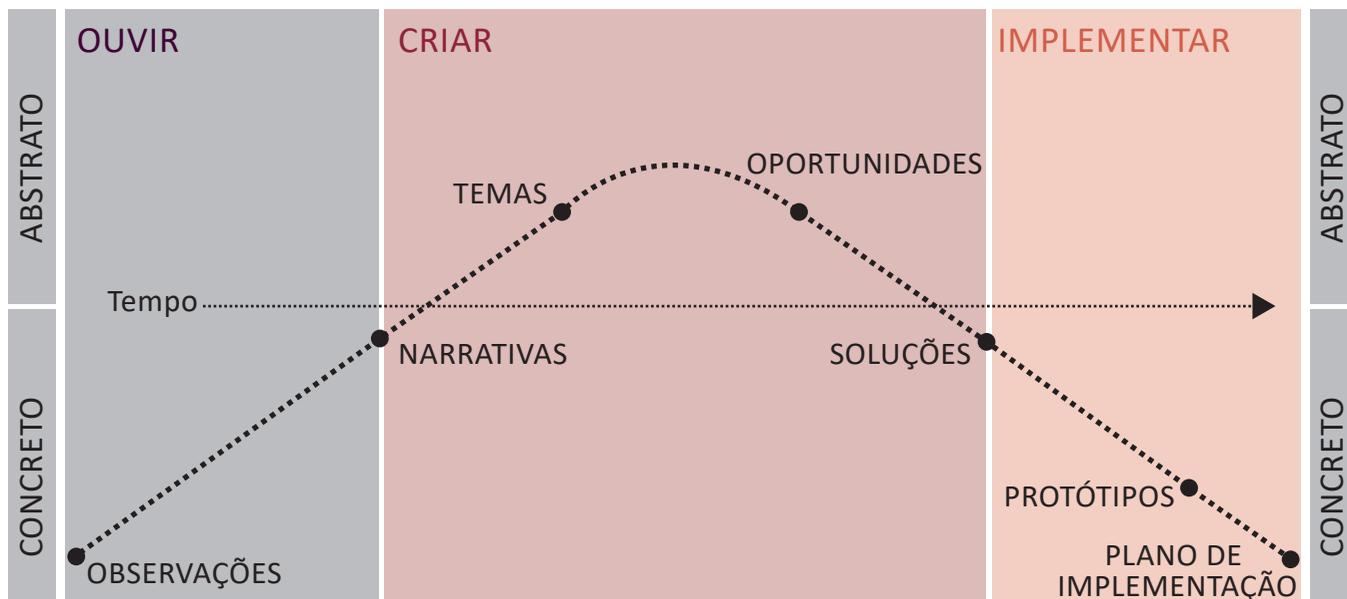
Com base nas figuras apresentadas, assinale a opção que estabelece a correta relação entre as peças I, II e III e respectivas vistas ortogonais.

- A**
- | | | | | | |
|----|--|-----|--|------|--|
| I. | | II. | | III. | |
| | | | | | |
- B**
- | | | | | | |
|----|--|-----|--|------|--|
| I. | | II. | | III. | |
| | | | | | |
- C**
- | | | | | | |
|----|--|-----|--|------|--|
| I. | | II. | | III. | |
| | | | | | |
- D**
- | | | | | | |
|----|--|-----|--|------|--|
| I. | | II. | | III. | |
| | | | | | |
- E**
- | | | | | | |
|----|--|-----|--|------|--|
| I. | | II. | | III. | |
| | | | | | |

QUESTÃO 22

O processo de Estratégia Centrada no Ser Humano (*Human-Centered Design*) começa com um Desafio Estratégico específico e continua por três fases principais: Ouvir (*Hear*), Criar (*Create*) e Implementar (*Deliver*). Durante o processo, o pensamento se alterna do concreto ao abstrato, na identificação de temas e oportunidades e, mais tarde, de volta ao concreto, com soluções e protótipos.

HCD. **Human Centered Design**: kit de ferramentas. Disponível em: <http://www.ideo.com/work/human-centered-design-toolkit/>. Acesso em: 18 jul. 2019 (adaptado).



Disponível em: https://hcdconnectproduction.s3.amazonaws.com/toolkit/en/portuguese_download/ideo_hcd_toolkit_complete_portuguese.pdf. Acesso em: 10 maio 2020 (adaptado).

A partir do texto e do gráfico apresentados, avalie as afirmações a seguir.

- I. Métodos de pesquisa como entrevistas, imersão em contexto e autodocumentação são adequados para realizar as observações das quais tratam a fase Ouvir.
- II. A fase Criar engloba também as tarefas de filtragem e seleção de informações que se traduzem em oportunidades futuras.
- III. Os testes e avaliações ocorrem após a etapa de protótipos e de raciocínio concreto da fase Implementar.

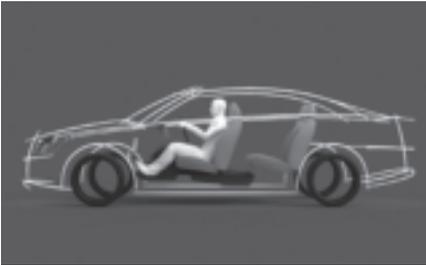
É correto o que se afirma em

- A II, apenas.
- B III, apenas.
- C I e II, apenas.
- D I e III, apenas.
- E I, II e III.

QUESTÃO 23

Uma das principais características do *design* como processo é o método empregado no desenvolvimento de cada tipo de artefato ou sistema. Em cada um deles, existe a necessidade de realizar a verificação dos modelos físicos e ou digitais para validação ergonômica. Isso se dá com o uso de materiais, etapas e finalidades diferenciados. As figuras a seguir apresentam três momentos diferentes em que o modelo tridimensional é utilizado com vistas à verificação ergonômica dos projetos.

FIGURA I



Disponível em: <https://www.cgtrader.com>.
Acesso em: 23 maio 2020.

FIGURA II



Disponível em: <https://www.sienablu.com>.
Acesso em: 23 maio 2020.

FIGURA III



Disponível em: <https://www.artlebedev.com>.
Acesso em: 23 maio 2020.

Considerando as informações do texto, avalie as afirmações a seguir, a respeito das imagens apresentadas.

- I. A figura I destaca um exemplo de *software* para verificação da antropometria e do conforto do usuário no interior do veículo que deve ser realizada na etapa final do projeto, antes da modelagem tridimensional.
- II. A figura II retrata o desenvolvimento de embalagens por meio de desenhos e modelos em papel com vistas a validar a estrutura da embalagem bem como suas questões ergonômicas.
- III. A figura III mostra um controle de ação manual modelado em argila que permite validar a forma e analisá-la do ponto de vista ergonômico, observando-se a empunhadura, o encaixe dos dedos e o alcance do polegar.

É correto o que se afirma em

- A** I, apenas.
- B** II, apenas.
- C** I e III, apenas.
- D** II e III, apenas.
- E** I, II e III.

Área livre

QUESTÃO 24

Um dos objetivos do projeto de sinalização e ambientação do alojamento dos alunos de uma escola foi o de envolver os usuários desse espaço no seu processo de construção e, assim, criar um sentimento de identificação e pertencimento entre os estudantes e o novo ambiente. Dinâmicas envolvendo os alunos, professores e funcionários da escola exploraram temas de seu universo cultural e social, que serviram como base para o trabalho criativo. Em particular, o universo gráfico das tribos indígenas locais tornou-se uma forte referência. Foram propostas três ações principais: a pintura de alguns conjuntos de colunas com diferentes padrões gráficos (Figura I), a criação de murais de azulejos para cada bloco de habitação (Figura II) e a aplicação da sinalização direcional nos tetos das passarelas de circulação (Figura III).

FIGURA I



FIGURA II



FIGURA III



Disponível em: <https://www.ps2.com.br/projetos/escola-bodoquena/escola-bodoquena/>. Acesso em: 20 maio 2020 (adaptado).

Considerando esse contexto, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. Em projetos dessa natureza, recomenda-se a colaboração da comunidade representada, a fim de evitar processos indevidos de apropriação cultural.

PORQUE

- II. Projetos como esse tem potencial de valorizar o uso da arte e da estética indígena nacional, ao reinterpretar e integrar seu universo gráfico às necessidades contemporâneas.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
B As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
C A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
D A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
E As asserções I e II são proposições falsas.



QUESTÃO 25

A Organização das Nações Unidas – ONU realizou, no Rio de Janeiro, em 1992, a Conferência das Nações Unidas sobre o Meio Ambiente e o Desenvolvimento (CNUMAD). A CNUMAD é mais conhecida como Rio 92, em referência à cidade que a abrigou, e também como “Cúpula da Terra” por ter mediado acordos entre os Chefes de Estado presentes. 179 países participantes da Rio 92 acordaram e assinaram a Agenda 21 Global, um programa de ação baseado em um documento de 40 capítulos, que constitui a mais abrangente tentativa já realizada de promover, em escala planetária, um novo padrão de desenvolvimento, denominado “desenvolvimento sustentável”. O termo “Agenda 21” foi usado no sentido de intenções, desejo de mudança para esse novo modelo de desenvolvimento para o século XXI.

A Agenda 21 pode ser definida como um instrumento de planejamento para a construção de sociedades sustentáveis, em diferentes bases geográficas, que concilia métodos de proteção ambiental, justiça social e eficiência econômica.

O documento resultante contempla, entre outros, o conceito da Produção Mais Limpa (PL), que tem como objetivo nortear a estratégia empreendida no encontro e, assim, alinhar o mundo para esse novo objetivo: o desenvolvimento sustentável. A PL é, em essência, uma abordagem gerencial que tem por objetivo a redução de danos no processo produtivo e trabalha sob o ponto de vista da:

- Redução: de materiais, de processos envolvidos, emissão de poluentes e resíduos;
- Reutilização: reciclagem interna e externa;
- Modificação: de materiais, de processos, de logística e no próprio produto.

BRASIL, Ministério do Meio Ambiente. **Agenda 21 Global**. Brasília: Responsabilidade Socioambiental, 1992. Disponível em: <https://www.mma.gov.br/responsabilidade-socioambiental/agenda-21/agenda-21-global>. Acesso em: 24 maio 2020 (adaptado).

A partir do novo padrão de desenvolvimento promovido pela Rio 92, dos objetivos dispostos na Agenda 21 Global bem como do conceito de PL descrito no texto, avalie as afirmações a seguir.

- I. O conceito de PL estabelece interfaces distintas, já que a sua abrangência contempla, entre outras, o consumo, o mercado e o descarte.
- II. A Declaração do Rio sobre o Meio Ambiente tem como objetivo central o desenvolvimento sustentável, extensivo à proteção do meio ambiente e do homem, consolidado em um documento amplo com foco no longo prazo.
- III. O conceito de desenvolvimento sustentável adota uma perspectiva restrita aos processos produtivos, estabelecendo padrões de *performance* e resultados para toda a cadeia de valor.

É correto o que se afirma em

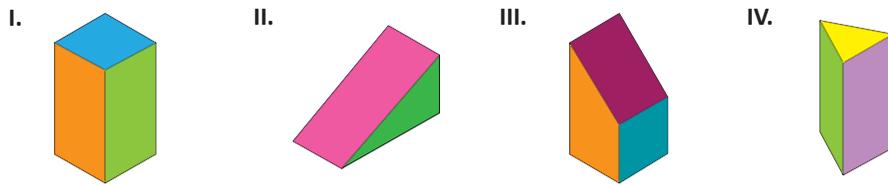
- A** I, apenas.
- B** III, apenas.
- C** I e II, apenas.
- D** II e III, apenas.
- E** I, II e III.

Área livre

QUESTÃO 26

O projeto de Embalagem – instigante tarefa do *designer* – permeia conhecimentos advindos do *design* gráfico, do *design* de produto, do *design* de superfície, entre outros. Além disso, o processo de trabalho em equipes multidisciplinares requer conhecimentos oriundos de diversas áreas, tais como: a da matemática, com a geometria plana e espacial; a dos *softwares* de desenho vetorial, de tratamento de imagem e de modelagem tridimensional; a de habilidades na confecção de modelos físicos; a de sistemas de impressão e de acabamentos.

Nesse contexto, considere que as figuras I, II, III e IV, apresentadas nas opções a seguir, são representações esquemáticas de embalagens fechadas em perspectiva isométrica, coloridas com a mesma cor nas faces simetricamente opostas, e que as informações de cores nas demais faces não visíveis devem ser menosprezadas.



Com base nessas informações, assinale a opção que representa a planificação correta de cada uma das figuras.

	I.	II.	III.	IV.
A				
B				
C				
D				
E				



QUESTÃO 27

Muitos produtos que requerem a interação dos usuários para a realização de suas tarefas (p. ex.: comprar um ingresso pela Internet, fotocopiar um artigo, gravar um programa de TV) não foram necessariamente projetados tendo-se o usuário em mente; foram tipicamente projetados como sistemas para realizar determinadas funções. Pode ser que funcionem de maneira eficaz, olhando-se da perspectiva da engenharia, mas geralmente os usuários do mundo real é que são sacrificados. O objetivo do *design* de interação consiste em redirecionar essa preocupação, trazendo a usabilidade para dentro do processo de *design*. Essencialmente, isso significa desenvolver produtos interativos que sejam fáceis, agradáveis de utilizar e eficazes – sempre na perspectiva do usuário.

ROGERS, Y.; SHARP, H.; PREECE, J. **Design de interação**: além da interação humano-computador. Porto Alegre: Bookman, 2013 (adaptado).

Considerando as informações apresentadas, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. Uma preocupação central do *design* de interação é desenvolver produtos interativos que sejam intuitivos, ou seja, fáceis de aprender, eficazes no uso e que proporcionem ao usuário uma experiência positiva.

PORQUE

- II. Produtos interativos precisam ser projetados considerando-se as diferentes necessidades dos diferentes usuários.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
- B** As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
- C** A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
- D** A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
- E** As asserções I e II são proposições falsas.

QUESTÃO 28

A seleção de materiais e de processos produtivos para o desenvolvimento de um novo produto compõe uma das etapas da prática projetual do *designer*. O material e os processos produtivos podem ser premissas para o projeto ou selecionados por critérios identificados ao longo da prática projetual.

Considerando o desenvolvimento do projeto de sinalização de uma empresa por um *designer*, avalie as afirmações a seguir, acerca dos diversos materiais e processos produtivos gráficos a serem selecionados por esse profissional.

- I. Para especificação do material, processo de impressão e acabamento, cabe realizar a seleção dos materiais com base, prioritariamente, na melhor relação custo-benefício.
- II. Para a seleção de material, deve ser considerada a exposição do sistema de sinalização às intempéries, sobretudo em caso de instalação em ambiente aberto.
- III. Na seleção do material e da técnica de impressão, o tamanho final do sistema de sinalização projetado e o tamanho da boca de impressão das máquinas devem ser levados em conta.
- IV. Para a estrutura de sistemas de sinalização, como esquadros de tensionamento de lonas, a seleção do material deve pautar-se na resistência mecânica requerida pelo sistema a ser criado.

Está correto apenas o que se afirma em

- A** I e II.
- B** I e IV.
- C** III e IV.
- D** I, II e III.
- E** II, III e IV.

Área livre

QUESTÃO 29

O *designer* deve conhecer os processos produtivos gráficos para que possa especificar técnicas de impressão. A imagem a seguir representa o sistema de impressão em flexografia.



COLLARO, Antônio Celso. **Produção gráfica: arte e técnica na direção de arte.** São Paulo: Pearson, 2012 (adaptado).

Considerando as informações do texto, assinale a opção correta.

- A** A flexografia é um processo direto de impressão em relevo rotativo, placas de borracha ou fotopolímeros, tintas líquidas ou semilíquidas e cilindros anilox.
- B** O sistema de impressão flexográfico é considerado um processo permeográfico, no qual a matriz de impressão deixa passar ou retém a tinta aplicada.
- C** O sistema de impressão flexográfico é conhecido também como sistema encavográfico.
- D** A flexografia é um sistema termográfico, no qual o clichê é entintado e, por transferência térmica, ocorre a impressão no substrato.
- E** O sistema de impressão flexográfico utiliza clichê metálico, que é entintado; a tinta é transferida, por pressão, para o tampão de silicone, e, em seguida, para o substrato.

QUESTÃO 30

A criação de protótipos oferece aos *designers* a oportunidade de dar vida a suas ideias, testar um produto, serviço ou sistema e investigar potencialmente o que uma amostra de usuários sente e pensa sobre o projeto, favorecendo a inovação. Os protótipos são usados no Design Thinking para determinar como os usuários se comportam em relação ao que está sendo projetado, revelar novas soluções para problemas ou descobrir se as soluções implementadas serão ou não bem-sucedidas. É imprudente deixar que os usuários testem o produto somente quando ele estiver acabado. Em vez disso, os *designers* podem fornecer versões simples e reduzidas de seus produtos para testes e avaliações de desempenho com os usuários. Os métodos de prototipagem costumam ser divididos em duas categorias: prototipagem de baixa fidelidade e prototipagem de alta fidelidade.

Disponível em: <https://vidadeproduto.com.br/design-thinking/>. Acesso em: 26 maio 2020 (adaptado).

Considerando o texto apresentado, avalie as afirmações a seguir, sobre prototipagem no Design Thinking.

- I. A prototipagem é apresentada como uma das últimas fases do projeto, mas, na metodologia do Design Thinking, é comum que ela ocorra em outros momentos do projeto e simultaneamente a outras etapas.
- II. Protótipos de baixa fidelidade apresentam poucos detalhes, podem ser feitos com materiais baratos como papel ou massa de modelar e, por isso, são adequados para testes com usuários nas diferentes fases do projeto.
- III. Costuma-se utilizar tecnologia na confecção de protótipos de alta fidelidade, o que torna mais cara sua elaboração, portanto, são mais indicados para testes de interatividade com usuários nas etapas finais do projeto.

É correto o que se afirma em

- A** II, apenas.
- B** III, apenas.
- C** I e II apenas.
- D** I e III, apenas.
- E** I, II, III.



QUESTÃO 31

Embora possa parecer recente, a Gestão do Design, como conceito, surgiu na década de 1970 nos Estados Unidos, definido por Bill Hannon, no âmbito do Massachusetts College of Art com a criação do DMI – Design Management Institute.

Posteriormente foram desenvolvidos vários modelos de gestão, entre os quais o modelo denominado Escada do Design, do Centro Dinamarquês de Design (Danish Design Center), a partir do qual foi elaborado, por Kootstra, o modelo Escada da Gestão do Design, que contempla os seguintes estágios:

gestão do
design
como
cultura

DM4_A alta administração e outros departamentos estão intimamente envolvidos com o design, que faz parte da estratégia de negócios da empresa.

gestão do
design
em nível
funcional

DM3_ Um indivíduo ou um departamento tem a responsabilidade formal de fazer a gestão de design. Ele atua como uma interface para designers e outros departamentos, bem como para gestores na empresa.

gestão do
design
em nível
projetal

DM2_ O design não é reconhecido como ferramenta para a inovação de produtos. Em vez disso, é usado para auxiliar em marketing, que agrega valor por meio do aspecto visual do produto, embalagem ou identidade visual.

ausência
da gestão
do
design

DM1_ O design é utilizado de maneira esporádica e descontinuada, com pouco conhecimento disponível para lidar com as atividades do setor.

RAMOS, M. R. **Gestão do Design**: Estratégias de Comunicação Visual e suas Potencialidades. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 2017 (adaptado).

Com base nas informações apresentadas, é correto afirmar que o degrau

- A** DM2 apresenta como característica a desarticulação do *design*, embora o fato de o *design* estar vinculado ao departamento de *marketing* possa ser considerado uma forma estruturante de gestão.
- B** DM2 apresenta a intencionalidade de projeto como elemento estruturante da dinâmica empresarial, característica imprescindível à efetivação da inovação.
- C** DM3 contempla as empresas que utilizam o *design* como elemento articulador em determinados departamentos, e que está presente em projetos fortemente orientados pela inovação.
- D** DM4 refere-se às empresas em que o *design* é utilizado de forma transversal e articulada, as quais têm, portanto, uma visão estratégica global e orientada pela inovação.
- E** DM4 caracteriza-se pela utilização do *design* como finalização projetual no âmbito dos departamentos responsáveis pela comunicação e como resposta às demandas de negócios.

QUESTÃO 32

TEXTO I

Em pesquisa que trata da percepção de pessoas da terceira idade sobre o uso de máquinas de autoatendimento bancário, observou-se que algumas das dificuldades enfrentadas por esses usuários estão relacionadas com o *software* instalado nos caixas eletrônicos. O intervalo de tempo entre exposição das informações e digitação é insuficiente para os idosos que, em alguns casos, demoram para ler e digitar o que está sendo pedido. Quando o tempo se esgota, o sistema é reiniciado e os idosos precisam refazer as operações. Com o aumento da expectativa de vida, a atenção às necessidades dos idosos tende a aumentar nos próximos anos em todos os níveis da sociedade, indicando que os gestores devem criar alternativas de atendimento, produtos e serviços para esse grupo.

ALMEIDA, H.; BORIN, E.; ALMEIDA, B.; ALMEIDA, M. A percepção da terceira idade sobre o uso de autoatendimento bancário. **POLÊMICA Revista Eletrônica**. Rio de Janeiro, 2009 (adaptado).

TEXTO II

A Norma ABNT NBR 15250 fixa os critérios e parâmetros técnicos de acessibilidade a serem observados quando da realização de projeto, construção, instalação e localização de equipamentos destinados à prestação de informações e serviços de autoatendimento bancário. Foram consideradas diversas condições de mobilidade e de percepção, com ou sem a ajuda de aparelhos específicos: sistemas assistivos de voz, cadeira de rodas ou outro equipamento que complemente necessidades individuais, visando proporcionar à maior quantidade possível de pessoas, independentemente de idade, estatura ou limitação de mobilidade ou percepção, a utilização de caixas de autoatendimento bancário, de maneira autônoma e segura.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE NORMAS TÉCNICAS. **NBR 15250**: Acessibilidade em caixa de autoatendimento bancário. Rio de Janeiro, 2005 (adaptado).

A partir das informações dos textos apresentados, avalie as afirmações a seguir, acerca de aspectos pertinentes à elaboração de um projeto de caixa eletrônico de autoatendimento bancário.

- I. A validação do *software* desses caixas eletrônicos deve ser baseada no perfil de um usuário médio, a fim de que atendam ao maior número de pessoas.
- II. O desenho universal deve nortear os critérios e parâmetros de acessibilidade na elaboração de projetos de caixas eletrônicos no Brasil.
- III. Efetividade e satisfação são alguns dos fatores que devem ser considerados na concepção, na implementação e no acompanhamento do projeto em pauta.
- IV. O uso do caixa eletrônico por diferentes perfis de usuários e a variedade de operações e serviços bancários disponíveis atualmente elevam a complexidade do projeto a ser elaborado.

É correto apenas o que se afirma em

- A** I e III.
- B** I e IV.
- C** II e IV.
- D** I, II e III.
- E** II, III e IV.



QUESTÃO 33

Transformar e atualizar continuamente os processos de propriedade intelectual (PI) é condição necessária para poder oferecer o suporte à inovação – tanto quando esta atinge formas disruptivas como quando se reflete no dia a dia, com ações incrementais igualmente importantes.

PATROCÍNIO, G. **Políticas de design e a propriedade intelectual**: demandas para uma nova era. Brasília: Sebrae, 2018 (adaptado).

A partir das informações do texto, sabendo-se que o *design* é um indutor da inovação, é correto afirmar que

- A o número de registros de PI colabora de forma incipiente para mensurar o grau de inovação de uma economia.
- B a prática frequente de registros de PI está incorporada aos processos de desenvolvimento e gestão de design no mercado brasileiro.
- C a incorporação dos registros de marcas e patentes como uma prática regular de gestão de design é uma realidade nas pequenas e médias empresas brasileiras.
- D a defesa dos direitos sobre a PI nos projetos de design garante que todas as empresas do mercado criativo atuem em um ambiente de mercado livre e competitivo.
- E a obtenção de vantagens de valor reconhecido internacionalmente deve-se à promoção de registros de PI e à prática habitual de gestão de design.

QUESTÃO 34

TEXTO I

A adoção do *design* no campo da gestão transcende a criação de produtos e peças gráficas como elementos isolados e se consolida como parte de um sistema. Assim, o *design* alinha aspectos tangíveis e intangíveis, como a marca e o produto físico, as necessidades de usuários e os atributos do produto, valor e custo. Dessa forma, contribui para que a empresa responda às demandas mercadológicas, conquiste o consumidor, ofereça o melhor produto pelo melhor preço, reduza os custos de produção, além de permitir que ela identifique e adote processos que ajudem a preservar o meio ambiente.

MARTINS, Rosane Fonseca de Freitas; MERINO, Eugenio Andrés Diaz. **A gestão de design como estratégia organizacional**. Londrina: edUEL; Rio de Janeiro: Rio Books, 2011 (adaptado).

TEXTO II

Preços, custos e valor não são variáveis independentes, mas partes integrantes de uma cadeia competitiva de valores. A vantagem em custos resulta em conseguir um custo acumulado menor que o dos concorrentes no desempenho das atividades de valor. Existem diversos métodos para a estruturação do preço de produtos; dentre eles, o *mark up*, ou marcador, é um dos mais adotados. Grosso modo, caracteriza-se pela identificação dos custos (fixos + variáveis), acrescidos de uma margem de lucro.

DALVIO J. B.; BEULKE, R. **Precificação**: sinergia do *marketing* + finanças. São Paulo: Saraiva, 2012 (adaptado).

Considerando os textos apresentados e as relações entre *design* e estimativa de custos, avalie as afirmações a seguir.

- I. Uma das vantagens da adoção da estratégia de precificação por *mark up* é a facilidade em mensurar monetariamente o valor do projeto de produto.
- II. Na estruturação do preço do produto, o *design* deve ser considerado, uma vez que é um dos componentes do custo.
- III. Em uma abordagem estratégica de *design*, a análise de custos do produto se dedica à identificação dos custos do material, da mão de obra e dos componentes.
- IV. Adotando a estratégia de precificação por *mark up*, o detalhamento do produto é um dos indicadores imprescindíveis à formação de preço desse produto.

É correto apenas o que se afirma em

- A I e II.
- B II e IV.
- C III e IV.
- D I, II e III.
- E I, III e IV.

QUESTÃO 35

TEXTO I

Cada vez mais, os *designers* precisam de informações sobre os contextos de interação entre pessoas e produtos a fim de desenvolver projetos cujos resultados se adequem à vida de seus usuários. Comumente, estas informações são oriundas de pesquisas de campo (pesquisa exploratória), que auxiliam no entendimento do contexto do projeto e na identificação dos comportamentos que poderão ser estudados mais a fundo. Neste momento, o caráter interdisciplinar do *design* é evidente. Muitas técnicas de pesquisa provenientes de diferentes áreas de conhecimento (tais como Antropologia, Sociologia, Psicologia, entre outras) são aplicáveis, segundo os objetivos determinados.

VIANNA, M. *et al.* **Design thinking**: inovação em negócios. Rio de Janeiro: MJV Press, 2012 (adaptado).

TEXTO II

É muito importante entender que a cultura do consumo é cada vez mais uma variável do sistema existencial. Mesmo o Brasil, que sofreu a maior influência de moda e estilos de vida importadas de outros países, agora mostra claramente as prioridades vitais para ser reconhecido como um país de consumo autoral. Isto é: os indivíduos passam a ser *designers* (produtores) de sua vida individual e familiar sem obedecer às regras de consumo que são tidas como clássicas do comportamento do consumidor e que hoje variam amplamente. O consumidor deseja cada vez menos formas estáticas no ato de consumir. Ele deseja conexões verdadeiras e que façam sentido para ele.

Disponível em: <https://estacaoletras.wordpress.com/2018/04/26/consumo-autoral/>. Acesso em: 13 jun. 2020 (adaptado).

Considerando as informações apresentadas, avalie as asserções a seguir e a relação proposta entre elas.

- I. No contexto de consumo atual, o conhecimento explícito sobre os consumidores, obtidos usualmente por meio de questionários, originam dados de uso que são indispensáveis para projetos de *design*.

PORQUE

- II. Na era do consumo autoral, são necessários conhecimentos profundos e subjetivos, dificilmente mensurados, que indiquem anseios, necessidades e valores dos consumidores.

A respeito dessas asserções, assinale a opção correta.

- A** As asserções I e II são proposições verdadeiras, e a II é uma justificativa correta da I.
B As asserções I e II são proposições verdadeiras, mas a II não é uma justificativa correta da I.
C A asserção I é uma proposição verdadeira, e a II é uma proposição falsa.
D A asserção I é uma proposição falsa, e a II é uma proposição verdadeira.
E As asserções I e II são falsas.

Área livre



QUESTIONÁRIO DE PERCEPÇÃO DA PROVA

As questões abaixo visam conhecer sua opinião sobre a qualidade e a adequação da prova que você acabou de realizar. Assinale as alternativas correspondentes à sua opinião nos espaços apropriados do **CARTÃO-RESPOSTA**.

QUESTÃO 01

Qual o grau de dificuldade desta prova na parte de Formação Geral?

- A Muito fácil.
- B Fácil.
- C Médio.
- D Difícil.
- E Muito difícil.

QUESTÃO 02

Qual o grau de dificuldade desta prova na parte de Componente Específico?

- A Muito fácil.
- B Fácil.
- C Médio.
- D Difícil.
- E Muito difícil.

QUESTÃO 03

Considerando a extensão da prova, em relação ao tempo total, você considera que a prova foi

- A muito longa.
- B longa.
- C adequada.
- D curta.
- E muito curta.

QUESTÃO 04

Os enunciados das questões da prova na parte de Formação Geral estavam claros e objetivos?

- A Sim, todos.
- B Sim, a maioria.
- C Apenas cerca da metade.
- D Poucos.
- E Não, nenhum.

QUESTÃO 05

Os enunciados das questões da prova na parte de Componente Específico estavam claros e objetivos?

- A Sim, todos.
- B Sim, a maioria.
- C Apenas cerca da metade.
- D Poucos.
- E Não, nenhum.

QUESTÃO 06

As informações/instruções fornecidas para a resolução das questões foram suficientes para resolvê-las?

- A Sim, até excessivas.
- B Sim, em todas elas.
- C Sim, na maioria delas.
- D Sim, somente em algumas.
- E Não, em nenhuma delas.

QUESTÃO 07

Você se deparou com alguma dificuldade ao responder à prova? Qual?

- A Desconhecimento do conteúdo.
- B Forma diferente de abordagem do conteúdo.
- C Espaço insuficiente para responder às questões.
- D Falta de motivação para fazer a prova.
- E Não tive qualquer tipo de dificuldade para responder à prova.

QUESTÃO 08

Considerando apenas as questões objetivas da prova, você percebeu que

- A não estudou ainda a maioria desses conteúdos.
- B estudou alguns desses conteúdos, mas não os aprendeu.
- C estudou a maioria desses conteúdos, mas não os aprendeu.
- D estudou e aprendeu muitos desses conteúdos.
- E estudou e aprendeu todos esses conteúdos.

QUESTÃO 09

Qual foi o tempo gasto por você para concluir a prova?

- A Menos de uma hora.
- B Entre uma e duas horas.
- C Entre duas e três horas.
- D Entre três e quatro horas.
- E Quatro horas, e não consegui terminar.