

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

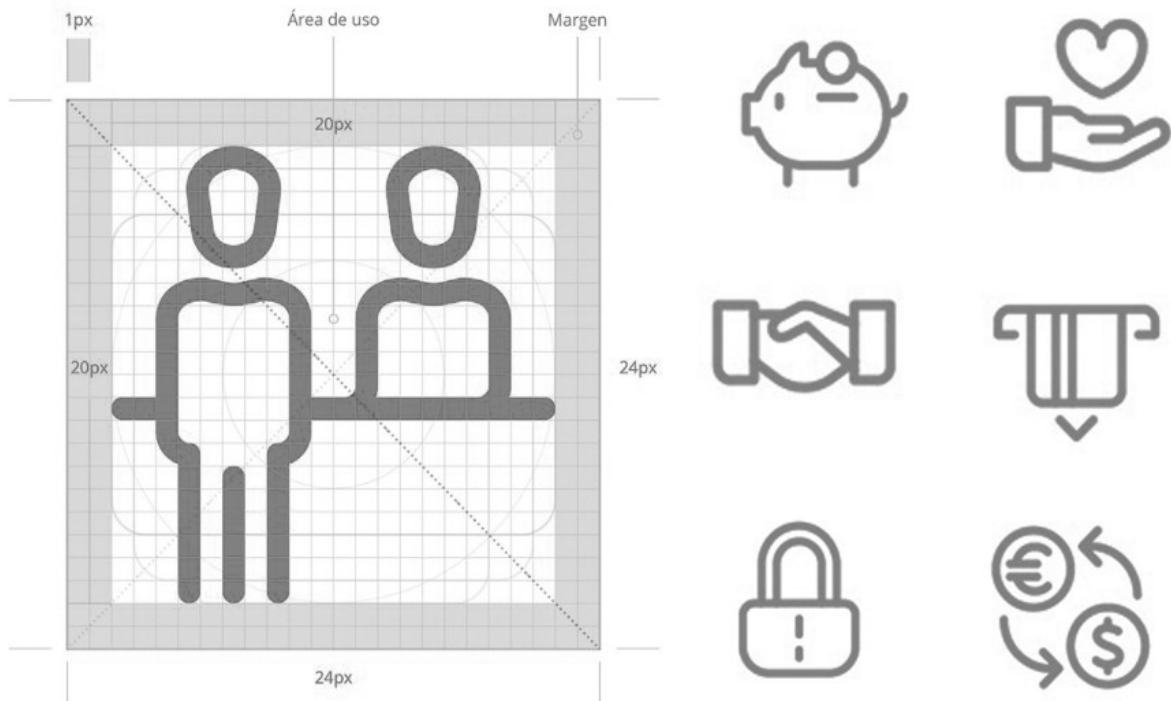
Parte A: se deben diseñar cuatro iconos únicos utilizando figuras geométricas básicas (cuadrados, círculos, triángulos...) que representen los siguientes conceptos:

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 cuadrulado, 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

