



Nombre: \_\_\_\_\_

**INSTRUCCIONES:** Lea detenidamente cada pregunta antes de contestar, use bolígrafo solamente, los tachones y correcciones anulan automáticamente la pregunta.

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

.....  
Firma de compromiso del estudiante”.

**1.- Seleccione una sola respuesta.** ¿Recuerda usted que implica la deconstrucción de la retícula durante el proceso de diagramación?

- Durante el proceso de diagramación, esta implica empezar con una retícula y después aplicar nuevas relaciones de los elementos entre si.
- Durante la diagramación, esta implica que no existe un proceso mediante el cual se buscan nuevas relaciones entre los elementos.
- Durante el proceso de diagramación, esta implica empezar con un concepto y después no aplicar nuevas relaciones de los elementos entre si.
- Durante el proceso de diagramación, esta implica que el orden de los elementos debe ser aleatorio sin considerar el visual thinking.

**2.- ¿Por qué razones se puede utilizar la deconstrucción de la retícula?**

- Porque de esta manera se puede generar un espacio más dinámico.
- Porque para mejorar la comunicación hay dejar de usar campos reticulares.
- Porque de esta manera al superponerse varios campos reticulares, estos pueden añadir cierto tipo de orden en la ambigüedad.
- Porque ayudan a intercambiar opiniones entre diseñador y editores.
- Porque pueden ayudar a distinguir tipos específicos de información a la vez que generan un espacio interactivo.
- Porque la información digital no es lineal sino de 360 grados.

**Seleccione la combinación que refleje de manera idónea, las razones.**

- 1,6,2
- 1,3,5
- 2,4,3
- 5,2,6

**3.- ¿Recuerda usted las características visuales de la deconstrucción?**

- No tienen procesos lineales.
- Poseen fuerte contraste cromático.
- Las formas responden únicamente un eje central del formato horizontal, vertical o diagonal.
- Diferencias de tamaño en la tipografías dentro de una obra.
- Uso de variada tipografía dentro de una misma obra.
- Obedece a un proceso de diseño.

**Seleccione el literal que refleje la característica incorrecta.**

- 6
- 4
- 3
- 2

**4.- A la deconstrucción que se guía por las pistas verbales o conceptuales dentro del contenido se la denomina:**

- Deconstrucción mediante operación aleatoria.
- Deconstrucción óptica espontánea.
- Deconstrucción lingüística.
- Deconstrucción con alusión conceptual o pictórica.

**5.- Lea cada uno de los siguientes conceptos:**

- La óptica espontánea recurre al azar como principio organizador que podría parecer contrario a la intuición.
- La operación aleatoria consiste en ver las relaciones y los contrastes entre los elementos que por su naturaleza están unidos a un material determinado.
- La óptica espontánea consiste en ver las relaciones y los contrastes entre los elementos que por su naturaleza están unidos a un material determinado.
- La operación aleatoria recurre al azar como principio organizador que podría parece contrario a la intuición.

**Seleccione el literal que enumere los conceptos que correspondan.**

- 1,3
- 2,4
- 1,2
- 3,4

6.- Un reconocido diseñador Allen Hori propietario del estudio de diseño Bates Hori, realizó el siguiente trabajo. Observe su trabajo y luego responda la pregunta.



¿Hay deconstrucción en el trabajo presentado?. Analícela y descríbala. Utilice únicamente 3 líneas para redactar.

---



---



---

7.- ¿Por qué razón hay que considerar la diagramación en los libros? Marque una sola respuesta.

- a. Porque un libro, como en cualquier trabajo lo estético es lo primordial.
- b. Porque el usuario espera un libro bien organizado.
- c. Porque un libro debe resultar funcional para el usuario.
- d. Porque los formatos de tamaños son limitados.

8.- Previo a realizar cualquier diseño, Mario García nos plantea motores para un buen diseño. ¿Cuál de los siguientes enunciados no corresponde al consejo dado por el autor respecto al tema?. Marque una sola respuesta:

- a. Mientras se lee el contenido, subrayar cualquier pasaje que describa visuales potenciales.
- b. Seleccionar fuentes que sean fáciles de leer.
- c. Es importante subrayar las palabras claves como adjetivos, o puntos de vista que nos permitan encontrar un tono para el diseño.
- d. Escribir un párrafo corto que describa todo el contenido del proyecto de diseño.

9. Continuando con la pregunta anterior. **¿Cuál es la finalidad del tema previamente mencionado sobre los motores para un buen diseño?** Marque una sola respuesta.

- a. La finalidad es que en el proceso de diagramación se utilicen una serie de técnicas que le permitan al diseñador estructurar un recorrido visual incluso de página a página.
- b. La finalidad es que en el proceso de diagramación se utilicen una serie de pasos que le permitan al diseñador estructurar un recorrido visual incluso de página a página.
- c. La finalidad es que en el proceso de diagramación se utilicen una serie de pasos que le permitan al diseñador disponer un orden a la información, los titulares y la mancha tipográfica.
- d. La finalidad es que en el proceso de diagramación se utilicen una serie de pasos que ayuden a seleccionar específicamente la tipografía y el tamaño de estas.

10.- **La asignatura de arte y diagramación nos ayuda a entender que se debe considerar un campo reticular para todos los procesos de diseño excepto.**

- a. Al diseñar periódicos y revistas.
- b. Al diseñar escenas para documentales.
- c. Al diagramas espacios aplicables el visual merchandising.
- d. Al seleccionar los formatos DIN para los proyectos impresos.

11. **De la siguiente imagen de un diario encierre e identifique el sumario y el pie de foto. Luego en dos líneas para cada uno, indique la utilidad de estos.**



Sumario:

\_\_\_\_\_

Pie de foto:

\_\_\_\_\_

12. **Redacte en 20 palabras sobre la aplicabilidad de un corto para proyectos no vinculados a periódicos o revistas. Ej. Una volante o un documental.** (Tome como referencia inicial el concepto dado por Mario García.)

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

13. **¿Cuál es las siguientes no corresponde a la utilidad de los créditos de apertura?** Marque una sola respuesta.

- a. Los créditos se utilizan para recoger los nombres de los actores y profesionales principales que han trabajado el desarrollo una película.
- b. El hombre que colocó por primera vez los nombres de los actores fue D.W. Griffith.
- c. Los créditos se utilizan para poner las premisas de sus historias para causar una respuesta emocional.
- d. Los créditos se utilizan para darle un valor representativo y artístico a las películas.

14. **¿Cuál de los siguientes enunciados no corresponde a la utilidad de un storyboard para el desarrollo de créditos de apertura?** Marque una sola respuesta.

- a. Los storyboard sirven de guía para entender una historia, pre visualizar una animación.
- b. Los storyboards fueron desarrollado en el estudio de Walt Disney durante principios de los años 1930, después de varios años de procesos similares que fueron empleados en Disney y en otros estudios de animación.
- c. Los storyboards proporcionan una disposición visual de acontecimientos tal como deben ser vistos por el objetivo de la cámara.
- d. Los storyboards sirven para dar una pauta de la estructura del proyecto antes de realizarse o filmarse.

