

Prueba Específica de acceso al CFGS de GRÁFICA INTERACTIVA

Departamento de *Comunicación Gráfica y Audiovisual*

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

DNI: _____

ENCARGO

Una empresa nos ha contratado para realizar el diseño de una App para una de sus tiendas en Sevilla, especializada en ropa urbana y que, a su vez, es un espacio multifuncional de *skateboarding*. Para comenzar el cliente quiere una primera entrega con el diseño de algunos de los iconos y el diseño de una de las páginas principales de navegación de la App, donde aparezcan algunos de los datos aportados y que el diseño recopile la esencia del concepto de la tienda.

Datos: algunos datos que deben aparecer como mínimo en la página principal son los siguientes:

- Menú de navegación: buscador, contacto, enviar mensaje...
- Menú desplegable: artículos, hombre, mujer...
- Marca de la tienda: **Skate Style Hub**
- Tagline o lema: **“your style, your rules”**
- Perfil de usuario
- Enlace a redes sociales

Público objetivo: personas apasionadas por el *skateboarding*, independientemente su edad, género, nivel de experiencia o ubicación.

Características:

- **Edad:** Principalmente entre 15 y 35 años, aunque puede abarcar un rango más amplio que incluye adolescentes, jóvenes adultos y adultos jóvenes.
- **Género:** Tanto hombres como mujeres, ya que el *skateboarding* es una actividad cada vez más popular entre ambos géneros.
- **Nivel de experiencia:** Desde principiantes hasta *skaters* profesionales, incluyendo aquellos que practican por diversión y aquellos que compiten en eventos.
- **Intereses:** Además del *skateboarding*, pueden interesarse en otros deportes de acción, la música, la moda urbana, el arte callejero y la cultura alternativa.
- **Estilos de vida:** Activos, aventureros, creativos y expresivos.
- **Valores:** La libertad, la individualidad, la comunidad y la superación personal.

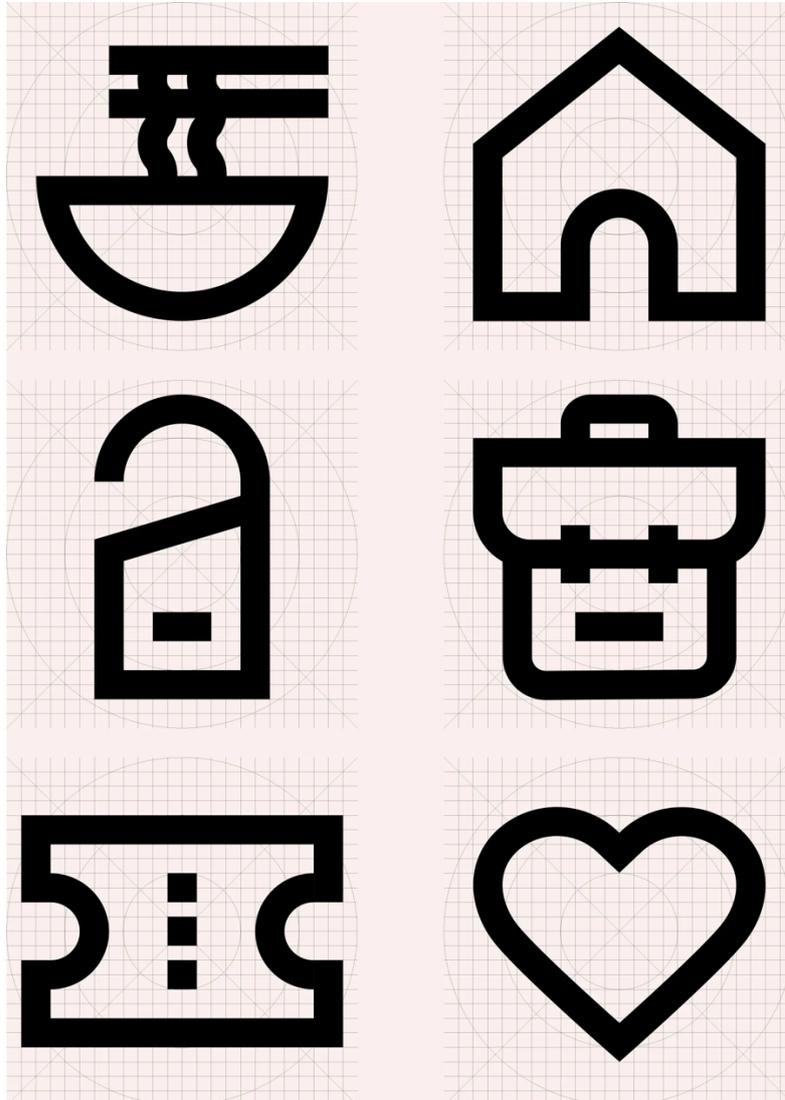
Desarrollo del ejercicio: Atendiendo al encargo la prueba consta de dos partes

Parte A: se debe diseñar cuatro iconos únicos utilizando figuras geométricas básicas (cuadrados, círculos, triángulos...) que representen los siguientes conceptos: **zapatillas, longboard, gorra y cesta de compra.**

Instrucciones:

- Utilizar la retícula proporcionada como base para la construcción de los iconos. La retícula ayudará a mantener la proporción y la alineación de los elementos.
- Emplear figuras geométricas básicas como cuadros, círculos y triángulos. Se pueden combinar y superponer estas formas para crear los iconos.

- Asegurarse que cada icono represente claramente el concepto asignado. La silueta y la composición general del icono deben ser lo suficientemente claras para que los usuarios puedan identificar fácilmente el objeto que representa.
- Se adjuntan imágenes donde se puede apreciar la construcción de otros iconos:



Iconos para la app de Tripadvisor por itsnicethat.com

Parte B: organiza la información y desarrolla diferentes bocetos para ver cómo sería la página principal, para ello, utiliza las plantillas de móvil que se adjuntan a continuación. Distribuye los diferentes elementos necesarios (mencionados en el inicio de la prueba: datos, posible marca, iconos...) como mejor consideres que sea la composición de los mismos para que facilite la navegación a los futuros usuarios. Una vez realizados los diferentes bocetos, realiza una propuesta más acabada y definida en la plantilla de móvil de mayor tamaño.

Instrucciones:

- Todo el material gráfico (textos, iconos, símbolos...) se desarrollará a mano.
- Se debe distribuir los diferentes elementos (datos, marca, iconos, menús...) que consideres más apropiado para el desarrollo correcto de navegación.
- A la hora de componer, valora que información es más importante y cuales deben estar en un segundo plano.

_DURACIÓN: 1h. y 30 minutos (que empezarán a contar tras la proyección del cortometraje)

CRITERIOS DE EVALUACIÓN Y CALIFICACIÓN

La calificación total de la prueba será de 0 a 10 puntos siendo ésta el resultado de sumar las calificaciones correspondientes de las dos partes (A y B). La parte A tendrá un valor total del 40% de la prueba y la parte B tendrá un valor total del 60% de la prueba, para superar la prueba ambas partes deberán alcanzar, al menos, 5 puntos y realizar así, la media entre ambas partes.

Parte A:

- Destreza técnica y compositiva adaptada al formato *(de 0 a 2 puntos)*
- Significado y coherencia con el referente *(de 0 a 3 puntos)*
- Coherencia visual y originalidad *(de 0 a 2 puntos)*
- Capacidad de síntesis, impacto visual y versatilidad *(de 0 a 3 puntos)*

Parte B:

- Destreza técnica, capacidad de síntesis y representación compositiva *(de 0 a 3 puntos)*
- Eficacia en el desarrollo de ideas para la propuesta y justificación final *(de 0 a 2 puntos)*
- Jerarquía y distribución coherente de todos los elementos según la finalidad del producto *(de 0 a 2 puntos)*
- Efectividad comunicativa *(de 0 a 3 puntos)*

Material para su elaboración para el desarrollo de los iconos

