

Prueba de acceso

CICLO SUPERIOR DE GRÁFICA PUBLICITARIA

La prueba consta de dos ejercicios, uno práctico y otro teórico, con una duración total de tres horas. El ejercicio práctico supone el 60% de la calificación y el teórico el 40% restante.

1. Ejercicio práctico: 2 horas.

El ejercicio práctico consiste en la creación y el dibujo a mano alzada de un símbolo que represente gráficamente un determinado concepto o idea.

El boceto final se ha de presentar sobre papel formato A4, utilizando cualquiera de las siguientes técnicas: lápiz de grafito, lápices de colores, rotuladores o bolígrafo. Se valorará el uso del color y la limpieza en la presentación.

La evaluación del ejercicio se traduce en calificaciones según los siguientes criterios:

- adecuación al concepto: de 0 a 2 puntos
- originalidad y creatividad: de 0 a 2 puntos
- calidad técnica: de 0 a 2 puntos

2. Ejercicio teórico: 1 hora.

Examen con 20 preguntas tipo test acerca de conocimientos generales de informática a nivel de usuario y de teoría de la imagen.

Las preguntas correctas tienen un valor de 0,2 puntos, las erróneas de -0,1 puntos y las preguntas sin contestar de 0 puntos.

apellidos

nombre

A. Ejercicio práctico

Realización del boceto de logotipo para la marca de ropa deportiva “Dark Horse”. Habrá de crearse un símbolo basado en el caballo mediante la síntesis de sus formas, procurando obtener una figura simétrica, creada mediante formas sencillas. Dicho símbolo debe combinarse con el tipo de letra propuesto para obtener el logotipo. El estilo del símbolo, la composición y la elección de colores han de adecuarse a la actividad de la empresa. El ejercicio se ha de entregar en formato A4, con el nombre y apellidos escritos con letra clara en el dorso



Dark Horse

apellidos

nombre

B. Ejercicio teórico

1. Un monitor LCD:

- es un dispositivo de salida de datos
- tiene siempre más resolución que un CRT
- tiene la desventaja de que produce más ruido
- ocupa más espacio que un CRT

2. Una tableta gráfica:

- genera gráficos vectoriales en 3D
- gestiona la información que se muestra en el monitor
- permite dibujar en una tableta conectada al ordenador
- aumenta la resolución del software gráfico

3. Teclado USB es aquel que:

- es compatible con Windows Vista
- utiliza el sistema ISO de teclas USB
- tiene teclas de función adicionales: F1, F2...
- se conecta mediante un puerto USB

4. Las siglas CPU designan en informática:

- al procesador de un ordenador
- a la carcasa donde se encuentra la placa madre
- al ordenador de sobremesa
- un tipo de memoria RAM

5. El CCD de un escáner es sensible a los colores:

- verde, rojo y amarillo
- amarillo, rojo y azul
- rojo, azul y verde
- magenta, amarillo y cian

6. Las impresoras de tinta utilizan habitualmente los colores:

- rojo, amarillo, azul y negro
- magenta, amarillo, cian y negro
- azul, rojo, verde y negro
- amarillo puro, rojo puro, azul puro y negro intenso

7. ¿Cuál de estos programas no es un sistema operativo?:

- Unix
- Mac OS X
- Microsoft Office
- Guadalinex

8. Un byte es:

- la unidad básica de velocidad en el proceso de datos
- la unidad mínima de resolución digital
- la unidad básica de almacenamiento de información
- la unidad mínima de tamaño de un procesador

9. Un Firewall es:

- un estándar de intercambio de datos a gran velocidad
- un elemento que controla las comunicaciones en una red
- un sistema de refrigeración del microchip
- un tipo de cámara de video digital de calidad profesional

10. Una red P2P es aquella que:

- no tiene clientes ni servidores
- utiliza dos puntos de acceso al servidor
- tiene dos nodos principales que gestionan las conexiones
- utiliza dos protocolos diferentes de manera simultánea

11. Se denomina software libre:

- al que no tiene derechos de autor
- a los programas freeware
- al que puede ser copiado, modificado y redistribuido
- a los programas realizados sin ánimo de lucro

12. Un megapíxel es igual a:

- 1.024 píxeles
- 1.000.000 píxeles
- 1.048.576 píxeles
- 10.000.000 píxeles

13. Con una profundidad de color de 24 bits por píxel:

- pueden representarse 16 colores
- pueden representarse 256 colores
- pueden representarse 65.536 colores
- pueden representarse 16.777.216 colores

14. El color del cielo:

- es azul
- depende del color del mar
- es resultado de la radiación difusa
- es azul transparente

Ciclo Superior de Gráfica Publicitaria

PRUEBA ACCESO SEPTIEMBRE · CURSO 07/08

15. Dos rectas paralelas son aquellas que:

- se encuentran en un punto del infinito
- tienen exactamente la misma longitud
- mantienen la misma anchura
- poseen las mismas proporciones

16. El fenómeno conocido como refracción se debe a:

- el grosor del cristal o un medio de transparencia similar
- los diferentes índices de transparencia del aire y el agua
- el ángulo de incidencia de la luz en los líquidos
- un cambio en la velocidad de las ondas

17. La radiación ultravioleta:

- no tiene color
- es de color violeta oscuro
- es de color magenta claro
- es una luz de color violeta puro

18. Los conos son las células que:

- nos permiten diferenciar los colores
- permiten la unión entre la retina y el nervio óptico
- nos permiten distinguir el negro, el blanco y los grises
- se encuentran principalmente en la pupila del ojo

19. Decimos que un objeto es de color rojo cuando:

- reacciona sólo ante el color rojo
- absorbe el color rojo
- refleja el color rojo
- los bastones lo perciben de color rojo

20. Los rayos del sol son de color:

- blanco
- blanco amarillento
- amarillo luz
- no tienen color