

**DESIGN**

**QUESTÕES DISCURSIVAS**

**QUESTÃO 36**

A. Benefício proporcionado pela aplicação do programa de design corporativo:

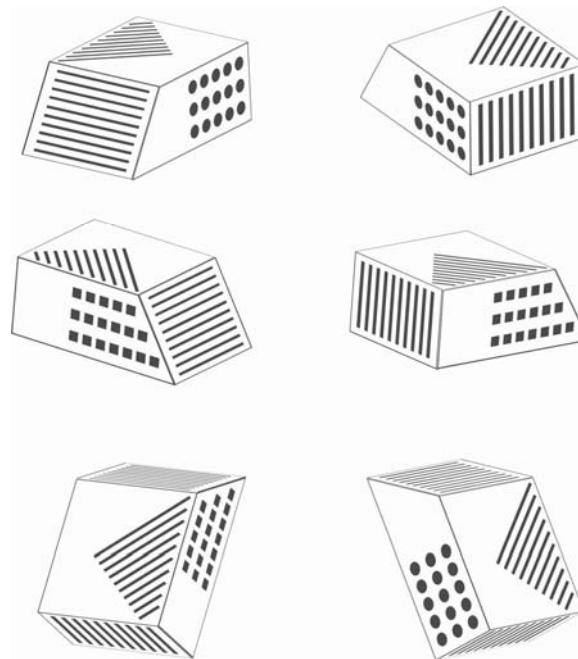
- o público externo perceber a empresa como uma rede ou um conjunto unitário e coerente;
- como uma corporação única;
- o fortalecimento da imagem de marca;
- a criação e/ou o desenvolvimento da identidade de marca;
- gerou melhor rentabilidade da empresa;
- ocorreu melhor comunicação integrada da corporação.

**. (4,0 pontos)**

B. Os projetos ou atividades prioritárias do programa de design corporativo são:

- a. Identidade Corporativa: marca; papelaria; cartões de visita; sinalização; padronização de cores; padronização do mobiliário; uniformes.
- b. Produtos: desenvolvimento de linha de produtos; desenvolvimento de coleção de produtos.
- c. Apoio ao Produto: embalagem; *tag*.
- d. Comunicação: *folders*; *flyers*; *site*; *hot-site*; anúncios.
- e. Entrega/ Ponto de Venda: fachadas; vitrinas; ambientes internos; ambientes externos. **(6,0 pontos)**

**QUESTÃO 37**



Acerto na construção do sólido geométrico. **(3,0 pontos)**

Acerto no posicionamento das texturas nas faces. **(4,0 pontos)**

Qualidade do desenho. **(3,0 pontos)**

**(valor: 10,0 pontos)**

**QUESTÃO 38**

A. Os elementos relacionados aos fatores mercadológicos incluem

- Usuários, consumidores, clientes
- Divulgação, publicidade, propaganda
- Logística, canais de distribuição, ponto de venda, praça, revendedores
- Mercado, marketing, concorrência, produtos semelhantes
- Custo, lucro, preço
- Falhas, problemas
- Capital, investimento
- Segmento, nicho

**(5,0 pontos)**

B. Os elementos relacionados aos fatores produtivos incluem

- Transporte, logística, estoque
- Maquinário, equipamentos
- Processo produtivo

- Investimentos
- Montagem
- Quantidade, volume
- Meio ambiente, sustentabilidade
- Custo
- Arranjo físico

**(5,0 pontos)**

### **QUESTÃO 39**

Deve ser mencionado um exemplo de uma situação de design em que não se conhece o estereótipo e que deve ser descoberto mediante uma pesquisa experimental. Essa situação deve ser devidamente descrita. Na seleção dos sujeitos deve ser considerado uma amostra representativa do público-alvo, de acordo com as características importantes para o estereótipo considerado. **(valor: 10,0 pontos)**

### **QUESTÃO 40**

Definir algum tipo de produto da área de *design* do aluno e dois processos de fabricação desse produto (e não somente os materiais que ele é feito) e as implicações decorrentes desses processos na configuração do produto, assim como as implicações no custo do produto. Exemplos:

– *Design de Produtos*

- a) Considerando uma **cadeira** – especificamente o apoio lombar e dos glúteos –, a utilização dos processos de laminação ou de fibra de vidro. **(2,0 pontos)**
- b) Produção em fibra de vidro permite configurações orgânicas e superfícies de revolução complexa, enquanto a fabricação com madeira laminada pede configurações lineares e superfícies derivadas de curvas simples. **(4,0 pontos)**
- c) O processo de produção de fibra de vidro laminada é adequado à produção em pequena escala, pois o custo inicial dos moldes é baixo e resiste a pequenas tiragens, enquanto a laminação da madeira exige ferramentais mais caros e séries maiores para amortização dos custos de investimento. **(4,0 pontos)**

– *Design Gráfico*

- a) Considerando um **cartaz**, em formato A3, por exemplo, produzido em *offset* com policromia ou em serigrafia. **(2,0 pontos)**
- b) Processo de *offset* com policromia permite o uso de infinitas cores e tons, assim como representações por meio de fotografias. A produção do mesmo cartaz em serigrafia não permitiria tais soluções, a não ser com custos mais elevados. Ao seu modo, a serigrafia

proporciona a utilização de um volume de tinta maior em superfícies de materiais mais diversos, possibilitando, assim, diferentes resultados estéticos. **(4,0 pontos)**

- c) O custo unitário de um cartaz produzido pelo processo em *offset* pode ser bem menor que o custo do produzido pela serigrafia, pois o primeiro processo é adequado a grandes tiragens, enquanto o segundo, a pequenas tiragens. **(4,0 pontos)**

– *Design de moda*

- a) Considerando a **confeção de uma camisa masculina**, cortada e confeccionada uma a uma, em máquina doméstica ou em série, com uso de máquina industrial. **(2,0 pontos)**

- b) Na produção doméstica, com a utilização de tesoura manual, cada peça pode ficar diferente da outra. No corte por enfiamento, pode-se cortar 30 peças de cada vez, com uso de tesoura elétrica, e todas ficam iguais. Além disso, o ponto da costura doméstica fica folgado, enquanto, na máquina industrial, o ponto fica mais justo, proporcionando acabamento melhor e durabilidade maior. **(4,0 pontos)**

- c) O custo unitário da confecção da camisa pelo processo doméstico pode sair por R\$ 40,00. Pelo processo industrial de fabricação, esse custo pode ser reduzido para R\$ 5,00 a unidade.

**(4,0 pontos)**

– *Design de interiores*

- a) Considerando a elaboração de **projeto de estande**, em que seriam representadas graficamente soluções para esse ambiente, utilizam-se o desenho manual ou Autocad. **(2,0 pontos)**

- b) No desenvolvimento pelo processo manual, a elaboração do desenho necessitará mais tempo, com limitação do uso de materiais, cores e suporte (papel), com reprodução por meio de cópia ou escaneamento. No projeto finalizado, não seria possível correções no desenho. O desenvolvimento com a ferramenta Autocad disponibiliza novas formas de trabalhar. Conjugando o desenho 2D com o modelo 3D, projetar, visualizar, apresentar e documentar, antevendo possíveis falhas. O desenvolvimento também é mais rápido. **(4,0 pontos)**

- c) O custo para desenvolvimento manual do projeto é mais elevado, pois envolve uma série de ferramentas – lápis, caneta, marcadores, pincéis etc –, e suportes – diversos tipos de papéis, além da hora de trabalho. O Autocad tem um custo inicial elevado, mas esse custo se dilui na quantidade de trabalhos executados. **(4,0 pontos)**