



Processo Seletivo Vestibular 2010 - 09/12/2009

PROVA DE HABILIDADE ESPECÍFICA

DESIGN DE MODA, DESIGN GRÁFICO - PRIMEIRA ETAPA

Instruções

1. Confira, na folha definitiva da Prova de Habilidade Específica, seu nome e número de inscrição. Assine no local indicado.
2. Nessa primeira etapa, realize o trabalho sobre o papel fornecido, utilizando materiais que não danifiquem a prova durante seu transporte e armazenamento.
3. É obrigatória a utilização de cores.
4. Não são permitidos empréstimos de materiais, consultas e comunicação entre os candidatos.
5. Não é permitida a identificação do candidato na prova.

Analise a seguinte situação e proponha soluções:

Você foi contratado[a] por uma certa construtora para desenvolver o design de interiores de um dos quartos de dormir – infantil - do *show-room* para um novo edifício de luxo que será lançado brevemente.

Em um estudo preliminar sobre o público prospectado para este empreendimento, o departamento de *marketing* fundamentou-se no livro recentemente publicado de autoria de Francesco Morace, *Consumo Autoral: as gerações como empresa criativa*, cujo público fica definido no texto transcrito a seguir:.

“[...] a queda da taxa de natalidade dos últimos 20 anos fez surgir uma nova categoria de crianças que (são em sua maioria filhos únicos hiperprotegidos estão no centro de um investimento afetivo e econômico sem precedente) têm absorvido a cultura do consumo profundamente estruturada e articulada, tornando-se os verdadeiros campeões das tendências. Moda, acessórios e objetos para tal criança são os brinquedos mais queridos, cruzando com as categorias tradicionais dos produtos Cult.

Na definição do 'perfil estético' dos *Posh Tweens* (Posh = na moda, Tweens = pré-adolescentes) é fundamental entender a cumplicidade implícita entre um mundo de mães – sempre atentas à moda e ao design – que projetam o próprio sentimento de culpa e as próprias ansiedades em atender 'materialmente' os filhos, e um mundo de pré-adolescentes que interpretam estes estilos como uma maneira para crescer mais rápida. [...] Essa realidade social e demográfica estabelece novas categorias de produtos e serviços que envolvem essa jovem geração, tanto nos diferentes aspectos do consumo como também no setor de cuidados com o corpo e o bem-estar.

[...]

A relação entre os modelos do *Star System*, a concorrência e a crescente oferta de produtos acessíveis fazem com que muitos setores das empresas forneçam especialmente para esta faixa etária, um incremento em termos criativos e comerciais. Os *Posh Tweens*, de fato, parecem construir a própria identidade através do consumo de produtos de moda e de acessórios. Muitas empresas, mesmo as não especializadas no segmento juvenil estão aproveitando esta oportunidade e investindo importantes recursos – principalmente na área de comunicação – para esse mercado.

A passagem do interesse pelo mundo do desenho animado, do seriado e da ficção dos programas de TV responde à necessidade de viver contextos reais, independentes do mundo adulto e próximo às vicissitudes cotidianas que esses jovens enfrentam, apesar de estarem ainda ligados com o imaginário típico da infância.

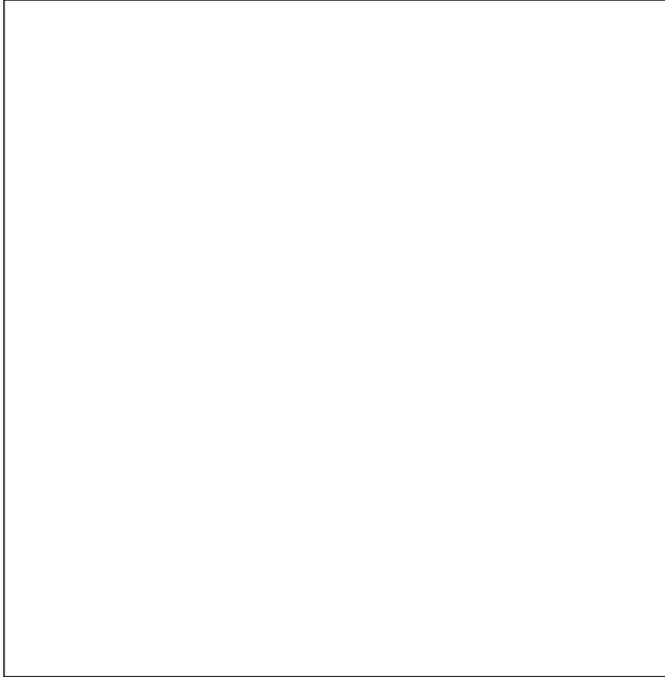
[...]

Para essa faixa etária, a tecnologia é um ritual de passagem, de iniciação, que marca uma nova autonomia relacional, estética e de pensamento. Inicialmente vivida somente no nível performativo, o que diz respeito ao entusiasmo para o meio em que vive e frequenta. A sua estética, a sua interatividade, o uso tecnológico tornam-se rapidamente modalidade de acesso a conteúdos e a novos mundos para deles participar ativamente e construir jogos e possíveis percursos de conhecimento.” (p. 27-28)

Com base nessas informações, desenvolva as seguintes questões contidas na folha A3 fornecida.

✍ **Considerando o texto fornecido, desenvolva as seguintes questões:**

A) Crie uma imagem de referência, no quadro abaixo, para orientar a concepção da linguagem do projeto do quarto de dormir representado no item C.



B) Realize no mínimo 4 interferências distintas - na cama, na cortina, em uma parede e no tapete - e que mantenham unidade entre si. As demais interferências ficam a seu critério. Represente, a seguir, o desenho planificado das 4 interferências exigidas (grafismo, utilizando livremente cores, desenhos e texturas) que, apesar de distintas, mantenham vínculo com a linguagem visual da imagem de referência. Se desejar criar mais de 4 interferências, represente-as diretamente na imagem do ambiente na próxima questão.



C) De modo criativo, aplique as 4 interferências nos objetos e superfícies.

