



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS E DESIGN

ÁREA DE CONHECIMENTO DE DESIGN

Licenciatura em Design de Comunicação / Licenciatura em Design de Animação e Multimédia / CTesP
- Desenvolvimento de Produtos Multimédia

ACESSO AO ENSINO SUPERIOR PARA MAIORES DE 23 ANOS

Ano lectivo: 2016/2017
Data: 9 de Junho de 2016 - Duração: 3h00m
Valor total da prova: 20 Valores

LEIA ATENTAMENTE AS INSTRUÇÕES ANTES DE INICIAR A PROVA

- Inscreva o seu nome e número de documento de identificação **apenas no local destinado a esse efeito**, sob pena da prova ser desclassificada.
- **As folhas de resposta e de rascunho são entregues no início da prova.** Caso necessite de usar mais do que um destes elementos, deverá solicitá-lo aos membros do júri, presentes na sala.
- Nas folhas pautadas, use apenas esferográfica de cor azul ou preta nas suas respostas.
- **Não use corrector** de nenhum tipo nas suas respostas.
- **Identifique claramente as suas respostas** e deixe três linhas de intervalo entre cada resposta.
- Tenha em atenção a sua **caligrafia**.
- Seja claro nas respostas dadas, quer sejam escritas ou de representação visual.

PROVA DE AVALIAÇÃO

PARTE 1

O desenhar da realidade - *“Durante a aprendizagem é um dos processos que mais se utilizam, porque possibilita quer a educação do entendimento visual, quer a correcção constante do que se faz, uma vez que o modelo está perante nós. O mundo que existe à nossa volta é de tal maneira rico e fascinante, que desenhar a partir da realidade é um assunto de trabalho sem fim, com a qualidade de ser profundamente estimulante da imaginação de coisas e da criatividade. [...] O desenho à vista permite que a realidade invada de tal modo o processo de trabalho, que trava a tendência natural para recorrer à memória do que se observou. A mão vai desenhando as impressões mais imediatas e espontâneas registadas através do olhar de uma maneira directa, permitindo que a variedade inimaginável da realidade desencadeie sempre novas soluções. Mesmo que desenhemos continuamente o mesmo objecto, o resultado será sempre um desenho novo e diferente”.*

1. Considerando a composição de objetos exposta:

1.1. Elabore um conjunto de registos rápidos, que represente a sua verdadeira percepção da composição exposta, e de forma a que os elementos compositivos possam ser analisados sob diferentes perspectivas.

(2 valores)

1.2. Estude cuidadosamente as relações geométricas e proporcionais entre as diferentes partes constituintes da composição e, tendo por base os processos analítico e expressivo, represente-a de dois pontos de vista diferentes, respectivamente. Para a realização do exercício selecione as técnicas de expressão que considere mais adequadas.

(4 valores)

2. Considerando o espaço arquitectónico onde se encontra, elabore quatro registos rápidos, que visem o estudo do mesmo, e sejam representativos de quatro pontos de vista diferentes.

(2 valores)

“O acto de desenhar implica um gesto do sujeito para o exterior. Não é pensamento ou contemplação, é acção, mas contendo toda a expressão corporal e gestual que identifica aquela pessoa determinada. Cada gesto meu é completamente meu, mesmo tendo eco de todas as familiaridades e condicionantes educacionais e genéticas. O vestígio de um gesto meu, e estou a pensar num traço, vai ter esta qualidade única de ser o meu gesto e o meu traço. É claro que esta identidade se define numa espécie de infraníveis, por vezes difíceis de identificar, o que não contradiz a afirmação de que o resultado, em marcas, dos gestos que eu faça, transporta toda a minha história consciente e não consciente, a minha vida no mundo e a minha vida dentro de mim”.

Ana Leonor M. Madeira Rodrigues (2000) - “O Desenho - Ordem do Pensamento Arquitectónico”, Editorial Estampa, p.64.

3. Atendendo ao excerto do texto escrito pela autora Ana Leonor Rodrigues, e com base no processo expressivo, realize três registos que apresentem a sua visão particular dos seguintes espaços: átrio e sala de aula, na ESTG, devendo a mesma ser influenciada pela realidade estudada, pelos seus objectivos e pela sua concepção de espaço.

Considerando a sua estrutura tridimensional, a representação de cada um desses lugares, deverá ter também em atenção, a escala, a volumetria, a textura, a cor e o material, tirando partido do suporte, dos materiais e da técnica(s) que seleccionar para contextualizar aquilo que pretende transmitir.

(4 valores)

PARTE 2

Comunicação visual é uma designação destinada a descrever a combinação de vários elementos visuais para transmitir significados maiores do que a soma das partes, isto é, não apenas para transmitir ideias, mas fazê-lo com efeito intensificado. O designer cria as relações entre o elementos visuais que vão constituir o objecto de comunicação, ou seja: as imagens, as cores, o corpo do texto, os títulos, as legendas e outros elementos gráficos. O desafio é estruturar visualmente o conteúdo de modo a comunicar eficazmente e criar referências graficamente interessantes.

Adaptado de: Erloff & Marshall (Eds.) "Design Dictionary" (2008) Birkhauser

Considere a realização de um *Congresso de Design na Escola Superior de Tecnologia e Gestão (ESTG)* do Instituto Politécnico de Portalegre (IPP) de 1 a 3 de Outubro de 2016.

“O Congresso dos Designers é um dos principais fóruns políticos, científicos, técnicos e culturais no âmbito do Design e nesta profissão.”

1. Elabore um esboço para um desdobrável de divulgação deste congresso, formato A3, considerando a composição da frente e do verso.

1.1. O desdobrável deverá ser composto de modo a ter a frente em forma de cartaz (com o título do congresso, as datas e o local onde se irá realizar).

1.2. O verso do cartaz deverá conter o programa que está descrito nas folhas seguintes.

1.3. O desdobrável deverá também conter imagens de espaços interiores da ESTG - inclua na composição os desenhos anteriormente realizados.

1.4. Para a composição do título do congresso, as datas, o local e a totalidade do programa, deverá escolher entre os tipos de letra apresentados, tendo em atenção a sua conjugação com os outros elementos visuais que irão compor o desdobrável.

1.5. Estude cuidadosamente a composição visual dos desenhos dos espaços da ESTG, em conjunto com as cores, os textos (simulados) e outros grafismos que irão dar forma ao cartaz/programa; a maquete deverá ser realizada à escala real em folhas A3.

1.6. Elabore uma memória descritiva que justifique as opções tomadas na organização e composição visual do desdobrável esboçado.

(8 valores)

Congresso de Design

1 a 3 de Outubro 2016

O FUTURO DO DESIGN

. 1 OUTUBRO (quinta-feira)

14:30

Recepção dos participantes

15:00 / 16:00

ABERTURA DO 1º CONGRESSO DE DESIGN

16:00 / 16:30 - Pausa para café

16:30 / 18:00

RAIO X À PROFISSÃO

Quem somos? Como nos vemos? | Henrique Cayatte

19h00 - Jantar-degustação

21:30 / 23:00

Debate Como nos vêem?

. 2 OUTUBRO (sexta-feira)

9:30 / 11:00

Painel 1 | DIREITO AO DESIGN | Ana Gaspar (moderador)

11:00 / 11:30 - Pausa para café

11:30 / 13:00

Painel 2 | EXERCÍCIO DA PROFISSÃO | Luís Frias (moderador)

13:00 / 14:30 Almoço

14:30 / 16:00

Painel 3 | INTERNACIONALIZAÇÃO | Vicente Gião Roque (moderador)

16:30 / 17:00 - Pausa para café

17:00 / 18:30

Painel 4 | REGULAÇÃO DA PROFISSÃO | Luis Vilhena (moderador)

. 3 OUTUBRO (sábado)

9:30 / 11:00 - Conclusões e votações

ENCERRAMENTO DO CONGRESSO

Fernando Moreira, Presidente do Centro Português de Design

Maria João Durão, Presidente da Associação Portuguesa da Cor



DEPARTAMENTO DE TECNOLOGIAS E DESIGN

ÁREA DE CONHECIMENTO DE DESIGN

Licenciatura em Design de Comunicação / Licenciatura em Design de Animação e Multimédia / CTeSP
- Desenvolvimento de Produtos Multimédia

ACESSO AO ENSINO SUPERIOR PARA MAIORES DE 23 ANOS

Ano lectivo: 2016/2017
Data: 9 de Junho de 2016 - Duração: 3h00m

LISTA DE MATERIAL NECESSÁRIO PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA

- Folhas de papel cavaleiro, formato A3.
- Papel esquisso, formato A3.
- Vários materiais de registo (grafite, lápis de cor, lápis de cera, marcadores, tinta da china, entre outros).
- Outros suportes que o candidato considere necessários para o desenvolvimento de técnicas de expressão visual.
- Cola, tesoura, régua.