

Nombre: _____ Calificación: _____ (40P)
Fecha: 30/08/16 Par.: 1()2()

No se aceptan tachones, ni corrector líquido. Una sola respuesta válida. Acorde al tema mencionado. Escribir en la línea en blanco según el tema al que se hace referencia. Este examen es sobre 40 puntos.

“Como estudiante de ESPOL me comprometo a combatir la mediocridad y a actuar con honestidad; por eso no copio ni deajo copiar.”

.....
Firma de compromiso del estudiante

EN EL PRESENTE EJEMPLAR SE HAN OBVIADO LAS IMÁGENES

1. Responda los siguientes ejercicios teóricos (20P)

a) El siguiente enunciado se refiere a la...: “(...) *Consiste en sustraer lo que es obvio y añadir lo específico.*” Justifique la respuesta **(1p)**.

- a) Estructura b) Ley de la Gestalt c) Forma d) Identidad

b) El siguiente enunciado se refiere a...: “(...) *da volumen y grosor y que se le puede mostrar en vistas diferentes es.*” **(1p)**.

- a) Marco Referencial b) figura c) Forma d) Espacio

c) A qué tipo de forma pertenecen las siguientes imágenes relacionadas al diseño: **(3p)**.

d) Empareje los paramentos del diseño con los enunciados: **(4p)**

a. Expresa motivación, intención, ideal, o describe la forma de conducta de una persona, de un grupo, de una institución, de un Estado, un país, una familia, etc.

b. Trabajo, función o encargo que una persona debe cumplir.

c. Nombre comercial de un producto que está reconocido y que solamente puede usar el fabricante.

d. Símbolo formado por imágenes que sirve para identificar una empresa o sociedad y las cosas que tienen relación con ellas.

1. Logotipo
2. La misión
3. Lema
4. Marca Registrada
5. Marca

Seleccione la alternativa que reúna el conjunto de enunciados verdaderos.

- a. a5, c4, d2, b3
- b. d1, c4, b2, a3
- c. a1, c4, b5, d5
- d. c4, d5, b2, a3

e) ¿Qué tipo de mensaje muestra la siguiente imagen? Justifique la respuesta **(1p)**.

- a) Difusional b) Promocional c) Informativo

f) ¿A qué tipo de estructura pertenece la siguiente imagen? Justifique la respuesta **(1p)**.

- a) Estructura formal de repetición.
- b) Estructura semiformal de similitud.
- c) Estructura semiformal anómala.
- d) Estructura semiformal de concentración.

g) ¿Cuál es la conceptualización utilizada en la siguiente publicidad de *The Economist*? **(1p)**.

h) ¿Cuál es la técnica y conceptualización utilizada en el diseño de la siguiente página web? **(1p)**.

i) Identifique lo que se pone en relación en la siguiente imagen. Justifique la respuesta **(2p)**.

j) Comente la siguiente imagen **(1p)**.

k) En la siguiente publicidad, explique el ciclo comunicacional y póngalo en relación con el proceso de diseño **(2p)**.

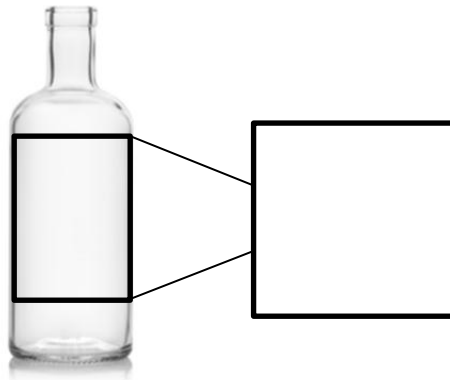
l) Indique el contenido de la siguiente imagen y justifique la respuesta (2p):

- a) Divinidades femeninas más atávicas emparentadas simbólicamente con la Naturaleza.
- b) Segregación entre razas.
- c) Estética con la dominación de uso social.
- d) Problemática del género.
- e) Discriminación negativa entre sexos.

2. Elabore los siguientes ejercicios prácticos (20P)

a) Represente tipográficamente, teniendo en cuenta el factor técnico y el concepto, las siguientes palabras: lágrimas, techo, viento y vaso (2p).

b) Añada una etiqueta al siguiente envase, donde se represente el concepto-sabor “sin azúcar” (2p).



c) A partir de pequeños círculos, represente los siguientes conceptos (2p).

1) FRACASO

2) CONFIANZA

3) CONTEXTO

d) Imagine que una clase de Fundamentos del Diseño, se configuran diversos grupos para debatir varios temas de actualidad. Después de establecer el número de grupos y los temas, diseñe en la parte trasera del documento, una estructura de 10X10cm que los organice, reflejando TODO el PROCESO DE DISEÑO y comentando con detalle la TÉCNICA y la CONCEPTUALIZACIÓN utilizada (4p).

e) Fundamentos de la Identidad:

Se diseñará un personaje, con unidad estilística, que podría ser utilizado en videojuegos, publicidad, etc., como mascotas de un producto u organización, para usos decorativos, etc. Este ejercicio exige que los personajes tengan un tratamiento expresivo que aporte una personalidad estética. El estilo será propuesto por cada alumno libremente, siempre que sea reconocible como actual, contemporáneo (no antiguo o pasado de moda). El ejercicio no tiene restricciones cromáticas de ningún tipo. Del mismo modo, la técnica de realización es libre.

1. Los personajes se diseñarán a partir de los siguientes temas: **(2p)**

- Samurai
- Guerrero medieval
- Pirata
- Vikingo
- Soldado Romano



2. Diseñar 2 acciones típicas de su actividad (Por ejemplo: correr, saltar, de frente, de perfil, pateando una pelota, disparando un arma, etc.). **(2p)**



3. El trabajo se completará con la puesta en funcionamiento de los personajes y su interacción en distintas situaciones de la comunicación contemporánea: **(6p)**

- a. Escena hipotética de un juego en la pantalla de un ipad que incluya dos o más personajes (formato vertical).
- b. Aplicación en una camiseta
- c. Aplicación en una taza promocional.

FIN