

- 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 de su enunciado.
 - e) Se permite la utilización del material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN A

Diseñe el imagotipo (imagen y texto) de una yeguada, destinada a la cría de caballos pura sangre, llamada “EQUIOS”. Puede utilizar las imágenes dadas como documentación gráfica.



Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño con un máximo de 5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 1 punto.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (Memoria): 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 de su enunciado.
 - e) Se permite la utilización del material de dibujo pertinente para la realización de la prueba.

OPCIÓN B

Realice el diseño de un joyero de estilo modernista. Deberá poseer elementos que posibiliten la exposición y organización de artículos de joyería: pulseras, anillos, etc.

Las imágenes que se muestran son detalles modernistas de vidrieras, joyas y forja. La propuesta ha de ser universal, debiendo conjugar estética y funcionalidad.

Se realizarán las vistas necesarias para su correcta visualización, tanto del interior como del exterior. Explique en la memoria el concepto de asimetría.



Se evaluará:

- La creatividad y atractivo de la solución gráfica con un máximo de 3 puntos:
 - 1. Originalidad: 1,5 puntos.
 - 2. Atractivo gráfico y estético: 1,5 puntos.
- La adecuación a la función propuesta con un máximo de 2 puntos:
 - 1. Solución forma-función: 1 punto.
 - 2. Adaptación al enunciado del ejercicio: 1 punto.
- La calidad técnica del proceso de diseño, con un máximo de 5 puntos:
 - 1. Bocetos: 1,5 puntos.
 - 2. Presentación del ejercicio: 1 punto.
 - 3. Calidad gráfica y dominio técnico: 1,5 puntos.
 - 4. Explicación del proceso metodológico (Memoria): 1 punto.