

JUNIO 2025

Prueba Específica de acceso al CFGS de gráfica Interactiva

Departamento de *Comunicación Gráfica y Audiovisual*

MATERIALES

- Lápices de grafito, lapicero mecánico, lápices de colores, rotuladores de colores, goma de borrar, regla, escuadra y cartabón.
- El alumnado podrá traer de forma opcional materiales como rotuladores calibrados de diversos grosores, varias hojas de papel cuadriculado (normal, no milimetrado). Se podrá aportar además varias hojas de papel para bocetos formato A4. Opcionalmente se podría utilizar el compás.

No se podrán traer materiales de técnicas húmedas a pincel, como tinta china, acuarela, témpera o acrílicos. No se admitirá carboncillo o difumino. Tampoco se admitirá material para collage, como pegamento, tijeras o papeles de colores. No se admitirá el uso de plantillas de dibujo técnico o de rotulación de letras.

Prueba Específica de acceso al CFGS de GRÁFICA INTERACTIVA

Departamento de *Comunicación Gráfica y Audiovisual*

Junio 2025

NOMBRE Y APELLIDOS: _____

DNI: _____

ENCARGO

Un grupo de varias asociaciones protectoras de animales de Andalucía nos encarga el diseño de una **App para la adopción de perros y gatos** que ponga en contacto a personas que quieran adoptar mascotas con asociaciones protectoras y voluntariado. Su nombre será **AndaPet**.

Para comenzar, el cliente quiere una primera entrega con el **diseño de la marca** de la aplicación y algunos de los **iconos**, así como el **diseño de algunas páginas principales de navegación** de la App, donde aparezcan datos aportados de modo que el diseño permita una fácil y cómoda experiencia de usuario.

Datos: algunos datos que deben aparecer como mínimo en las pantallas de la aplicación serían los siguientes:

- Marca de la aplicación, bien destacada con su nombre en la pantalla de registro.
- Campos de Formulario de registro para inscribirse como voluntario, como adoptante o como asociación protectora.
- Tablón de anuncios de animales perdidos
- Listado actualizado de animales en adopción (perros o gatos), con su ficha y foto identificativa.
- Listado actualizado de animales en adopción urgente
- Otros botones o iconos que permitan una navegación fácil y lógica.

Público objetivo: personas usuarias

Características:

- *Edad:* principalmente entre 20 y 75 años, de cualquier género.
- *Estilos de vida:* muy variados, desde personas solas y sedentarias con estilo de vida urbano y metódico hasta familias numerosas y aventureras que quieran completarse con un peludo/a.
- *Valores:* la empatía, la fidelidad, el compromiso con la vida y el amor por los animales.

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

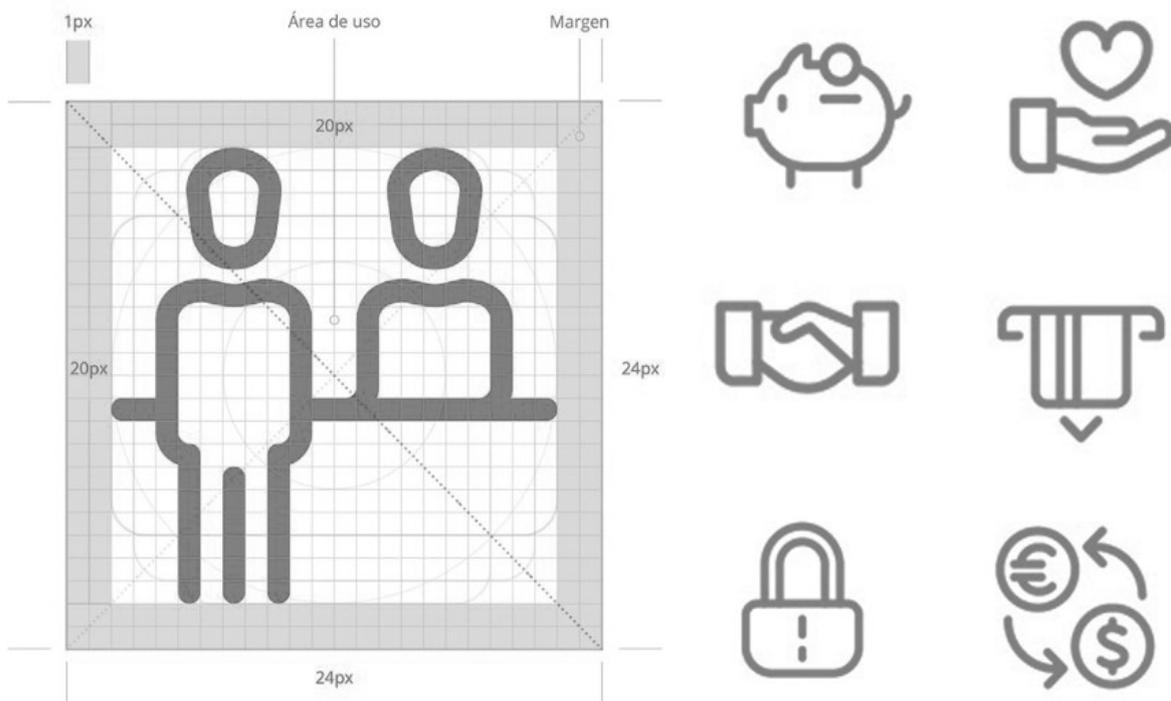
Parte A: se deben diseñar cuatro iconos únicos utilizando figuras geométricas básicas (cuadrados, círculos, triángulos...) que representen los siguientes conceptos:

Voluntariado, adopción urgente, animales perdidos, animales en adopción

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, en positivo o negativo.

- 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 Banco de Santander diseñados por el estudio Vasava

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 en papel cuadrado, realiza una propuesta más acabada y definida en el formato A3 adjunto:

-En la pantalla 1: la pantalla de Registro, incluyendo la **marca identificativa.** Permite registrarte como *Usuario* o *Protectora*.

-En la Pantalla 2: la Pantalla de Menú principal. Incluirá las opciones (con los iconos diseñados en la parte A):

Voluntariado, adopción urgente, animales perdidos, animales en adopción

-En la Pantalla 3: la Pantalla de animales en Adopción. Podrá elegirse entre perros o gatos y podrán verse algunas fichas de animales en adopción.

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 qué información es más importante y cuales deben estar en un segundo plano.

_DURACIÓN: **1h. y 30 minutos**

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.

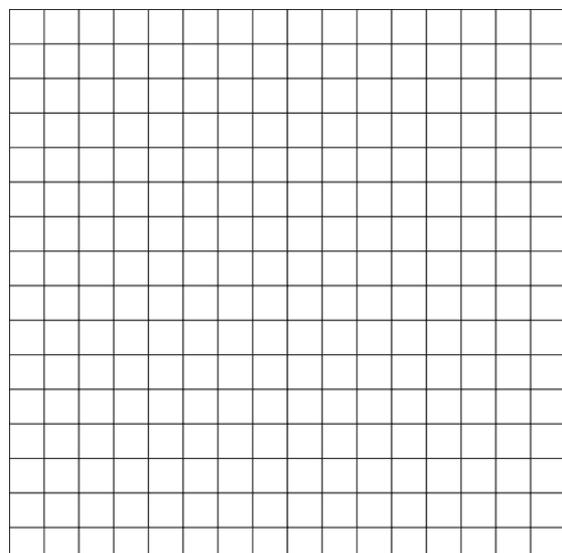
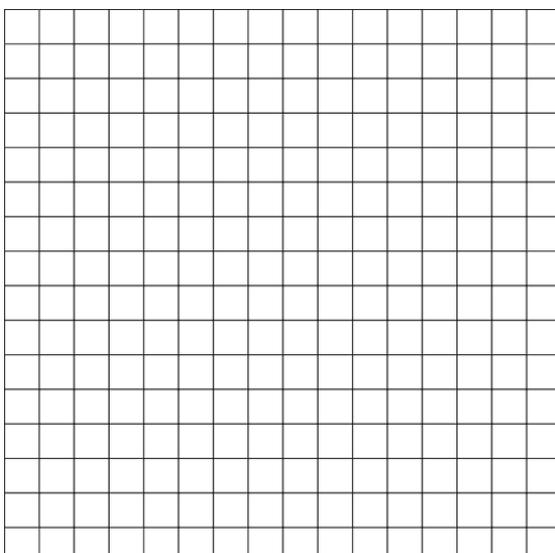
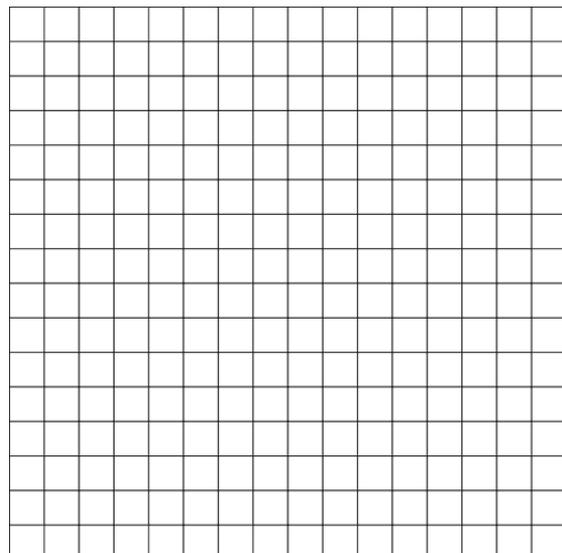
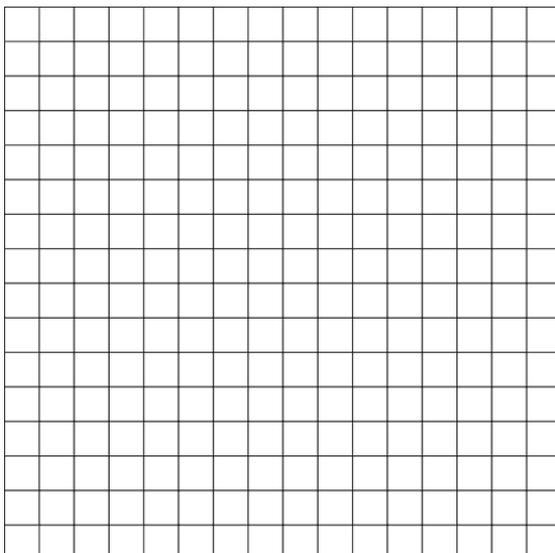
Parte A:

- 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*)

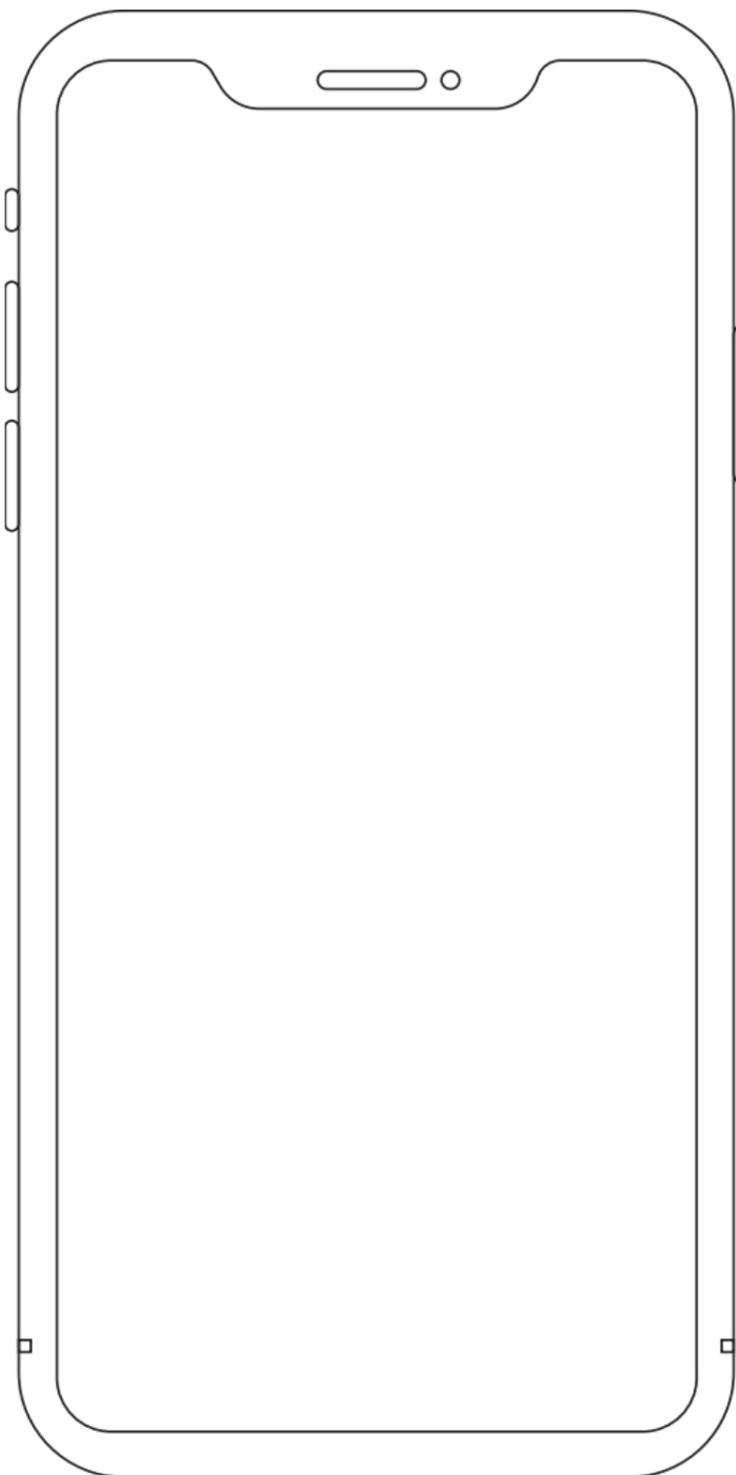
Material para su elaboración para el desarrollo de los iconos



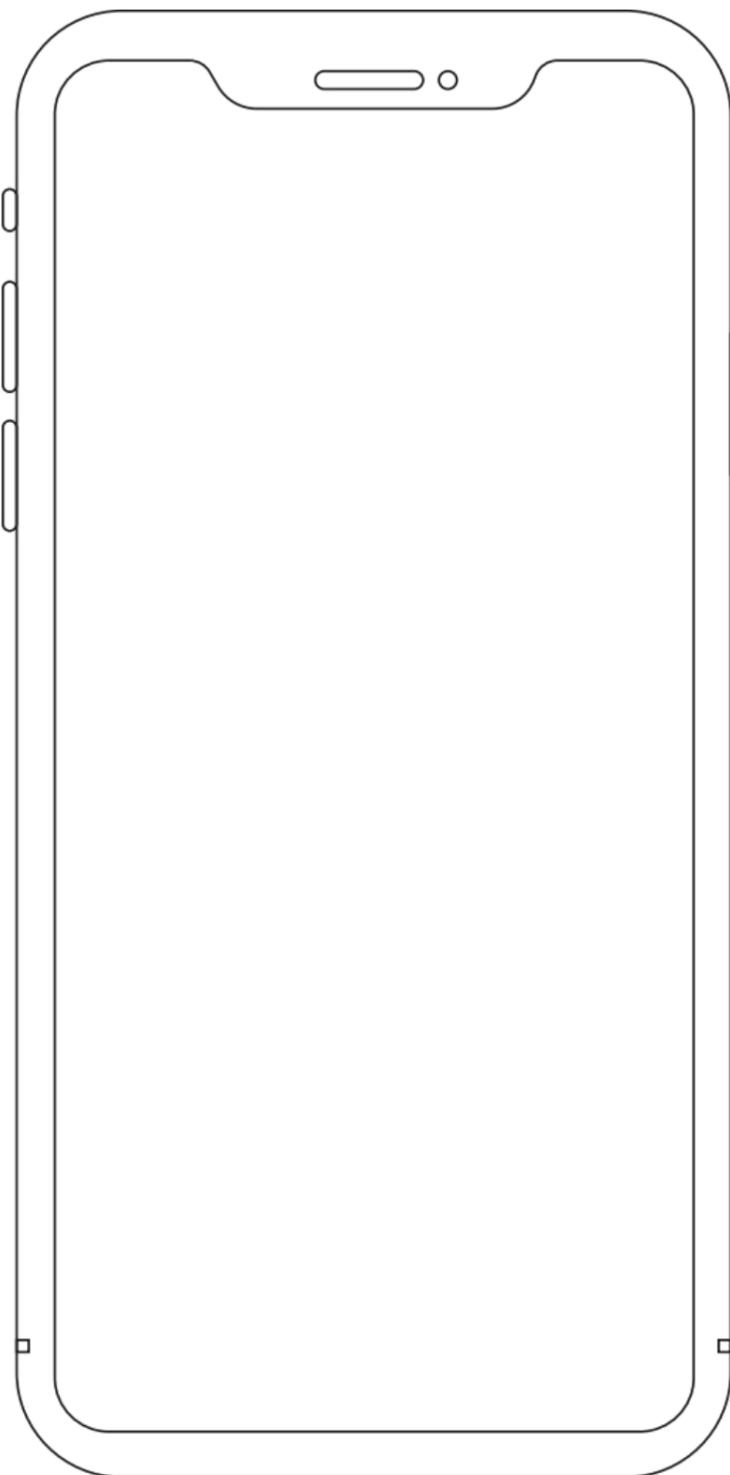
Prueba de Acceso al CFGS **GRÁFICA INTERACTIVA**

Junio 2025.

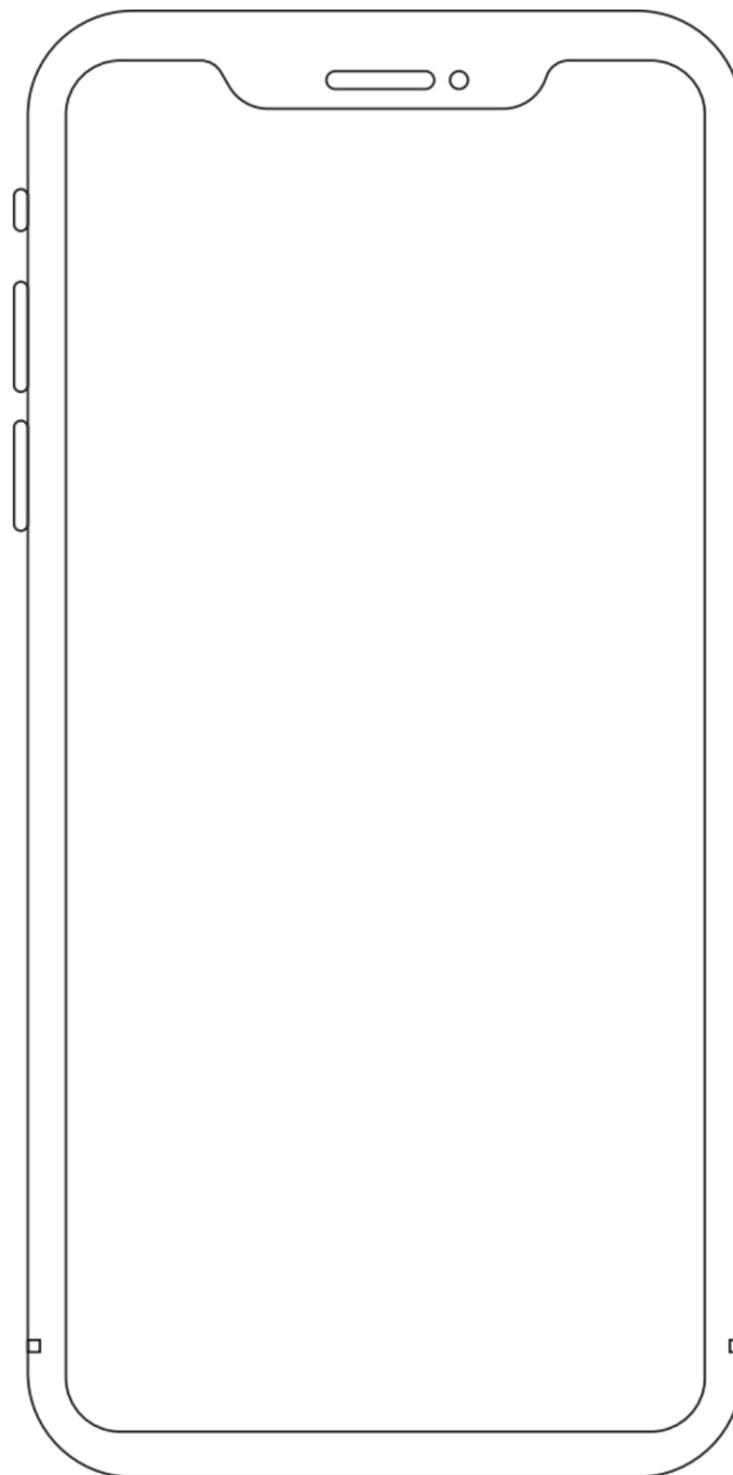
NOMBRE Y APELLIDOS: _____ DNI: _____



Pantalla 1: Registro



Pantalla 2: Menú principal



Pantalla 3: Animales en adopción