



EJERCICIO 1. TEÓRICO / Duración: 2 horas / 50% nota final

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

| | |
|--|----------------|
| El grado de madurez en cuanto a la comprensión de conceptos. | hasta 2 puntos |
| La propiedad y corrección gramatical, sintáctica y ortográfica en la expresión escrita, así como el uso idóneo del léxico específico del diseño. | hasta 2 puntos |
| El orden, la claridad y la coherencia en la redacción de los textos. | hasta 2 puntos |
| La densidad conceptual de las respuestas. | hasta 2 puntos |
| La capacidad de análisis, síntesis y relación. | hasta 2 puntos |

La nota final de este ejercicio resultará de calcular la media aritmética obtenida en las partes A y B.

PARTE A: ANÁLISIS DE UN TEXTO

La revolución digital y más allá.

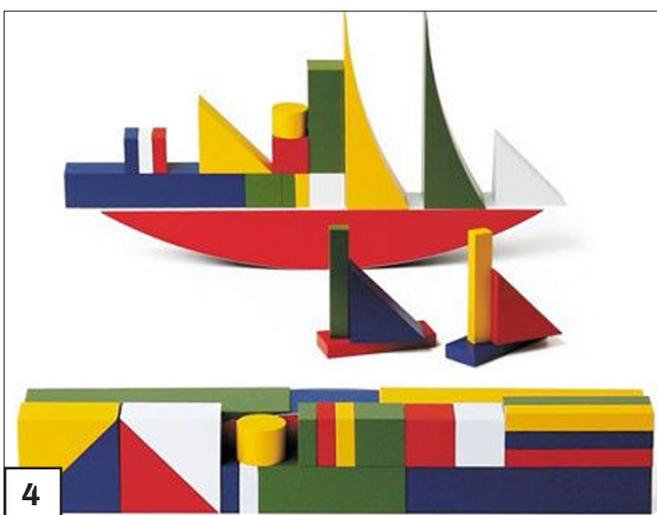
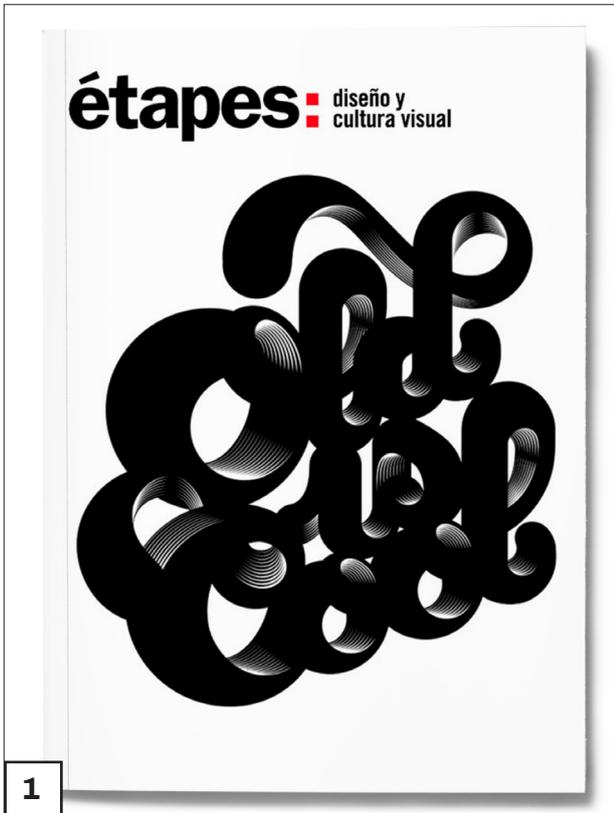
Durante el último cuarto del siglo XX, la tecnología electrónica e informática ha avanzado a un ritmo extraordinario y ha transformado muchos ámbitos de la actividad humana. El diseño gráfico se ha visto afectado de forma irrevocable por el hardware y el software de la informática digital y el crecimiento explosivo de Internet. La revolución industrial había fragmentado el proceso de crear e imprimir la comunicación gráfica en una serie de pasos especializados. Cuando se impuso la fototipografía durante la década de 1960, los especialistas cualificados incluían a los diseñadores gráficos, que creaban la composición de la página; los cajistas, que se encargaban del texto y del equipo necesario para componer la tipografía; los armadores, que pegaban todos los elementos en su sitio en los tableros; los operadores de cámara, que hacían los negativos fotográficos con los originales montados, las ilustraciones y las fotografías; los que reunían estos negativos; los que preparaban las planchas de impresión, y los operadores de imprenta que hacían funcionar las prensas. En la década de 1990, gracias a la tecnología digital, una sola persona con un ordenador de sobremesa podía controlar la mayoría de estas funciones, por no decir todas. Las nuevas impresoras fotoópticas usaban láseres controlados por ordenador para fotosensibilizar los tambores de impresión, lo cual hacía posible imprimir pliegos a todo color en tiradas cortas y hasta individualizadas.

A pesar de la fuerte resistencia inicial de muchos diseñadores, la nueva tecnología mejoró rápidamente, lo cual favoreció su gran aceptación. Los usuarios de ordenadores consiguieron un mayor control del proceso de diseño y el de producción. La tecnología digital y el software avanzado también ampliaron el potencial creativo del diseño gráfico, al hacer posible una manipulación sin precedentes del color, la forma, el espacio y las imágenes.

El desarrollo de la televisión por cable y por satélite en el último cuarto del siglo aumentó la cantidad de canales de radiodifusión, inspiró avances creativos y técnicos en el diseño gráfico de la emisión y el movimiento y preparó el camino para que los consumidores aprovecharan el poder y la flexibilidad que les brindaba Internet. La rápida evolución de Internet y de la red durante la década de 1990 transformó la manera de comunicarnos y de acceder a la información y generó una revolución que superó incluso a Gutenberg en magnitud. A principios del siglo XXI, muchas personas habían pasado a depender de Internet para tener acceso tanto a la información como al entretenimiento, un fenómeno que ha afectado todos los aspectos de la sociedad y la cultura. La tecnología ha transformado la era de la comunicación corporativa para públicos masivos en un período de medios de comunicación descentralizados que ofrecen a cada individuo opciones casi ilimitadas. La experimentación en infografía agitó las ideas de diseño modernas y posmodernas, las recuperaciones retro, el trabajo excéntrico y exploró técnicas electrónicas para producir un período de pluralismo y diversidad en el diseño.

PARTE B: ANÁLISIS DE UNA IMAGEN

Selecciona una imagen de entre las cuatro ofrecidas.
En la página de respuestas especifica cual es la seleccionada.





EJERCICIO 1. TEÓRICO

RESPUESTAS

| | |
|--------------------|------|
| APELLIDOS, NOMBRE: | DNI: |
|--------------------|------|

PARTE A: ANÁLISIS DE UN TEXTO

1. Sintetiza las ideas principales y secundarias del texto.

2. Contextualiza el texto a nivel histórico y cultural.

3. Enumera y justifica brevemente dos aplicaciones (inventos) en tu entorno habitual que estén relacionados con la revolución digital de la que se habla en el texto.

4. Expresa tu opinión sobre el texto dado.

1. Explica de qué tipo de diseño se trata.

2. Realiza un análisis formal (forma, color, composición, volumen, espacio, etcétera).

3. Haz una valoración personal a nivel conceptual (aspectos y valores estéticos, culturales, técnicos, etc.).



EJERCICIO 2. ANALÍTICO-DESCRIPTIVO / Duración: 2 horas / 25% nota final

| | |
|--------------------|------|
| APELLIDOS, NOMBRE: | DNI: |
|--------------------|------|

DESCRIPCIÓN

Elegir una de las dos opciones dadas (A o B), y realizar un dibujo analítico-descriptivo, en el que se tendrá en cuenta la destreza en la representación mimética, dificultad de la composición planteada y nivel en el uso de la técnica y sus recursos. Se podrá modificar tamaño y perspectiva de los modelos dados. Se podrá optar por sistemas de representación técnicos o artísticos, ejecutándolos siempre a mano alzada.

MATERIALES

- Materiales de dibujo en técnica seca y blanco/negro: lápices de diferentes durezas, grafito, goma de borrar...
- El soporte, en formato A4, para realizar la prueba lo proporcionará el tribunal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

| | |
|---|----------------|
| Encaje, proporción y composición. | hasta 2 puntos |
| Capacidad de analizar, sintetizar y representar. | hasta 2 puntos |
| Utilización del dibujo como instrumento para comunicar. | hasta 2 puntos |
| Valoración tonal. | hasta 2 puntos |
| Destreza técnica y recursos aplicados. | hasta 2 puntos |

EJERCICIO 2. ANALÍTICO-DESCRIPTIVO / OPCIÓN A

Selecciona cuatro elementos y realiza una composición libre.



EJERCICIO 2. ANALÍTICO-DESCRIPTIVO / OPCIÓN B

Selecciona cuatro elementos y realiza una composición libre.





EJERCICIO 3. CREATIVO / Duración: 2,5 horas / 25% nota final

| | |
|--------------------|------|
| APELLIDOS, NOMBRE: | DNI: |
|--------------------|------|

DESCRIPCIÓN

Realización de propuesta creativa a partir de un texto dado, a elegir entre las dos opciones (A o B). Este ejercicio tiene por objetivo detectar la capacidad de generar una propuesta, la capacidad de utilizar recursos expresivos para resolver la idea de la propuesta y la capacidad de la persona aspirante para argumentar un proceso de ideación. La técnica será libre, teniendo en cuenta los materiales solicitados.

Para el desarrollo de la propuesta deben generarse:

- Bocetos y esbozos (un mínimo de cuatro), variaciones compositivas, cromáticas, etc.
- Resultado final (en el soporte aportado por el tribunal).
- Justificación escrita que argumente la ideación de la propuesta formal, los materiales, el color, la composición, las tipografías, etc.

MATERIALES

- Materiales de dibujo en técnica seca: lápices, grafito, rotuladores, ceras, bolígrafos, goma de borrar, reglas, etc.
- Materiales para técnica de collage: papeles de colores, cartulinas, recortes de revistas, pegamento, cinta adhesiva, tijeras, cúter, soporte para cortar.
- El soporte, en formato A4, para realizar la prueba lo proporcionará el tribunal.

CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

| | |
|--|----------------|
| Justificación del proceso seguido y del resultado final. | hasta 3 puntos |
| Capacidad de expresión y comunicación de la propuesta. | hasta 3 puntos |
| Grado de originalidad. | hasta 2 puntos |
| Calidad gráfico-plástica y estética de la propuesta. | hasta 2 puntos |

OPCIÓN A

Carrera de San Antón.

La Carrera Urbana Internacional “Noche de San Antón” tiene lugar en Jaén, coincidiendo con la festividad de San Antón. Organizada por el Patronato Municipal de Deportes, se disputó por primera vez en el año 1984.

La carrera nació con la finalidad de otorgar a la ciudad de un evento deportivo popular que acompañase a las tradicionales hogueras de muchos barrios jiennenses. Ese primer año la participación fue de 180 corredores, número que fue creciendo año a año. Adquirió el carácter de internacional al reunir a grandes corredores de élite, como Abel Antón, Martín Fiz, Fabián Roncero, Marta Domínguez, Rui Silva, Carla Sacramento, Moses Tanui, etc.

Se desarrolla en el entorno urbano de Jaén, con salida y meta en la Avenida de Andalucía. Los atletas corren por las calles jiennenses, aún adornadas con las luces navideñas de acuerdo con el dicho de «Hasta San Antón, Pascuas son», mientras los espectadores les animan a la vez que portan antorchas, especialmente en el tramo final de la competición. Esta costumbre, derivada de las hogueras de San Antón, que a su vez se inspiran en fiestas profanas y campesinas, se ha convertido en uno de los principales iconos de la carrera. Tras el término de la prueba, los jiennenses queman estas antorchas en las hogueras, donde se cantan melenchones y se comen rosetas.

Debido al carácter popular de la carrera, todos los atletas participantes reciben medallas conmemorativas a su llegada a meta. El premio destinado a los vencedores masculino y femenino de esta prueba, además del correspondiente trofeo, consiste en una cantidad, equivalente al propio peso del atleta, de aceite de oliva, el “oro líquido” de Jaén.

A partir del texto anterior, realiza el diseño de un cartel anunciador de la carrera “Noche de San Antón”. Texto que debe incluirse:

XXXVI Carrera urbana internacional
Noche de San Antón
Sábado 19 de enero de 2019
Jaén

OPCIÓN B

Rebelión en la Granja.

Escrita por uno de los mayores cronistas del siglo XX, *Rebelión en la granja* es una fábula satírica que refleja la evolución política rusa a lo largo de la primera mitad del siglo pasado. Animalizando a sus protagonistas, George Orwell disfraza los acontecimientos históricos a través de una trama sencilla: tras la muerte del *Viejo Mayor*, el cerdo más respetado de la granja, los animales se disponen a hacer realidad uno de sus sueños, una granja gobernada por las propias bestias.

Tras desencadenar una revolución contra la familia dueña de la granja, los animales se hacen con ella y proclaman unas normas para todos ellos. También aprenden a leer y escribir y establecen una serie de criterios para poder abastecerse. Pero a lo largo de los años, los ideales se van desvaneciendo y el poder de la granja queda en manos de la élite porcina. Utilizando la fuerza bruta y abusando de su poder, los cerdos se autoproclaman los animales más inteligentes y dirigen al resto.

Con todo ello, Orwell narra acontecimientos como la revolución de 1917 o la dictadura estalinista. De forma muy entretenida, explica los entresijos del poder y la corrupción. Porque no solo representa la historia rusa, sino la de cualquier sistema dictatorial de los que aún hoy en día podemos encontrar.

A partir del texto anterior, realiza el diseño de la portada del libro. Texto que debe incluirse:

Rebelión en la granja
George Orwell