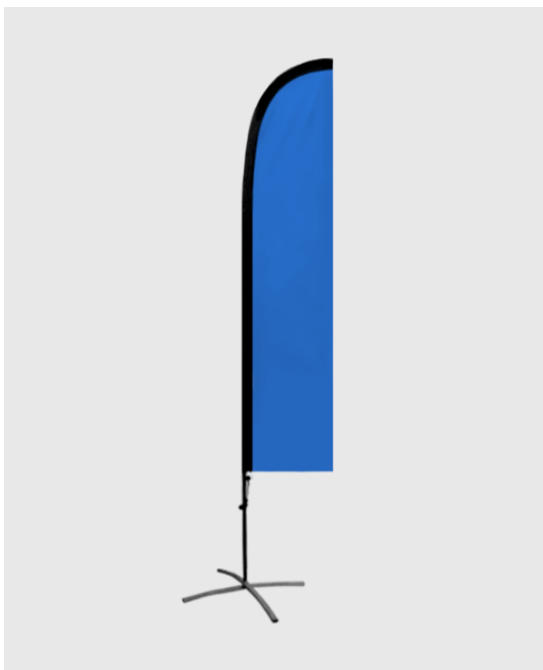


- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Realice el diseño gráfico para una banderola que irá colocada en la playa para demarcar la zona de práctica del deporte llamado kitesurf. Deberá incluir el texto **“Kitesurf playas de Huelva”** y un pictograma que represente esta modalidad deportiva. Elabore las diferentes propuestas respetando la forma de la banderola de la imagen inferior. La técnica será totalmente libre.



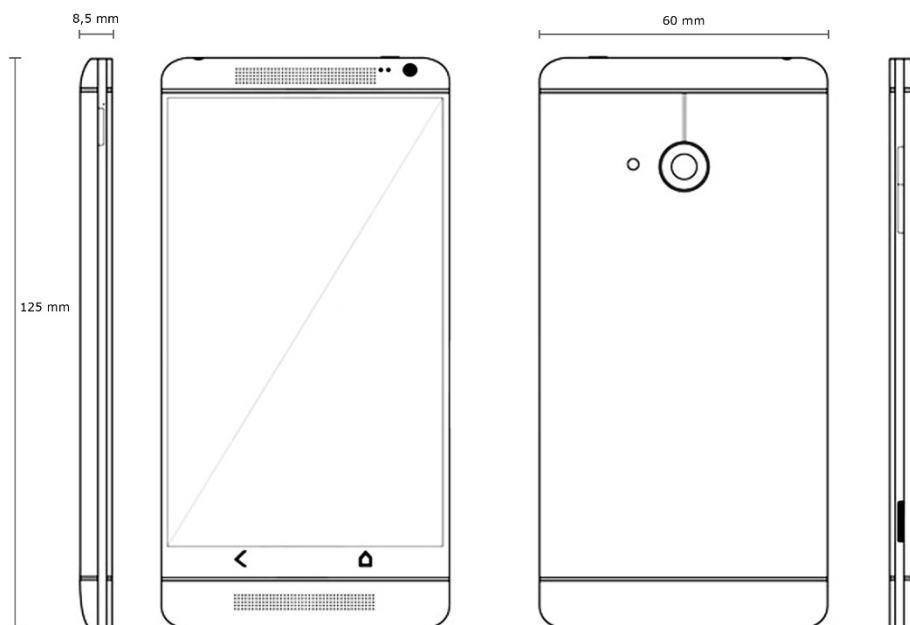
Se evaluará:

- La creatividad de todo el proceso gráfico con un máximo de 4,5 puntos:
 - a) Originalidad: 1,5 puntos.
 - b) Atractivo gráfico y estético: 1 punto.
 - c) Desarrollo creativo de tres bocetos diferentes, selección y mejora: 2 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 3,5 puntos:
 - a) Solución forma-función: 1 punto.
 - b) Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
 - c) Justificación del proceso metodológico: 1,5 puntos.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 2 puntos:
 - a) Presentación del ejercicio (limpieza, claridad, orden y coherencia): 1 punto.
 - b) Adecuación de los materiales al proceso gráfico y dominio técnico: 1 punto.

- Instrucciones:**
- a) Duración: 1 hora y 30 minutos.
 - b) Elegirá y desarrollará en su totalidad una de las opciones propuestas y en ningún caso se podrán realizar ni combinar ambas opciones.
 - c) Formato de papel: A4.
 - d) La puntuación del ejercicio se detalla al final del enunciado.
 - e) Se permite la utilización de material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN B

Realice el diseño de una carcasa para un teléfono móvil que sirva tanto para protegerlo como para permitir que se apoye en la mesa, haciendo las funciones de atril o soporte. Dibuje cuantas perspectivas crea convenientes para la correcta visualización de su propuesta, donde se puedan distinguir colores y acabados. En el dibujo de más abajo se pueden ver las medidas del móvil, para que sean tenidas en cuenta a la hora de diseñar la carcasa.



Se evaluará:

- La creatividad de todo el proceso gráfico con un máximo de 4,5 puntos:
 - a) Originalidad: 1,5 puntos.
 - b) Atractivo gráfico y estético: 1 punto.
 - c) Desarrollo creativo de tres bocetos diferentes, selección y mejora: 2 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 3,5 puntos:
 - a) Solución forma-función: 1 punto.
 - b) Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
 - c) Justificación del proceso metodológico: 1,5 puntos.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 2 puntos:
 - a) Presentación del ejercicio (limpieza, claridad, orden y coherencia): 1 punto.
 - b) Adecuación de los materiales al proceso gráfico y dominio técnico: 1 punto.