

EXAMEN 2º PARCIAL

Fundamentos del diseño gráfico (FDG)

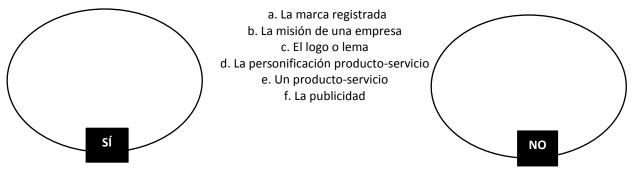
Nombre:	Fecha: 14/02/17 Par.:	Nota/100p:
concepto al que se hace referencia.	do. Una sola respuesta válida. Acorde al tema mencionado prometo a combatir la mediocridad y a actuar con hones	
como estadiante de Est SE me comp		indual, por eso no copio in dejo copiar.
EN	Firma de compromiso del estudiante N EL PRESENTE EJEMPLAR SE HAN OBVIADO LAS IMÁGE	ENES
A. Responda los siguiente	es <u>ejercicios teóricos</u> (50p)	
-	ecto al siguiente enunciado: "No puede hab e el momento en que su forma es expresión m puesta (2p).	
2. Llene los vacíos del siguiente	enunciado, <u>definiendo</u> los elementos del dise	 eño (5p).
a. Adecuación entre la forma y su util		a práctica.
	alor simbólico del producto supera a su dimensiór ma aerodinámica de los peces, son ejemplos de in	
d. La psicología que estudia las prefer	rencias de los consumidores afirma que los objetos	
uso, tienen una gran carga: f. Un diseño, es una pieza con cierto a	 atractivo visual, personalidad y gran equilibrio esté	ético:
3. ¿Qué tipo de corriente creativa	a muestra la siguiente imagen? Justifique la	respuesta (3p)
	a) Valous tundisia valo	
	a) Valores tradicionalesb) Proposición concreta	
	c) Transgresión	
	d) Espectáculo ————————————————————————————————————	
4. ¿Cuál es la técnica y conceptua	alización utilizada en el diseño de la siguiente	e publicidad? (2p).

5. ¿Cuál es el tipo de persuasión utilizada en la siguiente publicidad? Justifique la respuesta (5p).

"Opel Vectra. La más avanzada ingeniería alemana". La ingeniería alemana es prestigiosa y fiable. Opel Vectra está fabricado con tecnología alemana; luego, Opel Vectra representa lo mejor de la tecnología alemana.



6. ¿Cuál de las siguientes premisas constituyen o no una marca? Inserte las letras dentro de los conjuntos según corresponda (5p):



7. Comente a nivel técnico y conceptual el siguiente diseño editorial y justifique que es lo que le da identidad (3p):

Técnico:	 	 	
Conceptual:			
-			

- 8. Empareje los 5 niveles de identidad para construir una marca según Joan Acosta: (5p)
- a. Es acorde a la imagen global de la empresa. A través de elementos como: colores, atención al cliente, etc.
- b. El consumidor se puede identificar para generar una respuesta o un cambio de conducta hacia la marca/empresa.
- c. Definir el símbolo que identifica a la empresa, como el logotipo.
- d. Definir el nombre de la empresa y de sus productos para identificar verbalmente a la marca.

- 1. Verbal
- 2. La forma
- 3. Objetual
- 4. Visual
- 5. Cultura
- 6. Ambiental

Seleccione la alternativa que reúna el conjunto de enunciados verdaderos.

a. a3, c4, d2, b5

b. d1, c4, b2, a6

c. a3, c4, b5, d1

d. c4, d5, b1, a3

e. a6, c4, b5, d1

9. Los múltiples niveles de expresión visual, entre los que figuran la representación, la abstracción y el simbolismo, ofrecen opciones tanto de estilo como de medios para la resolución de los problemas visuales. Construya la posible solución de una casa o albergue según su función desde los niveles más elementales, de un volumen abstracto y dimensional. Justifíquelo. (5p)



10. Comente las	s siguientes imágenes e	identifique las téc	nicas visuales que	se aplica en ellas. (6	Sp)
					-
					•
	a qué tipo de identifi	icador hace refer	encia según la c	lasificación de No	rberto Chaves.
(4p)					
detalle visual información de	sonal: La abstracción h al mínimo irreductible las cualidades reconoc	e. Construye un r	ecurso que pued	la suponer una gr	an cantidad de
del 2017 en Ecu	ador. (Sp)				



В.	Responda	los siguientes	eiercicios	prácticos	(50p)	۱
••	ILCOPOLIGIA	100 DINGILLICO		p. acticos	JUD	,

B. Responda los siguientes ejercicios práctico	os (50p)
	e publicitario sobre una marca de carros, que contenga v que en la parte inferior del mismo aparezca la imagen
14. Campianto América del Com en un territorio de	formers figures the souffines considerable de lucations
brevemente su decisión (5p):	formas-figuras tipográficas con identidad. Justifique
	Técnico:
	Conceptual:



15. I	El mundo de la economía, las finanzas y	los negocios,	no suele ser de interés para todo el m	undo En este
	exto, diseñe un sketch de pieza gráfica resarial que combine las ásperas cifras o	-	•	
	resultat que combine las asperas citras c		on en ado namano de los negocios (10	
16. (Caso 1: Zapatillas urbanas			
respe estud medi Segú	rupo de pymes con experiencia en la prod ectivo sistema de comercialización, ha decidi dios de mercado que este grupo encargó com o y medio altos de pre-adolescentes, adolesc n los datos, ese sector núcleo estaría dispues o más accesible, sume un alto nivel de actual	do unirse para prueban la exis entes y jóvenes to a comprar u	lanzar una marca de zapatillas urbanas (no stencia de un nicho para ese tipo de product na nueva marca no importada siempre que a	deportivas). Los co en los sectores al atractivo de un
Nam	ibres: METEORA o COMPASS			
_	il del cliente:			
	resa ecuatoriana privada			
•	tivo: el lucro económico idad: fabricación de zapatillas urbanas			
Clien	tes principales: preadolescentes (10 a 13 año			
	elos de productos: los diseños de zapatillas to ipales.	oman en cuent	a las tendencias, gustos y modas de los tres	tipos de clientes
Mod	o de comercialización: venta en locales y c			
	ios a modo de "vidriera de marca" en luga earios de moda, etc.).	ares de alta ex	posicion y flujo de publico (calles comerc	iales, shoppings,
	equiere el diseño de la marca gráfica y rita. El diseño proveerá:	los elemento	os basicos de identidad de acuerdo co	n ia estrategia
	a. Logotipo, símbolo y paleta cromátic	ca. (5p)		
	b. Construcción de un afiche con las es	specificacione	s de técnicas visuales. (5p)	
	a.		b.	



Caso 2: Centro de interpretación del bosque Protector "la Prosperina" de ESPOL

El Ministerio de ambiente del Gobierno Nacional, con el asesoramiento y respaldo de la ESPOL ha decidido la creación de un centro de interpretación dedicado al recogimiento de especies nativas del sector y la respectiva asignación de fondos presupuestarios.

El motivo central de la decisión se basa en la ya muy importante construcción de escenarios educativos medio ambientales de Guayaquil, cuya trayectoria en el tiempo, volumen, trascendencia y calidad justifican la creación de un espacio que preserve el patrimonio acumulado y sirva de centro de difusión de estas áreas protegidas.

Nombres:

b.

BPP (Marca: sigla pronunciable). Bosque Protector "la Prosperina" (Aclaración) CIBPP (Marca: sigla deletreable), Centro de interpretación del bosque Protector "la Prosperina" (Aclaración)

Perfil del cliente:

Institución dependiente del Ministerio de ambiente

Objetivos, actividades y posicionamiento:

Recolectar, preservar, clasificar y difundir los escenarios educativos medioambientales y promover su incorporación a los procesos productivos y comunicacionales como elemento de agregación de valor.

El centro tendrá una exposición permanente o estable de objetos y piezas organizados por especialidades. Contará asimismo con un especio multimedia para proyecciones e información interactiva.

El centro tiene previsto la organización de varios eventos anuales con temáticas específicas: muestras temporarias de proyectos de vínculos con la comunidad.

Su público principal está conformado por estudiantes de las universidades y escuelas de nuestro país. Y, por su carácter de promotor y difusor.

Sus planes a futuro contemplan la incorporación de muestras de tecnología vinculadas al diseño sostenible.

El centro desea crear una tienda de libros de edición propia asociados al espacio.

Se requiere el re-diseño de la marca gráfica y los elementos básicos de identidad para el museo de acuerdo con la estrategia descrita.

a.

- a. Re diseño de Logotipo y Paleta cromática: 10pts.
- b. Diseñe 2 piezas clave para el uso de la marca. 2pts.
- c. Construcción de objetos que la tienda debería insertar. 3pts.



c.			