

enade2022

Exame Nacional de Desempenho dos Estudantes

TECNOLOGIA EM DESIGN GRÁFICO

QUESTÃO DISCURSIVA 01-----

TEXTO 1

A Fiocruz é uma instituição de ciência, saúde e educação, vinculada ao Ministério da Saúde, que completou 120 anos. Com várias ações de pesquisa, de desenvolvimento de tecnologias, de produção de vacinas e medicamentos, a Fiocruz se dedica a enfrentar grandes desafios sanitários. Seu trabalho é fundamental para pensarmos em um país com mais justiça e equidade.

Disponível em: <https://www.anped.org.br/News/sbpc-divulga-manifesto-em-defesa-da-educacao-da-ciencia-eda-democracia>.

Acesso em: 8 ago. 2022 (adaptado).

TEXTO 2

Com a pandemia do novo coronavírus, intensificaram-se as dificuldades e limitações físicas, orçamentárias e estruturais para a pesquisa científica. Durante o período de isolamento social, com o fechamento das salas de aula e dos laboratórios, as universidades, com seus professores, acadêmicos e funcionários, precisaram se reinventar. O fazer ciência é um processo complexo que envolve pesquisadores, acadêmicos, estrutura física, horas de dedicação, testes, erros e acertos. Muitas vezes, é preciso também recomeçar, buscar novas metodologias, olhar o resultado por outro viés e reaprender a ler o que se descobriu. Por tudo isso, a pesquisa não é algo que se faz da noite para o dia, e produzi-la é ainda mais desafiador.

Disponível em: <https://www.upf.br>. Acesso em: 6 jun. 2022 (adaptado).

TEXTO 3

A tabela a seguir apresenta a variação do orçamento federal nos anos de 2020 e 2021.

Pasta	Orçamento Federal em 2021 (em bilhões de R\$)	Variação (2020 - 2021)
Agricultura	10,42	- 0,2%
Cidadania	103,9	+ 22,1%
Ciência, Tecnologia e Inovações	8,36	- 28,7%
Defesa	65,33	- 9,8%
Desenvolvimento Regional	10,68	+ 23,6%
Economia	569,49	- 4,6%
Educação	74,56	- 27,1%
Infraestrutura	17,29	- 8,1%

Justiça e Segurança Pública	11,46	- 11,7%
Meio Ambiente	2	- 25,1%
Minas e Energia	8,94	+ 44,2%
Mulher, Família e Direitos Humanos	0,52	+ 44,4%
Relações Exteriores	1,97	- 17,2%
Saúde	136,23	+ 4,8%
Turismo	1,73	- 5,5%

PLOA – PLN 28/2020, com as alterações do Congresso Nacional e Consultoria de Orçamento do Senado Federal. Agência Senado.

Com base nas informações dos textos e da tabela apresentados e considerando o contexto da pandemia de Covid-19, faça o que se pede nos itens a seguir.

- Discuta por que os investimentos públicos em educação, ciência, tecnologia e inovação são estratégicos e contribuem para o desenvolvimento científico de um país. (valor: 5,0 pontos)
- Explique como o fomento público ao desenvolvimento científico pode atender à justiça social e à equidade, em contextos como o da pandemia de Covid-19. (valor: 5,0 pontos)

PADRÃO RESPOSTA-----

a) O estudante deverá objetivamente recorrer a elementos presentes no texto e na tabela apresentada, considerando a realidade do baixo investimento em ciência, tecnologia e inovação, bem como em educação. Nesse sentido, espera-se que ele justifique a necessidade de investimento em ciência, tecnologia e educação recorrendo a pelo menos um dos seguintes exemplos:

- Investimento público em pesquisa e desenvolvimento por intermédio de universidades públicas e institutos de pesquisa.
- Pesquisas realizadas em outros países que possibilitaram acesso mais rápido às vacinas e serviram de modelo para o que foi desenvolvido no Brasil.
- Pesquisadores das universidades brasileiras como protagonistas nas orientações e informações a respeito da Covid-19, junto aos meios de comunicação.
- Desenvolvimento de equipamentos como máscaras e respiradores que foram alternativamente implementados e viabilizados por pesquisa e extensão universitárias.
- Bolsas de pesquisa e outros investimentos como elementos-chave para o desenvolvimento de pesquisa e extensão.

b) O estudante deverá objetivamente apresentar seu argumento, podendo fundamentar-se em aspectos como:

- O papel das universidades, em seu compromisso com a justiça social e equidade, implementado por meio do ensino, pesquisa e extensão.
- O investimento público em pesquisa, tecnologia e educação como garantia de acesso igualitário da população aos recursos de saúde, em contraponto ao investimento privado, com vistas à comercialização a partir de prioridades empresariais.
- A política pública de distribuição de vacinas gratuitas, por intermédio do Programa Nacional de Imunização (PNI), que possibilitou o acesso às vacinas para toda a população.
- As questões econômicas mundiais, que acabaram determinando uma distribuição desigual de recursos de saúde em escala global, com as superpotências econômicas retendo boa parte destes recursos.

QUESTÃO DISCURSIVA 02-----

O patriarcado (ou dominação masculina) é composto por diferentes estruturas que se conectam na reprodução das desvantagens e da vulnerabilidade das mulheres nas sociedades contemporâneas. A violência sexual é uma delas; a exclusão política é outra. Embora essas não esgotem todas as estruturas de dominação, são elas que, em conjunto com a divisão sexual do trabalho, são mais determinantes. Ambas se alimentam e, ao mesmo tempo, ativam estereótipos de gênero em que o feminino convencional está associado à domesticidade e à aceitação, pelas mulheres, da autoridade masculina.

Algumas farsas ocupam papel importante na justificação da violência contra as mulheres, tanto na violência da exclusão política quanto na sexual. Uma dessas farsas é a de que as mulheres não se interessam pela política. Nesse sentido, estaríamos diante da autoexclusão. A outra é que as mulheres seriam as culpadas pela violência sexual que sofrem sistematicamente. Aqui, o problema seria que elas estão onde não deveriam estar, se vestem como não deveriam, isto é, se comportam como se fossem livres.

BIROLI, F. Mulheres, política e violência. Disponível em: <https://blogdaboitempo.com.br>. Acesso em: 18 jul. 2022 (adaptado).

Com base no texto apresentado, faça o que se pede nos itens a seguir.

- a) Discorra sobre a relação entre o patriarcado estrutural e a desigualdade entre homens e mulheres.
(valor: 5,0 pontos)
- b) Proponha duas ações do Estado para o enfrentamento dos diferentes tipos de violência contra a mulher. (valor: 5,0 pontos)

PADRÃO RESPOSTA-----

- a) O estudante deve considerar na sua análise o entendimento do patriarcado como um sistema de dominação e hierarquia masculina que se expressa em diferentes formas de desigualdade entre os sexos. No entendimento de patriarcado, pode-se explicitar sua dimensão estrutural, com base, por exemplo, na divisão sexual do trabalho, na desigualdade econômica entre homens e mulheres, na sub-representação das mulheres na política e em cargos de poder. O estudante deve ainda, ressaltar questões culturais, como a educação sexista e a mídia que coisificam a imagem das mulheres e naturalizam a desigualdade entre os sexos, de forma a considerar os homens como dominantes enquanto as mulheres são historicamente tidas como submissas e incapazes.
- b) Espera-se que o estudante aponte a importância do papel do Estado na implementação de mecanismos jurídicos e normativos voltados à proteção da mulher; políticas públicas (saúde, educação não sexista, assistência social, etc) serviços e equipamentos sociais (delegacias especializadas; defensoria pública especializada; casa abrigo; centro de referência, juizado especial) para o acolhimento e atendimento às mulheres vítimas de violência, bem como para a prevenção e enfrentamento às violências. Também pode ser destacada a importância de políticas de incentivo à qualificação profissional, fundamental para garantir atendimento adequado às mulheres, de forma a não revitimizá-las.

Também pode ser ressaltada a relação do Estado com as ONGs, conselhos de direitos, movimentos de mulheres e diferentes representações da sociedade civil para o enfrentamento e a desnaturalização da desigualdade, o que pode contribuir para criação de uma cultura que dissemine práticas não sexistas e defensoras da igualdade de gênero.

QUESTÃO DISCURSIVA 03-----

Durante a primeira década do século XX, o cartaz europeu foi uma continuação do cartaz dos anos 1890. No entanto, na segunda década, seu trajeto foi fortemente marcado pelos movimentos de arte moderna e alterado pelas necessidades de comunicação decorrentes da Primeira Guerra Mundial.

MEGGS, P. B.; ALSTON, W. P. **História do design gráfico**. São Paulo: Cosac Naify, 2009 (adaptado).



SCHMIDT, J. **Cartaz de exposição da Bauhaus**, 1923. Disponível em: <https://oliviagraphicsproject2.wordpress.com/>. Acesso em: 5 ago. 2022.

O texto apresenta de forma concisa a situação do cartaz na primeira metade do século XX e uma representação imagética como referência estética. Neste momento, a arte moderna e os fatores decorrentes da Primeira Guerra Mundial conduziram designers a uma preocupação com a organização visual de imagens.

Considerando este contexto, escolha um exemplo de movimento artístico do século XX e descreva como ele influenciou o design gráfico da época. (valor: 10,0 pontos)

PADRÃO RESPOSTA-----

Espera-se que o estudante discorra sobre algum movimento artístico do século XX (Modernismo, Futurismo, *Art Déco*, *Art Nouveau*, entre outros) e descreva sua influência no *design* gráfico da época, indicando cor, tipografia, uso ou não de imagens, tipo de imagens, se utilizadas, *grid* e orientação, formas (geometrização, organicidade).

A seguir, apresenta-se, como exemplo, o movimento Futurista e suas influências no *Design* Gráfico.

Os princípios básicos do Futurismo tiveram efeito muito significativo na arte e no *design* do século XX, mudando a mentalidade de gerações inteiras de pintores, poetas, diretores, arquitetos e *designers*. Essa influência pode ser percebida em obras que procuram capturar o movimento, ou o dinamismo, como uma maneira de interpretar o movimento frenético da vida moderna e combiná-la com elementos visuais modernos e produtos das tecnologias digitais. Uma das ideias principais por trás do Futurismo era usar o que se achava que seria a próxima grande novidade no universo da alta tecnologia.

QUESTÃO DISCURSIVA 04-----

TEXTO 1

Define-se *cross-media* como a distribuição de serviços, produtos e experiências por meio das diversas mídias e plataformas de comunicação existentes no mundo digital e *off-line*.

Também conhecida como *cross media*, *crossmedia* ou *crossmídia*, é o cruzamento de mídias, em que o desenvolvimento de uma narrativa é feito levando em conta as especificidades de cada canal de comunicação.

Pode ser entendida, por fim, como comunicação integrada. É a forma mais eficaz de uma mensagem (anúncio) atingir o consumidor, justamente por utilizar o maior número possível de mídias (veículos de comunicação) — por exemplo, rádio, TV, revistas, jornais, internet, TV por assinatura, *mailing*, *sampling* etc.

Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/manualdecomunicacao/glossario/cross-media>.

Acesso: 30 jun. 2022 (adaptado).

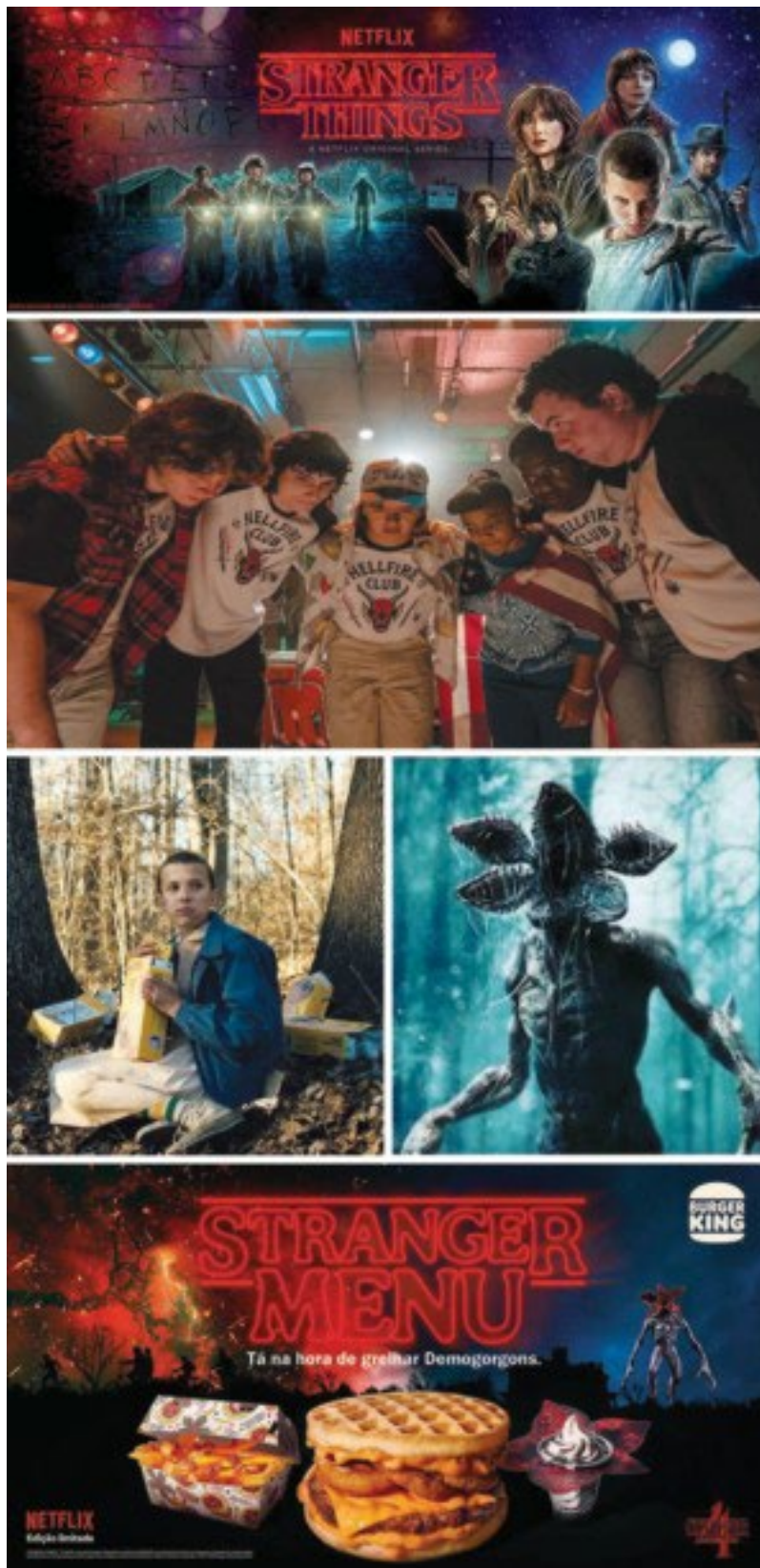
TEXTO 2

Para celebrar a chegada da quarta temporada da série *Stranger Things* (Netflix) em 2022, a rede Burger King (BK) lançou diversas novidades. Entre elas, está a criação do *Stranger Menu* — combo de edição limitada composto pelo *waffle burger*, batata *Hellfire*, *sundae* Demogorgon e uma tatuagem temporária exclusiva, com caixa criada especialmente para fazer parte do contexto —, além de ativações temáticas e únicas em restaurantes BK na cidade de São Paulo.

Focada, também, em oferecer experiências completas e exclusivas, a rede promove uma imersão em seus restaurantes, transportando os consumidores diretamente para o universo da série. Algumas lojas em São Paulo foram transformadas em “fortalezas” seguras para proteger o público do mundo invertido — na fachada, a decoração simulava um ataque Demogorgon; no ambiente interno, espaços icônicos e muito reconhecidos pelos fãs, como o famoso quarto da Eleven e o Clube Hellfire.

As ativações *in loco* ainda incluíram uma versão diferenciada do *drive-thru*: o *Stranger-Thru*, que propôs uma passagem por um portal interdimensional. As comunicações tematizadas ao longo dos dias foram totalmente publicáveis, fazendo com que o consumidor pudesse se sentir um dos personagens de *Stranger Things*.

Além disso, para conhecer e saber mais sobre o menu especial, o BK uniu criatividade e tecnologia, lançando uma página invertida em seu próprio aplicativo, no qual o consumidor teve acesso ao *Stranger Menu* ao colocar o *app* do BK de cabeça para baixo, acessando o cardápio no verdadeiro clima da série.



Disponível em: <https://www.mundodomarketing.com.br/ativacoes/380/burger-king-lanca-cria-stranger-menu-para-promover-serie-da-netflix.html>. Acesso em: 30 jun. 2022 (adaptado).

Para que a campanha do Burger King sobre a série *Stranger Things* (Netflix) pudesse ser realizada por meio do design gráfico, ela precisou ser viável tanto em termos de técnica quanto de funcionalidade, sobretudo nos termos de aplicação do sistema de identidade visual da série.

A partir dos conceitos de crossmídia apresentados no texto 1 e do seu conhecimento sobre sistemas de identidade visual, analise o caso apresentado no texto 2, da parceria entre o BK e a Netflix, e faça o que se pede nos itens a seguir.

- a) Descreva como foram empregadas três referências visuais do sistema de identidade visual da série na campanha do BK. (valor: 6,0 pontos)
- b) Explique por que a campanha do BK pode ser considerada crossmidiática. (valor: 2,0 pontos)
- c) Cite um tipo de mídia utilizado na campanha e as peças gráficas desenvolvidas. (valor: 2,0 pontos)

PADRÃO RESPOSTA-----

a) Exemplos de referências visuais da série empregadas na campanha do BK:

- a(s) família(s) tipográfica(s) do logo, dos créditos de abertura do programa, do alfabeto associado às luzes de natal;
 - a paleta de cores, principalmente a cor da identidade visual em si, e também as cores que compõem a identidade visual da série a partir dos cenários, com estética dos anos 1980;
 - a diagramação, principalmente o uso da mesma diagramação do logo na marca criada para o *Stranger Menu*, a “diagramação” dos elementos que compõem o menu, inspirada na visualidade do mundo invertido — o app do BK também apresenta essa solução de diagramação, como citado no texto 2 —, ou das lojas e demais espaços promocionais, que usam referências visuais da série para criar identificação;
 - os personagens, com a “transformação” do *sundae* em um dos personagens da série por meio da adição de uma peça gráfica decorativa;
 - os símbolos e a aplicação da própria identidade visual nas embalagens, além de outros símbolos e identidades secundárias (como a do Clube *Hellfire*) e demais elementos gráficos (luzes de Natal e alfabeto, silhueta dos personagens e cenários, elementos gráficos do jogo *Dungeons and Dragons* utilizados na série etc.);
 - o emprego do manual de marca da série, preservando-se as características da identidade visual original nos produtos promocionais criados pelo BK; o espaço de interação com mídias sociais (QR code, espaço instagramável)
- b) Qualquer um dos exemplos citados no texto 2 ilustra como o conceito de crossmídia foi empregado na campanha, destacando-se o uso da identidade visual da série nos exemplos. Pode ser destacado, por exemplo, o emprego da identidade visual da série de modo adaptado no *Stranger Menu* em diversas mídias, físicas e digitais, utilizando características da narrativa da série. Podem ser destacadas, também, características como a coerência e a consistência dos elementos da identidade visual e das mensagens comunicadas nos diversos empregos em mídias diferentes; a adequação das propostas para diversas mídias, mantendo-se o discurso coeso, e a legibilidade da marca mesmo em aplicações diversas (como é o caso do aplicativo para celular) etc.
- c) O estudante deve citar como mídia de comunicação a internet ou meios analógicos se exemplificar citando as seguintes peças: o cardápio digital e o app do BK da campanha crossmídia.

QUESTÃO DISCURSIVA 05-----

<O ÓBVIO		REQUER RACIOCÍNIO>
Empregos ! <i>Clique</i>  Empregos	Hum. <i>[Milissegundos de raciocínio]</i> Empregos. <i>Clique</i>  Oportunidades de Emprego	Hum. Poderia ser Empregos, mas parece mais do que isso. Eu devo clicar ou ficar olhando?  Emprego-Roma

KRUG, S. **Não me Faça Pensar**: Uma Abordagem de Bom Senso a Usabilidade na web. Rio de Janeiro: Alta Books, 2008 (adaptado).

Wilfred J. Hansen, renomado designer de sistemas do *Information Technology Center*, da *Carnegie Mellon University*, publicou em 1971 um artigo intitulado *User engineering principles for interactive systems*, em que ele definiu quatro princípios de Usabilidade para sistemas interativos, quais sejam: i) Conhecer os usuários; ii) Minimizar memorização; iii) Otimizar operações; iv) Boas mensagens de erro.

Disponível em: <https://uxdesign.blog.br/>. Acesso em: 23 de jul. 2022 (adaptado).

A partir da figura e do texto apresentados, faça o que se pede nos itens a seguir.

- Justifique a afirmação a seguir, relacionando-a com a figura apresentada: “quando o projeto de um sistema digital atende aos princípios de usabilidade, proporciona também acessibilidade”. (valor: 5,0 pontos)
- Justifique a afirmação a seguir, explicando a necessidade de se conhecer os usuários para que um sistema tenha usabilidade: “projetar produtos interativos requer que se leve em conta quem irá utilizá-los e onde serão utilizados”. (valor: 5,0 pontos)

PADRÃO RESPOSTA-----

- Os conceitos de usabilidade e acessibilidade estão ambos no âmbito do que costumamos chamar acesso universal, ou seja, a possibilidade de se estabelecer comunicação e troca de conhecimentos "independentemente de *hardware*, *software*, infraestrutura de rede, idioma nativo, cultura, localização geográfica, habilidade física ou mental" (DIAS, 2003).

Dessa forma, o estudante deve apresentar o entendimento de que, apesar do conceito de usabilidade ser mais restrito, ao se atender a seus princípios, ele promove maior acessibilidade. A imagem apresentada demonstra que, quanto mais claro for o sistema e sua interface para o usuário, mais chances de ele conseguir atingir seus objetivos.

Conceitos adotados: usabilidade, que consiste na capacidade de um produto ser usado por usuários específicos para atingir objetivos específicos com eficácia, eficiência e satisfação em um conjunto específico de uso; acessibilidade, que é a capacidade de um produto de ser flexível o suficiente para atender às necessidades e preferências do maior número possível de pessoas, além de ser compatível com tecnologias assistivas usadas por pessoas com alguma deficiência.

- Na abordagem contemporânea de serem desenvolvidos projetos centrados em pessoas/usuários, quanto mais forem conhecidos os usuários (suas necessidades, seus desejos, suas características, suas limitações, seu contexto social, educacional, cultural), maior será a chance de se ter um produto acessível. O processo de desenvolvimento deve iniciar-se com os usuários e suas necessidades, antes de qualquer questão tecnológica. É necessário pesquisar, observar e entrevistar pessoas, conhecer seus hábitos e comportamentos, criar personas, seu contexto e sua rotina. É preciso manter o foco em necessidades, desejos e limitações dos usuários durante todo o projeto, a cada tomada de decisão, desde a concepção até o lançamento. Esse deve ser sempre o primeiro entre todos os princípios de usabilidade.