Arte Casellas

PRUEBA ESPECÍFICA DE ACCESO A LOS ESTUDIOS SUPERIORES DE DISEÑO
ESCUELA DE ARTE Y SUPERIOR DE DISEÑO LLOTJA
JUNIO 2020

NOTA: la información que consta a continuación ha sido proporcionada por uno de nuestros alumnos admitidos.

PARTE A
EJERCICIO 1. COMENTARIO DE TEXTO

Duración: 1 hora 30 minutos.
Calificación: 10 puntos

A1.1. Comprensión y relación de contenidos del texto.

A1.2. Realización de comentario crítico: habilidad crítica y argumentador y el correcto uso del lenguaje (5 puntos). Claridad en la organización y la coherencia en la exposición del discurso, saber extraer el hilo argumental y el mensaje del texto (2p). Saber relacionar contextualmente los contenidos del texto (2p). Corrección ortográfica y sintáctica (1p)

TEXTO

El cubo de basura, la lata de pintura, el mítico icono feliz al iniciar el Mac o el disco para guardar archivos Susan Kare los diseñó todos. Estos y la mayoría de los iconos del Apple Macintosh original de 1984, que han sentado las bases del lenguaje visual que permite moverse por un dispositivo a base de clicar en imágenes. Iconos tan reconocibles hoy que se han convertido en legendarios.

En 1983, Susan Kare era una joven escultora cuando recibió la llamada de su amigo Andy Hertzfeld, diseñador de *software* del primer sistema Macintosh y su interfaz gráfica. Le preguntaba si estaría interesada en aceptar un proyecto que consistía en crear gráficos y tipografías para el nuevo ordenador personal que Apple planeaba lanzar en 1984, un reto que aceptó a pesar de que nunca había diseñado tipografías ni fuentes. Así, Kare entró a trabajar en el equipo de Steve Jobs entre todo un despliegue de artistas, músicos, diseñadores gráficos y otros *geeks* para formar el departamento de sistemas menos ortodoxo.

Una de sus misiones fue crear las primeras tipografías no monoespaciadas para ordenador: hasta entonces, las limitaciones técnicas habían llevado a que las cajas de texto de cada letra fueran del mismo tamaño, dando al conjunto un aspecto cuadriculado. Se trataba de una inquietud de Steve Jobs, quien 10 años atrás había asistido a unos cursos de caligrafía, por lo que decidió que su Macintosh debía tener un especial cuidado por la tipografía.

Kare aprendió rápidamente todo lo que necesitaba saber sobre tipografía y se aseguró de que el diseño fuera elegante y llamativo, pero básico y fácil de leer en la limitada resolución de las primeras pantallas de ordenador.

Diseñar los iconos resultó ser un desafío mayor para la artista. La reproducción de obras de arte en esas superficies CRT tan primitivas, que utilizaban un sistema matricial de mapas de bits con puntos de luz o píxeles para mostrar los datos, era la pesadilla de todo diseñador. Andy Hertzfeld sugirió a Kare que obtuviera el papel cuadriculado más pequeño que pudiera encontrar. En la hoja, la diseñadora bloqueó una cuadrícula de 32 por 32 cuadrados que comenzó a colorear para crear los gráficos.

Así, después de que Kare apuntara varias ideas y conceptos, de aquellos bocetos salieron el bote de basura, el disco de la computadora o el documento en blanco con la esquina de la página doblada.

Susan Kare aprendió de su madre a hacer bordados de hilos contados, lo que le dio los conocimientos básicos que necesitaba para crear los primeros iconos para la Apple Macintosh hace 35 años.

De esta forma, se encargó de definir el lenguaje gráfico, los iconos e incluso parte del marketing inicial. Kare recuperaba la idea del material común de oficina como metáfora del escritorio, y a partir de una libreta cuadriculada, y con todas las limitaciones técnicas de entonces, creó magistralmente las decenas de iconos que acompañaban las nuevas funciones de este sistema gráfico, dándoles una personalidad que, hoy día, aún perdura.

Un principio que no solo aplicó a sus creaciones para Apple, sino también en sus iconos y gráficos para otros clientes como Facebook, IBM, Microsoft. La mayoría de ellos se encuentran registrados en la oficina de patentes y marcas de Estados Unidos y, en conjunto, le han valido el Premio a la Trayectoria Profesional de Cooper Hewitt.

https://elpais.com/elpais/2020/02/15/icon_design/1581759216_920577.html

PARTE A

EJERCICIO 2. REPRESENTACIÓN

Calificación: 10 puntos (7,0 puntos Apartado 1 y 3,0 puntos Apartado 2)

Duración: 1 hora 30 minutos.

Apartado 1:

Dibuje en perspectiva cónica a mano alzada el objeto de la imagen.

La representación debe tener coherencia, perspectiva, iluminación y textura. Utilice una técnica seca y monócroma.

Soporte y formato: PAPEL DIN A-3

Hasta 1,5 puntos: Configuración

Hasta 2,5 puntos: Proporciones.

Hasta 3,0 puntos: Expresión, acabados y destreza del uso de la técnica seca y monocroma

Apartado 2:

Dibuja el objeto de la imagen en planta, alzado y perfil.

Soporte y formato: PAPEL DIN A-4

Calificación de este apartado 2: 3,0 puntos

Hasta 1,5 puntos: Corrección en la construcción y proporciones de las piezas. Líneas vistas y ocultas.

Hasta 0,75 puntos: Utilización correcta del valor de línea, la calidad y la precisión del dibujo.

Hasta 0,75 punto: Para la expresividad en la representación, rotulación y encaje.

PARTE B

EJERCICIO B1. PROCESO CREATIVO

Ponderación: 50% del apartado B

Duración total parte B: 2 horas 30 minutos.

Elabore una mochila que sirva tanto para ir a trabajar como para llevar a la escuela, que esté realizada con materiales sostenibles.

Para ello, siga el guión de trabajo y las observaciones siguientes:

- Proceso de diseño:

Haga a lápiz diferentes **bocetos** preparatorios (mínimo 3). Considere la forma, estructura, medidas, material, color, textura ... (Papel DIN A4). Acompañar los bocetos con breves comentarios.

- Propuesta definitiva:

Represente en claroscuro y / o en color su propuesta definitiva. (Papel DIN A3).

- Explique brevemente la propuesta definitiva y los aspectos formales, técnicos y funcionales (máximo: 100 palabras). (Papel DIN A4).

Calificación del ejercicio: 10 puntos.

- 4 puntos: proceso de ideación o propuestas que genera el aspirante para solucionar el ejercicio y que deben quedar reflejadas en los bocetos.
- 4 puntos: capacidad creativa y adecuación de la idea a la temática propuesta en el ejercicio. Claridad y expresividad de los recursos gráficos utilizados: dibujo, proporciones, aplicación del color y / o del claroscuro, composición.
- 2 puntos: razonamiento por escrito del desarrollo conceptual y formal de la propuesta.

PARTE B

EJERCICIO B2. VALORACIÓN DE UN DISEÑO

Ponderación: 50% del apartado B

Calificación del ejercicio: 10 puntos.

1. Analiza y comenta brevemente los siguientes aspectos de los objetos presentados. (6 puntos)

Somier tradicional

Somier de cartón Paperpedic

FORMALES

A. **Somier tradicional** (1 punto)

Material:.....

.....

Estructura:.....

.....

Color:.....

.....

Otros:.....

.....

B. **Somier Paperpedic** (1 punto)

Material:.....

.....

Estructura:.....

.....

Color:.....

.....

Otros:.....

.....

FUNCIONALES

A. **Somier tradicional** (1 punto)

Ergonomía: .....

.....

Resistencia: .....

.....

Estabilidad:.....

.....

Otros:.....

.....

B. **Somier Paperpedic** (1 punto)

Ergonomía: .....

.....

Resistencia: .....

.....

Estabilidad: .....

.....

Otros:.....

.....

CULTURALES Y COMUNICATIVOS

A. Somier tradicional (1 punto)

Innovación: .....

.....

.....

Sostenibilidad: .....

.....

.....

Otros: .....

.....

.....

B. Somier Paperpedic (1 punto)

Innovación: .....

.....

.....

Sostenibilidad: .....

.....

.....

Otros: .....

.....

.....

2. Haz una valoración crítica del taburete tradicional y el taburete Kada y comenta los aspectos que consideres bien resueltos y / o de otras que consideres mejorables. (4 puntos)

A. Somier tradicional (2 puntos)

Aspectos bien resueltos:

Aspectos mejorables:

B. Somier Paperpedic (2 puntos)

Aspectos bien resueltos:

Aspectos mejorables: