

Apellidos, nombre:

DNI:

Cada ejercicio se califica de 0 a 10 puntos, siendo la nota de esta prueba/parte la media aritmética de las calificaciones obtenidas en sus diferentes ejercicios, siempre que hayan sido superados en su totalidad.

PRIMER EJERCICIO

Desarrollo por escrito de cuestiones relativas al campo de las artes plásticas, a partir de un texto escrito y/o la documentación gráfica que se facilite. En este ejercicio se valorarán los conocimientos artísticos del alumno/a. **Tiempo máximo 1h.**

1. Responder a las siguientes cuestiones: (4 puntos. 2 puntos por respuesta)

1.1. Enumera y describe las principales funciones de tres programas de software utilizados comúnmente en el diseño gráfico interactivo.

1.2. Atendiendo a la psicología del color, ¿qué sensaciones transmiten los colores cálidos y los fríos?

Apellidos, nombre:

DNI:

2. Analizar el siguiente cartel respondiendo de manera razonada a las cuestiones

propuestas: (6 puntos. 1,5 por respuesta)



2.1. Análisis simbólico de la imagen.

¿Qué nivel de realismo y simbolismo tiene este cartel?

2.2. Análisis tipográfico. Composición del texto y de los bloques de información, tipo de letra, color, interacción con la imagen...

2.3. Análisis de la composición y disposición de todos los elementos de la portada.

2.4. Análisis del color y significado
¿Cómo son los colores que se usan y su interacción?

Apellidos, nombre:

DNI:

SEGUNDO EJERCICIO:

Realización de dibujos o bocetos a partir de un tema dado que sirvan de base para la realización posterior de un dibujo a color. En este ejercicio se valorarán aptitudes como la creatividad, la destreza específica, la capacidad de observación y percepción, así como la predisposición hacia los estudios concretos de los ciclos correspondientes a la familia profesional indicada en la prueba. **Tiempo máximo 3h.**

España lidera el abandono de mascotas en Europa

Hay un dato del que España no puede presumir, y es que nuestro país lidera el abandono de mascotas en Europa. Cada año se recogen casi 300.000 animales en las calles, de los cuales el 60% son perros.

El verano es la peor época del año, cuando menos adopciones se producen y cuando hay más abandonos. El último año se abandonaron 288.000 mascotas en España, la cifra más alta de Europa: 800 abandonos al día.

Solo la mitad de los animales abandonados en nuestro país logran una familia. Abandonar a un animal nunca puede ser una opción; comprarlo, tampoco. Acudiendo a centros de acogida podemos darles una segunda vida.

2.1. Web: realizar un boceto de la web principal (4 puntos)

PLANTEAMIENTO:

Ante esta situación y la saturación en las protectoras de animales, distintas organizaciones van a lanzar una campaña a favor de la adopción frente a la compra, que se lanzará al final del verano que incluirá una web que publicite la adopción

Especificaciones:

La web tendrá un eslogan, un menú principal, una imagen de portada y un pie de página.

- Ideación del mensaje o eslogan.
- Menú con iconos para inicio, catálogo, características y contacto.
- **Dos bocetos de la imagen** que servirá de portada para la web de la campaña a favor de la adopción
- Pie de página: enlaces a redes sociales (mínimo 3)

2.2. Elemento multimedia (4 puntos)

Elaboración de un storyboard, utilizando la plantilla que se adjunta, para la realización de un vídeo promocional que será publicado en diferentes redes sociales. El objetivo del spot es promocionar la campaña a favor de la adopción de animales abandonados frente a la compra e impulsar la campaña que las distintas organizaciones están promoviendo con el propósito de erradicar esta situación.

Un storyboard es una secuencia de ilustraciones que ayuda a planificar y visualizar una historia o proyecto audiovisual antes de su producción.

- Duración total del vídeo: 30 segundos.
- El storyboard debe contener entre 6 y 8 viñetas numeradas (se valorará negativamente que haya más de 8 o menos de 6 viñetas).
- Cada viñeta debe tener una duración específica en segundos y una breve descripción de la acción que ocurrirá en ella. Toda esta información será descrita en las líneas que hay debajo de cada viñeta.
- Los dibujos de cada viñeta serán bocetos simples utilizando formas básicas y líneas para representar los elementos visuales clave de la escena. El objetivo principal es transmitir la composición y la acción de manera clara.

2.3. Justificación de las propuestas (de la web y del vídeo). (2 puntos)

Breve comentario de las dos imágenes bocetadas que servirán de portada para la web y, a continuación, también comentar brevemente la idea que queremos mostrar en el spot a través del storyboard.

Apellidos, nombre:

DNI:

Apellidos, nombre:

DNI:

TERCER EJERCICIO

A partir de uno de los bocetos realizados en el ejercicio anterior, se ejecutará una práctica adaptada a la realidad material y curricular del ciclo formativo indicado en la prueba.

En este ejercicio se valorarán las aptitudes siguientes: la destreza específica, las capacidades de observación, percepción y composición de la expresividad acordes al ciclo formativo indicado. **Tiempo máx. 4h.**

Práctica adaptada: WEB y MULTIMEDIA

3.1. Diseño de la web (5 puntos)

Se creará un diseño en color de la página de la web de promoción de la adopción de animales frente a la compra.

La estructura será la creada en el ejercicio 2 así como los menús y los iconos.

Como imagen de presentación o portada de la web se elegirá una de las dos imágenes bocetadas.

3.2. Seleccionar una de las viñetas del storyboard bocetado en el Ejercicio 2 y hacer un dibujo detallado y realista de la viñeta elegida (3 puntos)

Consistirá en un diseño detallado de una viñeta seleccionada con los elementos visuales necesarios.

Se realizará en un A4 y debe indicarse el número de viñeta seleccionada.

3.3. Justificación de la composición de la web por escrito, como mínimo 10 líneas. (2 puntos)

Se explicará la estructura de la web, la elección de las imágenes (fotografías, ilustraciones, etc.), la tipografía y el color