



INSTRUÇÕES

1. A prova tem duração de 4 (quatro) horas, das 14 às 18h;
2. Na primeira hora da prova será permitida a consulta à bibliografia, desde que impressa, e elaboração de anotações;
3. As anotações feitas em casa deverão ser passadas para as folhas de anotações entregues em sala de prova;
4. Nas três horas restantes só será permitido consulta às anotações feitas em sala de prova;
5. O uso de qualquer aparelho eletrônico não será permitido;
6. A prova não poderá ser identificada de nenhum modo. Provas com identificação serão eliminadas do processo seletivo;
7. A prova deverá ser feita a caneta;
8. A prova deverá ser entregue nas folhas de respostas;
9. Numerar as folhas da prova;
10. Os celulares devem ser desligados e guardados, o mesmo para relógios digitais e smartwatches.

**Prova Dissertativa – Responder apenas a questão referente a sua linha de pesquisa****Design, Cultura e Visualidade**

Discorra sobre as relações entre Design, Cultura e Visualidade refletindo sobre diferentes linguagens, meios de produção e difusão da imagem. Considere temas como tecnologias da imagem, relações do design com a história e a cultura material, aproximação entre artes visuais e tecnologias, investigação de processos de produção gráfica e audiovisual, imagem em movimento, visualização de dados, inteligência artificial, entre outros. Apresente perspectivas de, ao menos, dois autores que tratam dessas questões, considerando suas abordagens para a pesquisa em design.

Design, Gestão e Inovação

As transformações nos modelos organizacionais e nos ecossistemas de inovação têm exigido do design um papel estratégico, não apenas como ferramenta de criação de artefatos, mas como mediador de processos de gestão, inovação e transformação tecnológica. Diversos autores discutem a relação entre design, gestão, inovação e empreendedorismo a partir de perspectivas que envolvem práticas colaborativas, processos de ideação, estratégias de diferenciação competitiva e impacto social. Com base nessas discussões, analise criticamente como o design pode atuar como elemento estruturante de processos de inovação e empreendedorismo, seja individualmente, seja no contexto de organizações públicas e/ou privadas.

Design, Política e Subjetivação

Refletindo sobre as interseções entre design, política e subjetivação no contexto contemporâneo, analise criticamente o papel do design como vetor de produção de subjetividades atravessadas por dinâmicas de poder. Considere elaborar sua análise a partir de uma ou mais dimensões da linha de pesquisa como: design em práticas educativas; design, tecnicidades e sensibilidades; design, corpo e tecnopolítica; e design e opressão.

Design, Territorialidades e Antropoceno

As emergências contemporâneas dos debates socioambientais envolvem dimensões teóricas, políticas, tecnológicas, étnicas, de gênero, de classe, entre outras. No século XXI, diversos/as autores/as abordaram os desafios de projetar frente aos novos regimes climáticos e territoriais. Isso nos instiga a repensar os tradicionais modelos de imaginar e fazer design. A partir desses desafios, discorra sobre as relações entre design, territorialidades e Antropoceno, apresentando as perspectivas de ao menos dois/duas autores/as que trataram dessa questão, comparando suas abordagens para a pesquisa em design. Considere em sua resposta ao menos um dos campos com os quais a linha conflui: filosofia, arquitetura e urbanismo, antropologia, arte e história.