

**PRUEBA ESPECÍFICA DE ACCESO a E.S.D. - 2014-15**

ALUMNA/O:

ESPECIALIDAD:

Se realizará en primer lugar el ejercicio 3 con un tiempo de desarrollo de 1/2 hora.

A continuación se realizarán los ejercicios 1 y 2 con un tiempo de desarrollo total de 3 horas.

**1. Primer ejercicio.** *Realizar un ejercicio a partir del modelo propuesto mediante la aplicación de técnicas y lenguajes propios del croquis o boceto.*

- Objeto propuesto: pinza de madera.
- Se dibujará en perspectiva, mediante croquización, sólo a línea y a mano alzada. Se representarán partes ocultas. Se harán 3 representaciones: el objeto montado, su funcionamiento, y su despiece.
- Se realizará en formato DIN A-3.
- Se valorará:
  - Proporción, encaje (no se borrarán las líneas de encaje) y ajuste del tamaño de los dibujos al formato de papel utilizado.
  - Claridad y limpieza del trazo.

**2. Segundo ejercicio.** *Realizar un ejercicio a color con técnica libre interpretando el modelo propuesto.*

- Objeto propuesto: pinza de madera.
- Se representará gráficamente el objeto descontextualizado (cambio de escala, de material, de función, de relación entre las partes, de número, de ubicación...) y aplicado a la especialidad elegida, adaptándolo a una nueva función que deberá ser real.
- Se utilizará la técnica que se considere más oportuna.
- Se especificará la nueva función.
- Se valorará:
  - Aplicación correcta de la técnica plástica elegida.
  - Aspectos comunicativos.

ALUMNA/O:

ESPECIALIDAD:

**3. Tercer ejercicio.** *Responder por escrito a preguntas relacionadas con temas generales de las especialidades de diseño.*

- Se comentará la intervención realizada por el diseñador de interiores, el de producto y el de gráfico en los proyectos cuyas imágenes se adjuntan.
- Se valorará: contenido, precisión y concreción de los comentarios.
- Se tendrá en cuenta: ortografía, expresión y redacción.

Imagen 1

“Postcard Shop”, “Walk in Progress”, “Info-Shops” ... De la unión entre Camper y Martí Guixé nacen las tiendas Together más conceptualmente Camper. Son espacios vitales y expresivos, donde el mensaje es el diseño y viceversa.



Imagen 2

escribir, dibujar, pensar, compartir, generar conversaciones o enviar postales. Licencia creativa 100%. El medio es el mensaje.



Imagen 3

Martí Guixé inventa y propone, desde tiendas provisionales y reciclables hasta locales interactivos que invitan a relacionarse,

