



**Escola Superior de Tecnologia e Gestão  
Instituto Politécnico de Portalegre**

## **DESIGN**

Curso de Design de Comunicação / Curso de Design de Animação e Multimédia

### **ACESSO AO ENSINO SUPERIOR PARA MAIORES DE 23 ANOS**

Ano lectivo: 2010/2011

Data: 18 de Junho de 2010 - 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**

*“Além do **ponto** e da **linha**, consideram-se como elementos estruturais da linguagem plástica, a **textura**, a **cor** e o **valor lumínico**. Outras realidades, como a **massa**, a **forma**, o **movimento** e o **tempo** (...) são consequência do modo como se manipula, através dos materiais, instrumentos e suportes, a **linha**, a **textura**, a **cor** e os valores lumínicos. De facto, a **linha** é geradora de superfícies e as superfícies geradoras de volumes. Nesse sentido, a **forma gráfica** ou **tridimensional** que decorre do registo de linhas no espaço, pode completar-se e significar-se pela intervenção de outros elementos construtivos como a **textura** (tratamento das superfícies), a **cor** e os valores lumínicos (que podem sugerir volume na representação bidimensional ou ser parte integrante da modelação da forma tridimensional).”*

*Rocha de Sousa, “Desenho - IV Volume”, Coleção de Textos Pré-Universitários*

#### **1. Considerando os objectos expostos:**

##### **1.1. Elabore cinco registos rápidos, que visem o estudo dos mesmos, em vários materiais e suportes.**

(2 valores)

##### **1.2. Represente os mesmos objectos, de dois pontos de vista diferentes, recorrendo ao desenho expressivo, tendo em atenção a volumetria, a textura e a cor. Para a realização do exercício seleccione as técnicas de expressão que considere mais adequadas.**

(4 valores)

## PARTE 2

«Um homem sozinho espera. Onde está não há nada, nenhum objecto. Em redor de si estão seis escadas. No topo de cada escada o homem pode fazer uma única acção.

A sua vida está reduzida ao essencial. Fazer algo requer esforço por isso ele esqueceu os actos secundários.

Numa escada escreve. Noutra bebe água. Noutra está o **caixote do lixo**. Na 4ª um **relógio**, na 5ª uma mesa com **talheres** postos. Na sexta nada existe.

O homem espera alguém, mas não consegue esperar parado. Repete acções e rituais e procura o equilíbrio. Mas falta sempre qualquer coisa.

Falta uma colher.»

*Excerto de: Gonçalo M. Tavares, “A Colher de Samuel Beckett” (2003) Campo das Letras*

2. Considere as palavras destacadas: “caixote do lixo”, “relógio”, “talheres” e crie três representações muito simplificadas. Escolha uma técnica de expressão que lhe pareça adequada e procure utilizar a mesma linguagem gráfica nas três representações.

(4 valores)

## PARTE 3

*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. O formato depende dos requisitos (cartaz, folheto, brochura, ecrã) e os meios podem ser impressos ou digitais.*

*Adaptado de: Erthoff & Marshall (Eds.) “Design Dictionary” (2008) Birkhauser*

3. A partir do excerto de “A Colher de Samuel Beckett”, dos objectos desenhados na Parte 1 e das representações realizadas na Parte 2, crie, em esboço, um objecto de comunicação visual tipo folheto desdobrável ou tipo *ebook* interactivo.

(7 valores)

### Opção 1 (esboço de um folheto desdobrável)

- . A estrutura do desdobrável deverá permitir a representação da história em várias partes (seguindo cada uma das “seis escadas”);
- . A primeira face do desdobrável deverá conter o título do livro e uma imagem alusiva à narrativa;
- . Nas outras faces deverá sempre existir uma combinação de texto (simulado) e imagem;
- . Na última face deverá reservar um espaço para a identificação técnica do livro, a sua identificação enquanto candidato, a data e local;
- . Para o título e o texto deverá escolher entre os tipos de letra apresentados, tendo em atenção a sua conjugação com a representação dos objectos e a adequação ao formato do folheto desdobrável;

- . Estude cuidadosamente o formato do desdobrável, as suas dobras e a articulação das várias faces de modo a propor uma leitura correcta da narrativa;
- . Indique as medidas reais do desdobrável e elabore uma maqueta numa escala adequada.

### **Opção 2 (esboço de um *ebook* interactivo)**

- . A capa / página de entrada deverá conter o título, uma imagem e uma hiperligação à página da história;
- . A página da história deverá conter o texto (simulado) com hiperligações, colocadas em palavras chave que mencionem os objectos anteriormente desenhados;
- . Cada hiperligação dará origem a uma nova página que será constituída pela respectiva imagem e que deverá permitir voltar à página do texto;
- . O *ebook* deverá também conter uma página com uma galeria que reúna o conjunto das imagens criadas;
- . Para finalizar, deverá existir uma última página com a identificação técnica do livro, a sua identificação enquanto candidato, data e local;
- . A organização das páginas que constituem o objecto deverá respeitar as hiperligações entre a capa, o texto da história e as respectivas imagens. Contudo, a colocação das páginas da galeria e da ficha técnica ficará ao critério do candidato;
- . Para os títulos e o texto deverá escolher entre os tipos de letra apresentados, tendo em atenção a sua conjugação com a representação dos objectos e personagens e a adequação à visualização do *ebook*;
- . Este objecto de comunicação será interactivo, possibilitando ao utilizador escolher entre ler a história, visualizar as personagens, observá-las em conjunto inseridas numa galeria, ou ver a ficha técnica do *ebook* - a composição das várias páginas, integrando as palavras e as imagens, deverá privilegiar a percepção da interactividade.

### **3.1. Elabore uma Memória Descritiva que justifique as opções tomadas na organização e composição visual do objecto esboçado.**

(3 valores)

#### Nota:

**Ebook:** A palavra *ebook* é uma abreviação de "eletronic book" ou "livro electrónico". *Ebooks* são livros, com a única diferença de estarem no formato digital e não em papel como os livros tradicionais.



**Escola Superior de Tecnologia e Gestão**  
**Instituto Politécnico de Portalegre**

## **DESIGN**

Curso de Design de Comunicação / Curso de Design de Animação e Multimédia

### **PROVA DE ACESSO AO ENSINO SUPERIOR PARA MAIORES DE 23 ANOS**

Ano lectivo: 2010/2011

Data: 18 de Junho de 2010 - Duração: 3h00m

#### **LISTA DE MATERIAL NECESSÁRIO PARA A REALIZAÇÃO DA PROVA**

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