

diseño gráfico

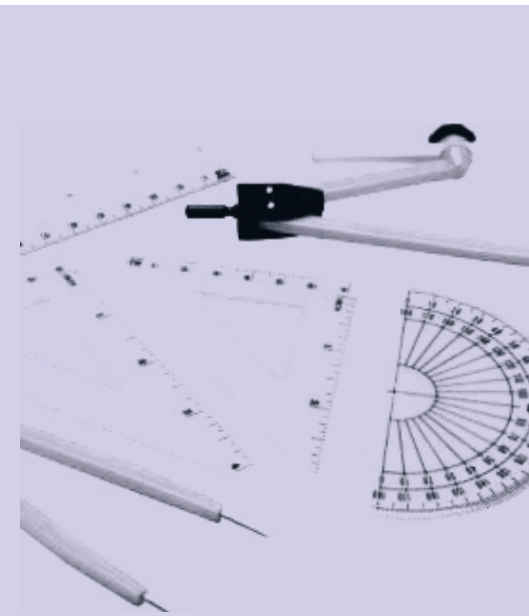
S

E

A

C

E



**LIBRO APOYO
PARA LA PRUEBA
ECAES
DISEÑO GRÁFICO**





UNIVERSITARIA DE INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

**Bucaramanga
2008**



Autores

Maestro LUIS FERNANDO BERNAL VALDERRAMA
Maestro HENRY BUITRAGO ALBA
Maestro JULIO CESAR RODRÍGUEZ JAIMES
Maestra MARIA OLGA LARGACHA
Diseñador Industrial JUAN MANUEL ARGUELLO ESPINOSA
Diseñadora Industrial OLGA LUCIA SALAZAR CÁRDENAS
Diseñador Gráfico OSCAR MAURICIO GOMEZ
Diseñadora Gráfica MARELBIS VELASQUEZ LÒPEZ
Diseñadora Gráfica VIVIANA GUEVARA NAVARRO
Publicista MARY YANETH RODRÍGUEZ VILLAMIZAR
Historiadora DIANA LIBETH FLÓREZ TAPIAS

Colaboradores

Diseñador Gráfico HERNÁNDO ÁNGEL MADRID
Ingeniero de Sistemas JAIRO AUGUSTO CASTRO

Revisión del documento

Diseño: OSCAR MAURICIO GÓMEZ

Correctores de Estilo: DIANA LIBETH FLÓREZ TAPIAS
LUIS FERNANDO BERNAL





INTRODUCCIÓN

Los Exámenes de Calidad de la Educación Superior –ECAES–, son pruebas académicas obligatorias que se encuentran incluidas junto a otras actividades, en el conjunto de herramientas que el Gobierno Nacional ha diseñado para evaluar y determinar la calidad en la Educación Superior Colombiana. En el marco histórico, es posible destacar que la prueba fue aplicada por primera vez en el año 2003 a estudiantes de programas relacionados con la medicina, arquitectura e ingenierías, de ahí en adelante cada año se han ido haciendo obligatorios para todo tipo de programas, incluyendo los de formación Técnica y Tecnológica.

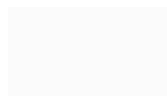
Las pruebas ECAES buscan medir las COMPETENCIAS adquiridas a lo largo de una carrera por parte de los futuros profesionales, igualmente con la prueba se reúne información sobre la actualidad de la formación en las diversas áreas del conocimiento, construyéndose así una visión en conjunto sobre las instituciones, los programas académicos, los estudiantes y por ende del país en materia educativa.

La UDI, en su interés por propender por el desarrollo de la academia, ha colocado especial motivación en las pruebas ECAES, y es por esta razón que en el año 2005 inició la elaboración de textos por programas Académicos que permitan al estudiante conocer la metodología utilizada en la prueba, y practicar los diferentes tipos de ejercicios en cada área y programa.

En el presente documento se plasman básicamente los fundamentos metodológicos de las pruebas ECAES, así como preguntas con sus respectivas soluciones en las áreas que dicha

evaluación presenta. La intención es que el estudiante revise y afiance conceptos básicos, al igual que le genere inquietudes en nuevo conocimiento para estar con mejor disposición ante el examen. Es importante destacar que el MEN, no ha desarrollado hasta el momento Pruebas Ecaes para el Pregrado de Diseño Gráfico, no obstante, es de vital importancia que el egresado ponga a prueba los conocimientos adquiridos a lo largo de su carrera universitaria.







Contenido

1. MARCO NORMATIVO	9
2. OBJETIVOS DEL EXAMEN	10
2.1 OBJETIVOS	
2.2 POBLACIÓN OBJETIVO	
3. AREAS DE FORMACIÓN	11
4. COMPETENCIAS A EVALUAR	12
5. CONDICIONES DE LA PRUEBA	13
5.1 NÚMERO DE PREGUNTAS Y TIEMPO DISPONIBLE	
5.2 TIPOS DE PREGUNTAS Y EJEMPLOS	
5.2.1 PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA	
6. COMPONENTE Comunicación y Expresión	15
7. COMPONENTE Proyectual	25
8. COMPONENTE Funcional Operativo	33
9. COMPONENTE Gestión	39
9.COMONENTE Teoría e Historia del Diseño	47





Marco Normativo

De conformidad con la Constitución Política de 1991, la educación es un derecho de la persona, un servicio público con función social con el cual se busca acceso al conocimiento, la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura. Así mismo, le corresponde al Estado regular y ejercer la suprema inspección y vigilancia de la educación con el fin de velar por su calidad, el cumplimiento de sus fines y la mejor formación moral, intelectual y física de los educandos (art. 67). En consecuencia, por tratarse de un derecho de la persona y dada su naturaleza de servicio público cultural, es inherente a la finalidad del Estado y constituye, por lo tanto, una obligación ineludible asegurar su prestación eficiente (art. 365) y ejercer la inspección y vigilancia de la enseñanza, en cabeza del Presidente de la República, conforme a la Ley (art. 189, numeral 21), con garantía de la autonomía universitaria. Estos ordenamientos constitucionales tienen desarrollo legal en la Ley 30 de 1992 mediante la cual se organiza el servicio público de la Educación Superior, especialmente en los artículos 3, 6, 27, 31 (literal h) y 32 en los que se hace referencia a la responsabilidad del Estado de velar por la calidad y ejercer la inspección y vigilancia de la Educación Superior. Igualmente se determinan los objetivos de la Educación Superior y sus instituciones en el contexto de la formación integral de los colombianos con miras a mejorar las condiciones de desarrollo y avance científico y académico del país. Además, establece la Ley 30 que los Exámenes de Estado son pruebas académicas de carácter oficial, que tienen por objeto comprobar los niveles mínimos de aptitudes y conocimientos. Estos exámenes se constituyen entonces, en uno de los mecanismos de evaluación de la calidad de los programas

académicos de las instituciones de Educación Superior.

Así mismo, los Exámenes de Calidad de la Educación Superior -ECAES- son reglamentados mediante el Decreto 1781 de junio de 2003, y la Resolución 000030 del 21 enero de 2004 regula el proceso de registro y presentación a los diferentes exámenes del ICFES. A la luz del artículo 1o. del Decreto 1781, los ECAES se definen como “unas pruebas académicas de carácter oficial y obligatorio que forman parte, con otros procesos y acciones, de un conjunto de instrumentos que el Gobierno Nacional dispone para evaluar la calidad del servicio educativo”, este mismo Decreto, en sus artículos 2o y 3o, determina que los ECAES deben

comprender aquellas áreas y componentes fundamentales del saber que identifican la formación de cada profesión, disciplina u ocupación, y que será el ICFES la entidad que dirija y coordine el diseño, la aplicación, la obtención y análisis de los resultados, para lo cual se puede apoyar en las comunidades académicas, científicas y profesionales del orden nacional o internacional.



Objetivos del Examen

En esta sección se describen los objetivos del examen, así como la población a la cual esta dirigida la prueba.

podrán presentarlo los egresados que deseen autoevaluarse, siempre y cuando se inscriban oportunamente, en la forma indicada por el ICFES.

OBJETIVOS

Comprobar el grado de desarrollo de las competencias de los estudiantes que cursan el último año de los programas académicos de pregrado que ofrecen las instituciones de Educación Superior.

Servir de fuente de información para la construcción de indicadores de evaluación del servicio público educativo, que fomenten la cualificación de los procesos institucionales, la formulación de políticas y faciliten el proceso de toma de decisiones en todos los órdenes y componentes del sistema educativo.

POBLACIÓN OBJETIVO

De acuerdo con lo estipulado en el artículo 5 del Decreto 1781 de 2003, antes citado, estos exámenes “deberán ser presentados por todos los estudiantes que cursen el último año de los programas académicos de pregrado, para lo cual las instituciones de Educación Superior adoptarán las medidas internas que permitan la participación de la totalidad de sus estudiantes”.

En consecuencia, el examen debe ser presentado en forma obligatoria por todos los estudiantes que sean alumnos regulares del programa, a juicio de la institución, en la fecha programada por el ICFES para la aplicación del examen. Adicionalmente

Áreas de Formación

1.PROYECTUAL

TALLER DE DISEÑO BÁSICO
TALLER DISEÑO TRIDIMENSIONAL
TALLER DE LENGUAJE TIPOGRÁFICO
TALLER DE DIAGRAMACIÓN
TALLER DE IDENTIDAD CORPORATIVA
TALLER ORIENTACIÓN GRÁFICA
TALLER DE MEDIOS EDITORIALES
TALLER DISEÑO PUBLICITARIO

2.COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN

DIBUJO ARTÍSTICO I
DIBUJO ARTÍSTICO II
DIBUJO ANATÓMICO
ILUSTRACIÓN I
ILUSTRACIÓN II
TÉCNICAS DE EXPRESIÓN ORAL Y ESCRITA
COLOR I
COLOR II
SEMIÓTICA DE LO GRÁFICO
SEMIÓTICA DE LO AUDIOVISUAL

3.TECNOLÓGICO

AUTOEDICIÓN I
AUTOEDICIÓN II
AUTOEDICIÓN III
RETOQUE DIGITAL
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO WEB
TALLER DE MODELADO 3D
INTRODUCCIÓN AL DISEÑO MULTIMEDIAL
INTRODUCCIÓN A LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL
TALLER DE ANIMACIÓN 3D

4.TEORIA E HISTORIA DEL DISEÑO

PERCEPCIÓN VISUAL
HISTORIA DEL ARTE UNIVERSAL
ARTE PRECOLOMBINO
HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO
TEORIA DEL DISEÑO
METODOLOGÍA DEL DISEÑO
TEORIA PUBLICITARIA
SEMINARIO DE DISEÑO CONTEMPORÁNEO

5.HUMANÍSTICO

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN
ETICA PROFESIONAL Y CIUDADANA
INGLÉS

6.FUNCIONAL OPERATIVO

DESCRIPTIVA
FOTOGRAFÍA BÁSICA
PERSPECTIVA
FOTOGRAFÍA APLICADA
TÉCNICAS DE IMPRESIÓN
DIBUJO E HISTORIETA DE CÓMIC

7.GESTIÓN

HERRAMIENTAS BÁSICAS DE EMPRENDIMIENTO
PRODUCCIÓN GRÁFICA
PRINCIPIOS DE LA GESTIÓN ADMINISTRATIVA
COSTOS DE PRODUCCIÓN
PROYECTO EMPRENDEDOR



Competencias a Evaluar

En el marco de la evaluación de la calidad de la educación superior en Ingeniería Electrónica, se define la competencia a evaluar como un “saber hacer en contexto”; es decir, como “la articulación y uso de conocimientos, de formas de razonar y proceder para comprender situaciones, para fundamentar decisiones o para solucionar problemas en contextos específicos”. De esta manera, dicho saber hacer, recoge las interacciones entre los conocimientos apropiados, sus relaciones prácticas y las aplicaciones referidas a contextos o situaciones determinadas. Las competencias que se evalúan en los ECAES de Ingeniería Electrónica son las interpretativas, argumentativas y propositivas, las cuales se caracterizan a continuación .

Interpretativa: se define como aquella acción encaminada a encontrar el sentido de un texto, un problema, una gráfica, un plano de ingeniería, un diagrama de flujo, una ecuación, un circuito eléctrico, entre otras situaciones, donde se le proporciona un contexto al estudiante. La interpretación sigue unos criterios de veracidad, los cuales no implican sólo la comprensión de los contextos, sino que se debe dirigir a la situación concreta y reflexionar sobre sus implicaciones y los procesos de pensamiento involucrados son el recuerdo, la evocación, comprensión, análisis, medición, etc.

Argumentativa: Es aquella acción dirigida a explicar, dar razones y desarrollar ideas de una forma coherente con el contexto de la disciplina evaluada. Los puntos relacionados con esta competencia exigen dar cuenta de un saber fundamentado en razones coherentes con los planteamientos que se encuentran en el texto.

Se contextualiza la argumentación en acciones

como la resolución de problemas, los fundamentos de un diseño de ingeniería, la organización de la información, la proyección de la información, la explicación de eventos y fenómenos, la formulación de soluciones a través de un gráfico, un plano, un diagrama, etc.

Propositiva: Es aquella acción que persigue que el estudiante proponga alternativas que puedan aplicarse en un contexto determinado; por lo tanto, se espera que la solución que escoja corresponda con las circunstancias que aparecen en la formulación de un problema. Así mismo, el estudiante deberá generar hipótesis y proponer alternativas de solución a los problemas de ingeniería que cubran aspectos como los ambientales, de manufacturabilidad, económicos, entre otros; y propondrá acciones de aplicación, evaluación y optimización de una solución en un contexto de ingeniería dado.

Condiciones de la Prueba

5.1 NÚMERO DE PREGUNTAS Y TIEMPO DISPONIBLE

El examen se aplicará en dos sesiones. La primera sesión será de cuatro horas y media, a partir de las 7:30 a.m. y la segunda de cuatro horas, a partir de la 1:30 p.m. La estructura del examen es la siguiente :

PROYECTUAL	22
COMUNICACIÓN Y EXPRESIÓN.	40
TECNOLÓGICO	
TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO	20
HUMANÍSTICO	
FUNCIONAL OPERATIVO	13
GESTIÓN	17

5.2 TIPOS DE PREGUNTAS Y EJEMPLOS

En las pruebas ECAES para Tecnología Electrónica se están utilizando básicamente preguntas de SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA. A continuación se describe con detalle cada uno de estos tipos de preguntas, así como algunos ejemplos para evidenciar como se interpretan y desarrollan.

5.2.1 PREGUNTAS DE SELECCIÓN MÚLTIPLE CON ÚNICA RESPUESTA

Están conformadas por un enunciado y cuatro (4) o cinco (5) opciones de respuesta. El enunciado puede contener una frase incompleta, una interrogación, un texto o una gráfica; las opciones de

respuesta aparecen identificadas con las letras A, B, C, D y E. Una sola de las opciones completa o responde correctamente el enunciado. Los siguientes ejemplos permiten ilustrar este tipo de pregunta:

1. Si se dice que una forma en un plano se encuentra en la parte inferior derecha se está identificando su:

- A. Dirección
- B. Tamaño
- C. Posición
- D. Tono

RESPUESTA

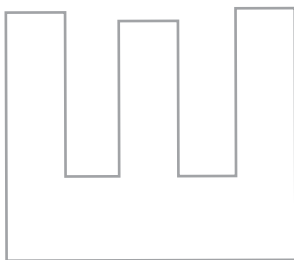
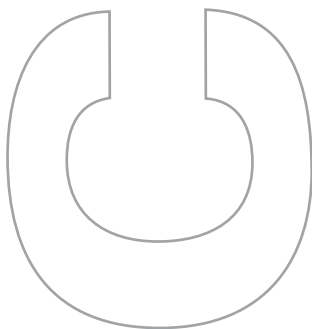
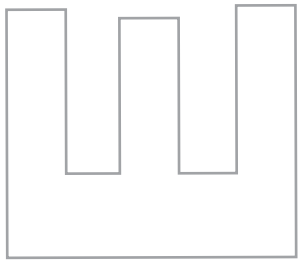
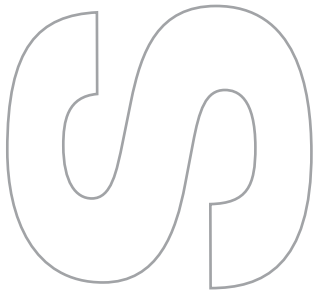
Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: La posición se define como el emplazamiento de un elemento con respecto al plano en el que se encuentra.





COMPONENTE Comunicación y Expresión

DISEÑO GRÁFICO







1. Al observar las figuras podemos decir, si consideramos que el cuadrado interior es una figura y el exterior es el fondo:

- a. La figura negra es de mayor tamaño que la blanca
- b. La figura blanca es de mayor tamaño que la negra
- c. El color de la figura afecta la percepción que se tiene del tamaño del objeto
- d. El color del fondo no afecta el tamaño de la figura.

CLAVE: C

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: la percepción de un objeto depende del color de éste y del fondo, pues un color no se puede considerar de manera aislada sino interactuando con el que esté a su alrededor.

2. El fenómeno del contraste complementario en el cual se aprecia una ilusión óptica que genera interferencia visual en la aplicación de color a la tipografía, se soluciona mediante la aplicación de una letra de contorno, vacía o coloreada en su interior la cual se conoce con el nombre técnico de:

- a. Freeline
- b. Outline
- c. Rough
- d. Contour

CLAVE: B

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Es la palabra técnica que designa tal acción

3. Karl Borggrafe elaboró una tabla, que se conoce con su nombre, en la que definió el orden en que se deben trabajar por parejas los colores con miras a generar una mejor legibilidad de la tipografía en los diseños visuales, esto porque es inherente al color:

- a. Analogía del color
- b. Visibilidad, percepción y contraste.
- c. Luminosidad e ilusión óptica
- d. Temperatura y sensación

CLAVE: B

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Al aplicar el color buscando una mayor legibilidad interviene la visibilidad, percepción y contraste del color en parejas establecidas por Karl Borggrafe a través de estudios en los que se utilizaron diferentes mediciones técnicas.

4. Al momento de aplicar el color un diseñador gráfico debe tener en cuenta en su diseño, aparte de los fenómenos que son propios del color:

- a. Los programas de diseño asistidos por computador
- b. La distribución del color.
- c. La psicología, la aplicación en el marketing y el significado de cada color.
- d. La ubicación de la imagen y el texto.

CLAVE: C

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Las dimensiones que no son inherentes a las propiedades del color, son las cuestiones que emanan de la cultura en que se está inmerso y que han sido trasladadas al color. Aparte de las cuestiones que emanan de la sensación que produce el color en sí.

5. Si decimos que es un color cálido, alegre, vibrante, luminoso, que significa riqueza, abundancia, cercanía y cuyo color complementario se asocia con el luto, lo seductor, el frío y sofisticado estamos hablando de:

- a. Verde y rojo
- b. Rojo naranja y Azul violeta
- c. Amarillo y violeta
- d. Verde amarillo y naranja rojo

CLAVE: C

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Esta es la respuesta correcta, pues esos son atributos culturales y de sensación inherentes a estos dos colores.

6. La ilustración para el diseñador gráfico establece una relación de tipo:

- a. Ojo/mano/lápiz
- b. Cliente/técnica/idea
- c. Color/medio/sustrato
- d. Idea/manera/representación





CLAVE: B

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Cliente/técnica/idea, pues es a través de la ilustración que el diseñador puede hacer llegar su idea al cliente de manera rápida, concreta y eficiente.

7. Las palabras del diseñador gráfico David Con-suegra, acerca de la figura en el dibujo como: “medio de acceder a la narración gráfica” hacen referencia a:

- a. La importancia de la técnica del dibujo de la figura
- b. La habilidad adquirida por el dibujante en la representación de la figura
- c. La necesidad de manejar la técnica a la hora de comunicar visualmente
- d. La importancia de comunicar gráficamente a través del dibujo.

CLAVE: D

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: La primordial misión del diseñador es comunicar, narrar a través de la ilustración.

8. Al referirnos a formato, encuadre, punto de vista estamos hablando de:

- a. Posición
- b. Diagramación
- c. Definición
- d. Diseño

CLAVE: B

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Son términos propios de la diagramación de una ilustración.

9. Existen diferentes clases de ilustraciones algunas de ellas son:

- a. Fotográficas, narrativas, populares
- b. Expresivas, minimalistas, compositivas
- c. Anacrónicas, comunicativas, definitorias
- d. Publicitarias, editoriales, libro de texto.

CLAVE: D

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Son tres de las clases de ilustración existentes.

10. Para la correcta realización de una ilustración se debe tener en cuenta:

- a. Técnica, formato, soporte, diagramación, tipografía, color.
- b. Edad, producto, cliente, impresora, estrato.
- c. Ejecución, diálogo, concepción, sector.
- d. Costo, programación, papel

CLAVE: A

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Son conceptos básicos a manejar a la hora de realizar una ilustración

11. En dibujo la línea es:

- a. La forma como de llegar dentro de un plano
- b. El resultado de un punto
- c. El desplazamiento del punto por el espacio
- d. La reconstrucción de un punto.

CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: La línea es el elemento gráfico esencial del dibujo. Sirve para describir, concretar y fijar la apariencia de las formas tangibles y también para dar cuerpo a todo aquello que sólo existe en la mente del autor.

Con la línea se dibuja el contorno de las cosas y se delimitan las formas, concretas o abstractas. Sin embargo, si observamos cualquier objeto, vemos que no existe ningún tipo de línea que defina su contorno y que éste queda delimitado por la diferencia de color existente entre el objeto y el fondo sobre el que se sitúa. Por lo tanto, se puede afirmar que la línea de contorno es un artificio ideado por el hombre para hacer posible la representación dibujística.

12. Qué significa “DIBUJAR DEL NATURAL

- a. Trazar libremente al observar una fotografía.
- b. Rayar con lápices y carbonillos de varios tonos.
- c. Hacer un traslado gráfico de un objeto que esta frente a nosotros.



d. Es cuando lo hacemos directamente delante de la naturaleza.

CLAVE: D

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Es la técnica de dibujo, donde se aplica la observación directa del objeto, para así apreciar los detalles al máximo de este.

13. En la clasificación de los lápices encontramos que estos según su composición se dividen:

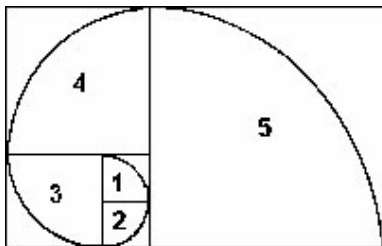
- a. H y HB
- b. B y HB
- c. H y B
- d. HB y 2H

CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Técnicamente a los lápices se les ha clasificado según su composición en H y B, donde los lápices de grado h son más duros y se logra más precisión, mientras que los b son blandos y van a la inversa en la escala de tonos, en estos se pueden borrar y desempolvar fácilmente.



14. La Imagen muestra lo que es la sección Áurea, luego la podemos definir como:

- a. Una parte importante al dibujar un espiral.
- b. El segmento más corto entre dos líneas
- c. La unión de un paralelo con un meridiano
- d. Es la división armónica de una recta en media y extrema razón.

CLAVE: D

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Esto hace referencia, a que el segmento menor, es al segmento mayor, como este es a la totalidad de la recta. O cortar una línea

en dos partes desiguales de manera que el segmento mayor sea a toda la línea, como el menor es al mayor. De esta forma se establece una relación de tamaños con la misma proporcionalidad entre el todo dividido en mayor y menor, esto es un resultado similar a la media y extrema razón. Esta proporción o forma de seleccionar proporcionalmente una línea se llama proporción áurea, se adopta como símbolo de la sección áurea (Φ), y la representación en números de esta relación de tamaños se llama número de oro = 1,618.

15. En dibujo qué es la mancha?:

- a. Técnica para elaborar un dibujo del natural.
- b. Método para rellenar un dibujo
- c. Expresión pictórica o dibujística que posee un color
- d. Un grafismo

CLAVE: C.

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: La mancha es la parte de la superficie pictórica o dibujística que tiene un color, una oscuridad/ luminosidad o una textura distintos a los del resto de la obra. Es un recurso expresivo muy utilizado por los pintores y confiere a la obra sensación de frescura, de espontaneidad y de libertad creativa. La mancha sirve para estructurar superficies, para encajar, para crear volumen o espacio. Posee evidentes ventajas frente a otros elementos del dibujo, pero también inconvenientes manifiestos. Entre las ventajas se encuentran la rapidez en la ejecución de la obra y la expresividad fácil e inmediata. Entre los inconvenientes, hallamos una mayor dificultad de aplicación para los principiantes. Al ser la mancha un elemento más gestual que la línea o el punto, proporciona menor exactitud que éstos a la hora de encajar, de valorar el claroscuro y de crear efectos espaciales o volumétricos.

16. Dentro de la ilustración a que se le puede denominar "boceto"?

- a. collage
- b. fotomontaje
- c. esquema
- d. arte final.



CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma esquemática y sin preocuparse de los detalles o terminaciones para representar una idea, un lugar, una persona, un aparato o cualquier cosa en general. El boceto suele ser un apunte rápido de un dibujo, idea o esquema que se desarrollará en el futuro de forma más compleja. También se usa para apoyar una explicación rápida de El boceto cumple diversas funciones. Una de ellas es la realización de un estudio para otro tipo de trabajo, como la escultura o la pintura mural, en la que se suelen realizar los dibujos previos que luego se pasan a la pared pinchando a lo largo de las líneas del boceto, de manera que se obtiene, ya en el muro, un dibujo a puntos que se completa uniéndolos para reproducir el dibujo a línea.

17. A que se le denomina "Rough" y "Layout":

- a. Boceto previo y prueba de edición.
- b. a todos los bocetos
- c. Prueba de impresión y correcciones finales.
- d. Bocetos iniciales y boceto final.

CLAVE: D

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

COMPETENCIA: Interpretativa.

JUSTIFICACIÓN: El boceto cumple diversas funciones. Una de ellas es la realización de un estudio previo antes de la ejecución de un trabajo, así entonces encontramos que el Rough son los diversos bocetos previos, antes de la selección del definitivo, mientras que el Layout es el boceto final previo a la ejecución final del trabajo.

18. Dentro de la ilustración, encontramos al dibujo como elemento fundamental, donde la línea es:

- a. El desplazamiento del punto por el espacio
- b. La forma como de llegar dentro de un plano
- c. La reconstrucción de un punto.
- d. El resultado de un punto

CLAVE: A.

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: La línea es el elemento gráfico esencial del dibujo. Sirve para describir, concretar y fijar la apariencia de las formas tangibles y también para dar cuerpo a todo aquello que sólo existe en la mente del autor. Con la línea se dibuja el contorno de las cosas y se delimitan las formas, concretas o abstractas. Sin embargo, si observamos cualquier objeto, vemos que no existe ningún tipo de línea que defina su contorno y que éste queda delimitado por la diferencia de color existente entre el objeto y el fondo sobre el que se sitúa. Por lo tanto, se puede afirmar que la línea de contorno es un artificio ideado por el hombre para hacer posible la representación dibujística.

19. Una de las necesidades más habituales cuando decidimos elaborar una ilustración es la introducción de texto con diferentes propósitos.

- a. por que se desea incluir una información para los destinatarios,
- b. porque el texto formará parte de la composición,
- c. Todas las anteriores
- d. Ninguna de las anteriores.

CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN: Una de las necesidades más habituales cuando decidimos elaborar una ilustración es la introducción de texto con diferentes propósitos. En unos casos porque deseamos incluir una información para los destinatarios, por ejemplo en un cartel anunciador, y en otros porque el texto formará parte de la composición, por ejemplo, a la hora de diseñar un logotipo, aunque no sea con intenciones comerciales, como la cabecera de una sección para incluir en la web. En definitiva, el texto suele ser un elemento normal en este ambiente.

20. ¿Cuáles consideras que serian los pasos para hacer una ilustración?:

- a. concepción de la idea, entintado y coloreado.
- b. concepción de la idea, búsqueda de referencias, realización, retoque y producción final,
- c. Idea, dibujo, y publicación.



d. concepción de la idea, búsqueda de referencias, realización, retoque y producción final, publicación.

CLAVE: B.

COMPETENCIA: Interpretativa.

COMPONENTE: Comunicación y Expresión.

JUSTIFICACIÓN:

Concepción de la idea: Ya sea como ilustración artística o por encargo hay que definir el contenido o lineamientos de la misma y la necesidad a la que responde y los materiales necesarios para realizarla.

Búsqueda de referencias. Según sea el caso, es necesario obtener referencias de objetos, personajes, situaciones o entornos para aterrizar el concepto y en su caso estilizar.

Realización: Este proceso debe ser meticuloso y sistemático en lo general. El proceso de realización esta unido al creativo, por lo cual es importante equilibrar el concepto original con las ideas que van surgiendo para plasmarlos en la ilustración y no perder de vista el objetivo de la misma.

Retoque y preparación final: El retoque final es lo que le da los últimos valores definitorios a la obra y que adicionalmente ayuda a cubrir los pequeños errores plásticos que haya habido en el proceso, dejándola lista para su uso comercial o personal.

21. Los colores olivas son el resultado de la mezcla de dos colores.

- a. primarios
- b. negro y azul
- c. un secundario y blanco
- d. amarillo y negro

CLAVE: D

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Los colores olivas son el resultado de las diferentes mezclas entre colores amarillo y negro

22. Los colores acromáticos son:

- a. amarillo, azul, rojo
- b. negro, gris, verde
- c. blanco, negro, gris
- d. blanco, azul, violeta

CLAVE: C

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Llamamos colores acromáticos a aquellos colores que no tienen croma o color como al blanco y al negro y su mezcla el gris.

23. El fenómeno sobre la adaptación del ojo a las condiciones de luz es llamado

- a. cromatismo
- b. armonía
- c. contraste simultáneo
- d. miopía

CLAVE: C

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Chevreul descubrió el fenómeno que definió como contraste simultáneo o recíproco y consiste en un estímulo visual por el cual cuando nuestros ojos ven un color exigen simultáneamente un color y si no le es dado lo producen ellos mismos. Estímulo que tiene que ver con la teoría de los colores complementarios.

24. El físico que estudió la descomposición de la luz solar en los colores del espectro se llama

- a. Albert Einstein
- b. Aristóteles
- c. Isaac Newton
- d. Graham. Bell

CLAVE: C

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Isaac Newton en 1676 prueba experimentalmente que la luz del sol se descompone en los colores del espectro

25. Los grados de claridad u oscuridad que existen entre dos extremos de color es llamado

- a. tono
- b. valor
- c. tinte
- d. tinta



CLAVE: C

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Cuando hablamos de claridad u oscuridad de los colores hablamos de las mezclas de los colores con blanco y con negro, esta mezcla es llamada valor.

26. El estudio de las proporciones anatómicas o canon viene dado

- a. de los Egipcios y Griegos
- b. de los Sumerios
- c. de los Renacentistas
- d. de los academistas

CLAVE: A

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Quienes primero establecieron unos cánones o medidas del cuerpo humano fueron los egipcios

27. La proporción o medida del cuerpo viene dada por

- A. la proporción de la cabeza
- B. la proporción de un ojo
- C. el tamaño de los brazos
- D. el tamaño de las orejas

CLAVE: A

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: Para mayor claridad en el uso de las proporciones del cuerpo humano, la cabeza es el mejor módulo

28. El estudio de los músculos del cuerpo es llamado

- A. osteología
- B. movimiento
- C. miología
- D. osteoporosis

CLAVE: C

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: La parte de la anatomía que estudia los músculos es llamada miología

29. Los huesos coxales junto con el hueso sacro y el cóccix de la columna vertebral forman un conjunto llamado:

- A. caja torácica
- B. columna vertebral
- C. escápula
- D. pelvis

CLAVE: D

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: La cadera está formada por dos huesos coxales que consta de tres partes: ilión, isquión y pubis y junto con el sacro y el cóccix constituyen la pelvis

30. Cuando un cuerpo se encuentra tendido boca arriba estamos hablando de un cuerpo

- A. en sueño profundo
- B. en pronación
- C. en supinación
- D. en equilibrio

CLAVE: C

COMPETENCIA: Argumentativa

COMPONENTE: Comunicación y expresión

JUSTIFICACIÓN: La posición de un cuerpo boca arriba es llamada posición de supinación

31. Constituye la forma exterior de un cuerpo representado sobre un plano:

- A. La silueta
- B. La figura
- C. El fondo
- D. El contorno

CLAVE: B

COMPETENCIA: Interpretativa

JUSTIFICACIÓN: La figura delimita hasta donde llega la forma de los cuerpos representados.



32. Se aplica individualmente a cualquier objeto al representarlo creando la ilusión de proyección y profundidad:

- A. Canon
- B. Claroscuro
- C. Escorzo
- D. Proporción

CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa

JUSTIFICACIÓN: Se diferencia de perspectiva cuando el escorzo es una representación en "un" objeto y la sensación que se genera en este de profundidad.

33. Mediante esta acción se busca dar una apariencia tridimensional a una superficie bidimensional; por ejemplo en la figura humana

- A. Modelar
- B. Claroscuro
- C. Valorar sombras
- D. Tramas de línea

CLAVE: A

COMPETENCIA: Argumentativa

JUSTIFICACIÓN: Es la propiedad técnica que permite describir la apariencia de topografía o relieve en cualquier tipo de representación de objetos

34. El Trabajo del semiólogo consiste en:

- A. Distinguir las categorías de signos, y si estos tienen una especialidad y leyes propias de organización, y procesos de significación particular.
- B. Fundamentar la observación de imágenes y categorizarlas de una manera sistemática y ordenada
- C. Identificar las falencias y aciertos del texto gráfico analizado.
- D. Clasificar las imágenes

CLAVE: A

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión

JUSTIFICACIÓN: Se hace necesario saber cuál es el papel del Semiólogo en el análisis de la imagen; es por esta razón que se debe distinguir las categorías de signos, y si estos tienen una especiali-

dad y leyes propias de organización, y procesos de significación particular.

35. Por qué se debe analizar una imagen:

- A. Para comprobar su composición y resolución
- B. Para justificar los recursos retóricos
- C. Para tener claro la percepción e interpretación
- D. Para establecer las diferentes disciplinas

CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión

JUSTIFICACIÓN: Por que no es lo mismo: Percepción e Interpretación, ya que ocasiones vemos ciertas figuras y las interpretamos solo en relación con las experiencias previas, producto de un aprendizaje individual (educación) y social (histórica).

36. El signo como representación analógica se divide en dos tipos de imágenes

- A. Imágenes fabricadas e imágenes como registro
- B. Imágenes fabricadas e imágenes como icono
- C. Imágenes como registro e imágenes como objeto.
- D. Imagen metafórica e imagen verbal.

CLAVE: A

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión

JUSTIFICACIÓN: Hay dos tipos de signos imágenes Fabricadas (creadas por el hombre), es la semejanza entre el objeto y la imagen que lo representa. Y las imágenes como Registro que es, la huella (índice) es decir, la huella que deja un objeto sobre otro objeto.

37. Las imágenes, por su escala iconográfica, de acuerdo al Reconocimiento se clasifican en:

- A. Descriptivas, Informativas, Artísticas.
- B. Simbólicas, Análogas, Descriptivas.
- C. Mapas de bits, Informativas, Abstractas
- D. Artísticas, Real, Figurativas.

CLAVE: A

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión





JUSTIFICACIÓN: Las imágenes según su Escala Iconográfica las podemos clasificar en tres grandes grupos como son: Descriptivas, Informativas, y Artísticas

38. Dos conceptos básicos fundamentales de cualquier análisis semiológico son:

- A. Expresión verbal y código visual
- B. Connotación y denotación
- C. Cognición visual y verbal
- D. El código y el mensaje

CLAVE: B

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión

JUSTIFICACIÓN: El carácter es de significación, pues cuando se trata de una lectura a un texto (imagen) ésta la puede ser una lectura Denotativa, que es la Identificación de los objetos contenidos en la imagen, y Connotativa que corresponde a la Interpretación del signo / imagen a partir de actitudes personales, de recuerdos, sentimientos. -subjetiva-

39. Partes del signo:

- A. Imagen y texto
- B. Connotación y denotación
- C. Significante y significado
- D. Lingüístico y no lingüístico

CLAVE: C

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión

JUSTIFICACIÓN: Las partes del signo son Significante que corresponde a lo que oímos o vemos ejemplo: luz roja, sonido de un pito. Y Significado, que es la idea que se produce en nuestro cerebro (peligro).

40. Los elementos de la comunicación son:

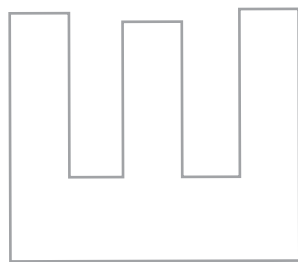
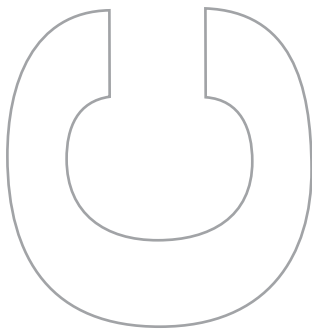
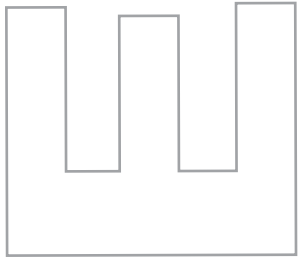
- A. Emisor, receptor, mensaje, código, canal.
- B. Escrito, canal, verbal, imágenes, emisor.
- C. Código, línea, mensaje, escrito, verbal.
- D. Lingüísticos, verbales, escritos, no lingüísticos.

CLAVE: A

COMPETENCIA: Interpretativa

COMPONENTE: Comunicación y Expresión

JUSTIFICACIÓN: Los elementos que intervienen en la comunicación son: Emisor (produce el mensaje), receptor (recibe o interpreta el mensaje), mensaje (información que se transmite), código (idioma que utilizan el emisor y el receptor), canal (vía por la cual se transmite el mensaje).



COMPONENTE Proyectual

DISEÑO GRÁFICO







1. El envase se define también como empaque primario, porque es:

- A.El empaque que se fabrica primero en la línea de producción
- B.El que está en contacto directo con el producto
- C.El que es utilizado primero por el consumidor final
- D.El que en la línea de llenado satisface las necesidades del consumidor final

Clave: B

Competencia: Argumentativa

Componente: Proyectual

Justificación: El sistema de empaque está compuesto por tres elementos fundamentales, el envase que es el objeto que contiene y está en contacto directamente con el producto; el empaque, que es el objeto que contiene uno o mas envases; y el embalaje que es el elemento que contiene una cantidad estándar de empaques.

2. Se tiene un empaque primario (envase) que contiene un producto de 90 gr. de peso y se encuentra empacado en un contenedor secundario (empaque) de 6,5 cm. de ancho, 6 cm. de profundidad y 11 cm. de altura, el empaque solo se podrá ubicar verticalmente, por tanto y cumpliendo los parámetros unificados de acomodación de empaques en un embalaje, utilizando un container estándar tendremos que:

¿Si utilizamos una estiba tipo I, cuantas estibas me cabrán por piso en el container?

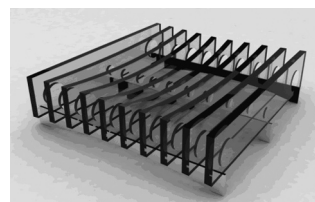
- A. 22
- B. 24
- C. 30
- D. 26

Clave: C

Competencia: Propositiva

Componente: Proyectual

Justificación: El contenedor estándar tiene unas dimensiones de 40 pies * 8 pies * 8,5 pies, y que la estiba tipo I tiene una dimensiones de 80*120*14 cm, así que haciendo la conversión de pies a cm y efectuado el consiguiente encaje, se determina que la cantidad de estibas tipo I por piso que se pueden acomodar dentro de un container estándar es igual a 30.



3. La imagen corresponde a un objeto construido a partir del concepto tridimensional conocido como:

- A.Prismas y cilindros
- B.Planos triangulares
- C.Capas lineales
- D.Planos seriados

Clave: D

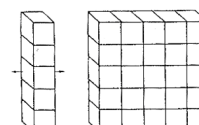
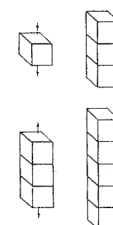
Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: se entiende por planos seriados la construcción de una forma tridimensional a partir de una sucesión de planos bidimensionales.

4. La imagen mostrada corresponde a la base del concepto tridimensional denominado:

- A. Estructuras de pared
- B. Planos triangulares
- C. Capas lineales
- D. Planos seriados



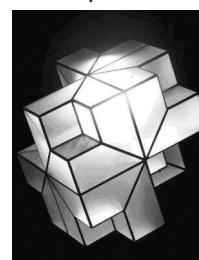
Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: el concepto tridimensional de estructuras de pared se base en la construcción de paredes a partir de celdas (módulos) que conforman una columna y la unión de columnas conformará una pared.

5. La imagen mostrada corresponde a una aplicación del concepto tridimensional denominado:



- A. Estructuras de pared
- B. Planos triangulares
- C. Repetición
- D. Planos seriados

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: La repetición es la multiplicación de elementos modulares iguales para conformar un elemento tridimensional.

6. Al mencionar señales direccionales, identificativas, reguladoras o informativas, se están clasificando de acuerdo a su:

- a. Sujeción
- b. Objetivo
- c. Contenido
- d. Duración

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: El objetivo se conoce como un criterio que permite fijar un propósito al diseñar una señal, direccionando la respuesta del receptor.

7. Si una señal expuesta a la luz del ambiente es diseñada en fondo rojo y figura negra su lectura se dificulta debido a la falta de:

- a. Forma
- b. Tamaño
- c. Percepción
- d. Contraste

Clave: D

Competencia: Argumentativa

Componente: Proyectual

Justificación: Contraste es la variación en la escala de color que permite diferenciar un fondo de su figura, a mayor rango mayor legibilidad.

8. (Situación). Parte una carrera de observación cuyas pistas son elementos gráficos, pasado ya un

tiempo prudente los organizadores se cuestionan, dado que los equipos participantes llegaron a puntos diferentes de la meta establecida. Este incidente se provocó por una señal con:

- a. Baja potencialidad
- b. Bajo contraste
- c. Alta potencialidad
- d. Alto contraste

Clave: A

Competencia: Argumentativa

Componente: Proyectual

Justificación: La potencialidad es un concepto ligado a la interpretación de la información, a mayor número de interpretaciones diferentes menor es la potencialidad de la señal.

9. Una adecuada organización para el desarrollo de un sistema de señales es el siguiente:

- a. Puntos de ubicación – Análisis de a quien se dirige el proyecto – selección de palabras claves.
- b. Selección de palabras claves – Análisis de a quien se dirige el proyecto – selección de materiales.
- c. selección de materiales – puntos clave – selección de palabras claves.
- d. Análisis de a quien se dirige el proyecto – selección de palabras claves – puntos de ubicación.

Clave: D

Competencia: Argumentativa

Componente: Proyectual

Justificación: El factor que origina un proyecto señalético es el humano, por lo tanto en el proceso de investigación se parte de quien va a interactuar con el sistema, seleccionando palabras de fácil interpretación y recordación por el público y luego una vez explorado el espacio físico determinar los puntos clave donde la señal puede ser percibida con mayor efectividad.

10. Una señal al momento de su instalación y posterior uso no logra ser percibida con facilidad dado a que se aleja del ángulo de visión del público, es una falla de tipo:

- a. tecnológico
- b. cromático

- c. cultural
- d. ergonómico

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: la Ergonomía es una disciplina que pone las necesidades y capacidades humanas en el foco del diseño con el propósito de asegurar que el ser humano y la tecnología trabajen en completa armonía.

11. Entre las cinco figuras, ¿cuál se basó en una retícula de círculos concéntricos únicamente?



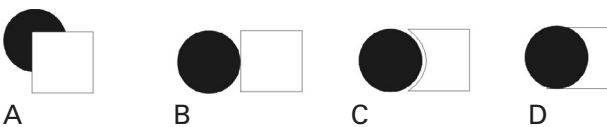
Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Aunque aparezca segmentado es evidente visualizar una estructura de círculos concéntricos

Basado en el siguiente gráfico responder las preguntas 12 y 13



12. El gráfico (a) representa la relación de elementos por:

- a. Sustracción
- b. Penetración
- c. Toque
- d. Superposición

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Uno de las maneras de interrelación de formas en un plano es la superposición, la cual

se define como el elemento que se acerca tanto a otro elemento que da la sensación de estar encima

13. El gráfico (c) representa la relación de elementos por:

- a. Penetración
- b. Sustracción
- c. Adición
- d. Intersección

Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Uno de las maneras de interrelación de formas en un plano es la penetración, la cual se define como el elemento que se acerca tanto a otro elemento pero al parecer que está encima pero sus contornos siguen siendo visibles

14. Una tela de araña es un buen ejemplo de:

- a. Gradación formal
- b. Reflexión de módulos
- c. Pasividad como técnica de comunicación
- d. Estructura de Radiación

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Toda estructura de radiación se caracteriza por tener espacios modulares o elementos básicos proyectados desde un punto central.

15. La técnica de comunicación que más se asemeja al ritmo es la:

- a. Continuidad
- b. Alternancia
- c. Acento
- d. Profusión

Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Como resultado de la intersección, surge una forma nueva y más pequeña. Puede no recordarnos las formas originales con las que fue creada



16. El interlineado o leading de una fuente tipográfica se halla entre:

- a. Letra y letra
- b. Línea base renglón superior y línea base renglón inferior
- c. Altura x superior y borde de las descendentes inferior
- d. Línea base superior y límite de las ascendentes inferiores

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Se define el interlineado o leading como el espacio medido en puntos o picas comprendido entre la línea base renglón superior y línea base renglón inferior de todo texto

17. Una característica importante en las familias tipográficas románticas es:

- a. Rebabas ajustadas
- b. Blanco interno redondo
- c. Anillos de letras abiertos
- d. Remates redondos en algunas letras

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Las letras de la familia románticas o bodonescas se caracterizan por: Eje de construcción vertical, astas contrastantes, Remates redondos en algunas de sus letras.

18. Por estilos de fuentes se entiende cuando una letra es:

- a. cursiva, serifada, grande
- b. negrita, redonda, mayúscula
- c. minúscula, condensada, itálica
- d. normal, condensada, negrita

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Los estilos de una fuente tipográfica son: normal, Light, condensada, bold o negrita, cursiva o itálica.

19. Son tipos de interletrado:

- a. geométricos, agrandados, ajustados
- b. tangenciales, ajustados, segmentados
- c. geométricos, tangenciales, ópticos
- d. ópticos, separados, agrandados

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: El espacio entre letra y letra dentro de una palabra en un texto se puede ajustar tangencial (las letras se tocan), geométrico (las letras se separan a igual medida sin importar las letras) y ópticamente (las letras se ajustan de acuerdo a su forma para ser agradable al leerlas)

20. El puntaje de una letra está determinado por:

- a. La caja alta
- b. La caja baja
- c. El cuerpo de la letra
- d. La altura x

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: El cuerpo de la letra se conoce como la altura comprendida por el bloque que conformaba el carácter en los tipos móviles. Comprende desde el límite superior de los rasgos ascendentes hasta el límite inferior de los rasgos descendentes.

21. Una característica a tener en cuenta en las letras de estilo bold:

- a. El blanco interno de algunas letras se disminuye
- b. Las astas horizontales se acortan
- c. Los anillos de las letras se hacen más abiertos
- d. Desaparecen las astas horizontales

Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: Las letras de estilo Bold o negrita se caracterizan por el engrosamiento de su anatomía (astas, brazos, anillos, etc), por tanto el blanco interno de estas letras tiende a verse más reducido, con lo cual la letra se ve más pesada.



22. Una letra A mayúscula de familia grotesca está conformada anatómicamente por:

- a. Un anillo, una barra y una cola
- b. Una barra, dos astas Transversales, un blanco interno y un ápice
- c. Una asta, un anillo, una oreja y un blanco interno
- d. Dos astas transversas, una cola y un ápice

Clave: B

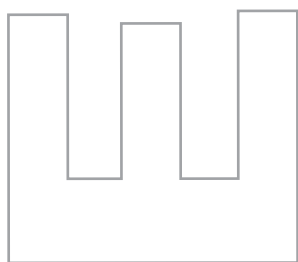
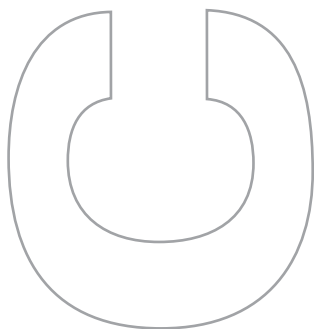
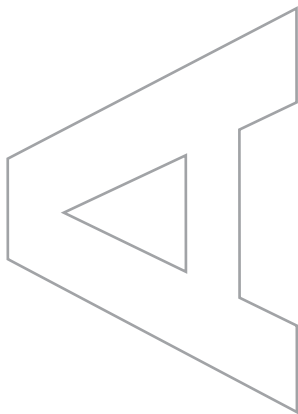
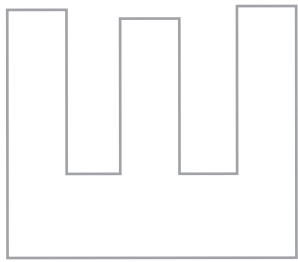
Competencia: Interpretativa

Componente: Proyectual

Justificación: La letra A mayúscula en una fuente de familia grotesca contiene las siguientes partes: Dos astas transversales que se juntan en un ápice y unidas en su parte media por una barra o asta horizontal, con lo cual generan un blanco interno entre estos elementos.







**COMPONENTE
Funcional
Operativo**

DISEÑO GRÁFICO





1. En sistema de representación ISO Americano el objeto se sitúa:

- A. En el primer cuadrante
- B. En el segundo cuadrante
- C. En el tercer cuadrante
- D. En el cuarto cuadrante

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: Los sistemas de representación son el ISO Europeo, donde el objeto se encuentra situado en el primer cuadrante; y el sistema ISO Americano, el objeto se encuentra situado en el tercer cuadrante.

2. La dimensión ancho, está definida como:

- A. La diferencia existente entre dos planos frontales
- B. La diferencia entre dos planos de perfil
- C. La diferencia entre dos planos oblicuos
- D. La diferencia entre dos planos horizontales

Clave: B

Competencia: Argumentativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: el ancho es una de las tres dimensiones existentes en el espacio (alto, ancho y profundidad), y se establece a partir de la diferencia (delta) entre dos planos de perfil que contienen el objeto.

3. El rumbo de una línea se halla en:

- A. La vista frontal
- B. En la vista superior
- C. En la vista lateral derecha
- D. En una vista de altura

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: El rumbo es el grado de desviación que tiene una línea con respecto a la línea norte sur y se mide en la vista superior.

4. La pendiente de una línea se halla en:

- A. En la vista frontal donde la línea se vea como punto
- B. En la vista lateral si la línea se encuentra de perfil
- C. En una vista de altura donde la línea se encuentre en longitud real
- D. En una vista anexa a la vista superior.

Clave: C

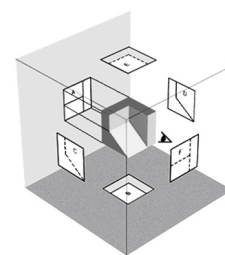
Competencia: Interpretativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: La pendiente es el grado de ascenso o descenso (altura) que tiene una línea con respecto a un plano horizontal, y se mide en una vista de altura donde la línea se encuentre en longitud real.

9. La figura mostrada corresponde al sistema de representación:

- A. ISO Europeo
- B. Del segundo cuadrante
- C. ISO Americano
- D. Del cuarto cuadrante



Clave: A

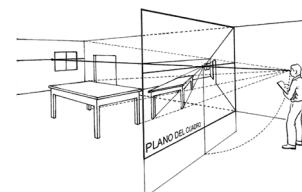
Competencia: Argumentativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: El sistema europeo el objeto se sitúa en el primer cuadrante, por lo tanto el objeto está por delante del plano de proyección.

10. En la imagen mostrada, el punto donde se ubica el observador se denomina:

- A. Punto de fuga
- B. Plano de la imagen
- C. Punto de vista
- D. Horizonte



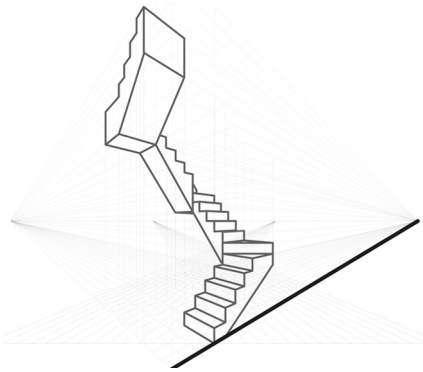
Clave: C

Competencia: Argumentativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: En la fundamentación teórica de la perspectiva, se define el punto de vista como el punto donde se encuentra el observador que realizará la representación perspectiva.

11. En la imagen mostrada, la línea resaltada corresponde a:



- A. El punto de vista
- B. La línea de horizonte
- C. El punto de fuga de los anchos
- D. La línea base de las profundidades

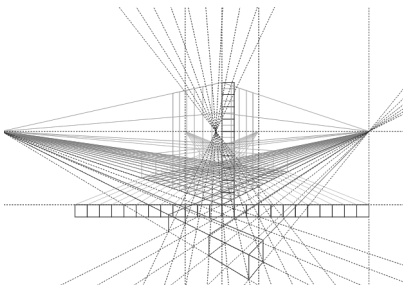
Clave: D

Competencia: Argumentativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: En dos puntos de fuga las profundidades se enviaran a la izquierda del punto de vista, y la línea que va del punto 0 al punto de fuga 2 (punto de fuga a donde se envían las profundidades) se denomina línea base de las profundidades.

12. En la imagen mostrada, el punto que se utiliza para la ampliación de la retícula se denomina:



- A. Punto de fuga 1
- B. Punto de fuga de las diagonales
- C. Punto de fuga 2
- D. Punto de medida

Clave: B

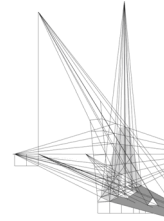
Competencia: Argumentativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: para la ampliación de la retícula perspectiva se utiliza el punto de fuga de diagonales, ya que allí convergen todas las diagonales de cada uno de los cuadros de la retícula perspectiva.

13. En la imagen mostrada el punto emisor de luz que produce la sombra se denomina:

- A. Fuente
- B. Emisor
- C. Punto de sombra
- D. Foco luminoso



Clave: D

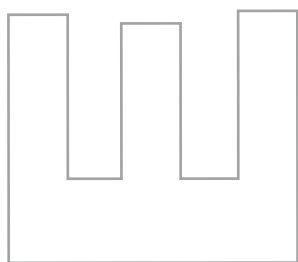
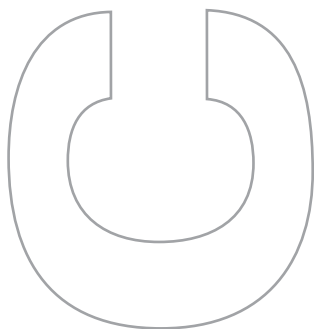
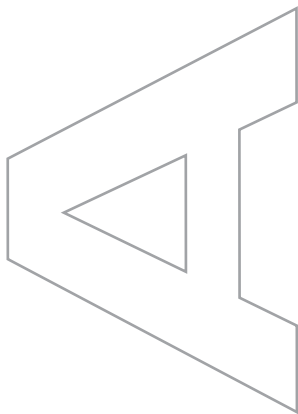
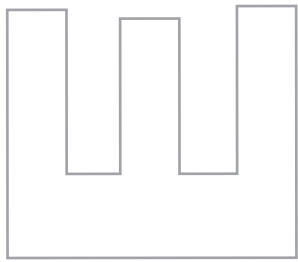
Competencia: Argumentativa

Componente: Funcional operativo

Justificación: La fuente emisora de luz que produce sombra se denomina foco luminoso, ya que desde el parten las proyecciones a los puntos del objeto que formaran la sombra al cortar con las proyecciones trazadas desde el punto de fuga de las sombras.







COMPONENTE Gestión

DISEÑO GRÁFICO







1. La industria gráfica norteamericana normalmente mide sus papeles usando el sistema inglés de medidas. Los países distintos a Norteamérica, generalmente usan los tamaños internacionales establecidos por:

- a. CIGRAF
- b. ANDIGRAF.
- c. La Organización Internacional de Normalización (ISO)..
- d. CONRAF.

Clave: a

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: ISO, siglas Organización Internacional de Normalización, organismo encargado de coordinar y unificar las normas nacionales. En 1926, 22 países se reunieron para fundar una federación internacional de los comités nacionales de normalización, la ISA (International Standardizing Associations). Este organismo fue sustituido en 1947 por la ISO, cuya sede está situada en Ginebra.

Cada país miembro está representado por uno de sus institutos de normalización, y se compromete a respetar las reglas establecidas por la ISO relativas al conjunto de las normas nacionales. Esta institución tiene por tarea desarrollar la normalización con carácter mundial y, a tal efecto, publica normas internacionales conocidas como normas ISO, que intentan acercar las normas nacionales de cada Estado miembro. La ISO es un organismo consultivo de las Naciones Unidas. Los tamaños ISO están basados en el sistema métrico.

2. Cual es una de las propiedades fundamentales del papel?

- a. El Color.
- b. El Gramaje.
- c. La composición.
- d. El sustrato.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: La característica fundamental del papel es el gramaje, que es el peso expresado por unidad de área, ya sea en gramos por metro cuadrado, según el sistema métrico internacional utilizado.

3. Al caer la fibra de Papel en forma de suspensión acuosa sobre el tejido de la máquina elaboradora del sustrato, se crea un arrastre que obliga a las fibras a orientarse en la dirección de dicho movimiento. Según el concepto anterior, para que es importante conocer la dirección de la fibra del papel?

- a. La dirección de la fibra es fundamental y determinante por la pérdida de humedad de la atmósfera produciendo bordes rizados en las hojas expuestas de una plataforma y bordes flojos en los rollos.
- b. La dirección de la fibra es fundamental y determinante por que hace que las plataformas tengan bordes libres, con sobras de papel en las áreas menos expuestas, y que los rollos tengan extremos apretados y duros.
- c. La dirección de la fibra es fundamental y determinante en la calidad final del medio impreso, éxito en la impresión y adecuado manejo de la encuadernación.
- d. La dirección de la fibra es fundamental y determinante por la pérdida de humedad del papel hacia la atmósfera hace que las partes más expuestas se encojan.

Clave: c

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: La fibra afecta el papel en las siguientes formas, las cuales hay que tener en cuenta para su buen uso:

- o El papel se pliega fácilmente en el sentido de la fibra pero se pone áspero o se raja si se dobla a contra hilo. Esto es importante cuando se proyecta un impreso, ya sea a la hora de imprimir, encuadernar o colocar en medio impreso en su medio de utilización.
- o El papel se dilata y se contrae más a través de la fibra que a lo largo cuando se expone a cambios de humedad.

4. La plancha, en impresión, es el componente fotosensible que al recibir la tinta, distribuye la imagen que se va a imprimir, directa o indirectamente sobre el papel. Cuando una plancha lleva la información como bajorrelieve, que técnica utiliza:

- a. Off-set.
- b. Huecograbado
- c. Tipográfico
- d. Serigrafía.

Clave: b





Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: El huecograbado o rotograbado es una técnica de impresión en la cual las imágenes son transferidas al papel a partir de una superficie cuyas depresiones contienen tinta, a diferencia del grabado tipográfico, en el que la impresión se realiza a partir de una superficie plana cuyas líneas entintadas están en relieve

5. PROPAL es el único productor en Colombia de papeles para imprenta, escritura y oficina que utiliza como principal materia prima para su elaboración:

- a. Utiliza la fibra de cáñamo como principal materia prima.
- b. Utiliza la fibra de corteza de árboles como principal materia prima.
- c. Utiliza la fibra de papel de reciclaje como principal materia prima.
- d. Utiliza la fibra de la caña de azúcar como principal materia prima.

Clave: d

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: Los Papeles de Propal están diseñados además del bagazo de la caña de azúcar con un recubrimiento compuesto de una suspensión de pigmentos finos de alta blancura y aglutinantes naturales o sintéticos cuyo acabado supercalandrado les permite impartirles todas las características superficiales inherentes a sus múltiples usos litográficos.

6. Cuando se coloca una película negativa en la cámara fotomecánica, mediante la exposición la luz reflejada por las áreas blancas del original (áreas de no imagen) llega a través del rip, creando en los cristales de haluro de plata una imagen microscópica e invisible llamada:

- a. Tamaño de la Partícula.
- b. Porosidad.
- c. imagen latente.
- d. Son únicamente detectadas bajo luz ultravioleta.

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: Hablar de películas es referirse inevitablemente materiales sensibles a la luz, compuestos de un soporte, papel, película plástica, poliésterica o vidrio y recubrimiento fotosensible o emulsión fotográfica y a su vez compuesto por lo regular de sales haluros de plata y gelatina.

7. Las Tintas especiales también se conocen con el nombre de colores de igualación o "spot color". Una Tinta especial es considerado cualquier color que no sea:

- a. Color Plano.
- b. Tinta Process.
- c. Pantones.
- d. Color Preparado.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: Las tintas "process" para impresión de policromías, que se utilizan en el proceso de reproducción son cian, magenta y amarillo. Teóricamente, al sobreimprimir un 100% de cian, 100% de magenta y 100% de amarillo, se deben absorber todas las longitudes de onda de la luz visible y obtener el negro.

8. La Ganancia de punto total es :

- a. Aumento físico del tamaño de los puntos de trama durante el proceso de transferencia de la imagen, ocasionado por la absorción de tinta por el papel.
- b. Valor numérico de qué tanta luz complementaria como filtro principal absorbida por un área sólida de la escala de control de color, medida con un densitómetro de reflexión.
- c. Es la densidad del papel al filtro azul o canal amarillo. Esta medida es inversamente proporcional a la medida del brillo y está, por ello, relacionada con la clase de papel.
- d. Número de líneas de celdas de puntos o puntos de trama por pulgada lineal de una retícula tramada.

Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.





Justificación: Aumento físico del tamaño de los puntos de trama durante el proceso de transferencia de la imagen, ocasionado por la absorción de tinta por el papel (ganancia mecánica o física). Además, la luz difundida alrededor y debajo de los puntos resulta en un incremento óptico del valor tonal (ganancia de punto óptica). Durante el proceso de impresión la combinación de la ganancia de punto mecánica y óptica resulta en un incremento del valor tonal o ganancia de punto total aparente.

9. A la entrega de los artes electrónicos a su proveedor de servicios de pre-prensa o impresor para que elabore las planchas, las fuentes pueden ser un factor decisivo para que su trabajo salga como lo diseñó. Se debe evitar textos y líneas inferiores a:

- a. 7 puntos.
- b. 3 puntos.
- c. 6 puntos.
- d. 5 puntos.

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: Las líneas delgadas o "hairlines", que generan por defecto algunos sistemas de edición electrónica, producen un ancho de línea que varía dependiendo de la resolución del dispositivo de salida. Mientras más resolución tenga el dispositivo, más delgada aparecerá la línea en la plancha. Las líneas delgadas generadas por defecto pueden desaparecer cuando el dispositivo produce las planchas a alta resolución.

10. ¿Qué es un LPI?

- a. Es una medida de la resolución de salida de una impresora, copiadora o monitor.
- b. Es una medida de la frecuencia de la trama del mediotono.
- c. Es una medida de la cantidad de información tomada de una imagen durante su exploración en el escáner.
- d. Mayor cantidad de píxeles por pulgada

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: LPI, líneas por pulgada o lineatura, es una medida de la frecuencia de la trama del mediotono que se utiliza para imprimir una imagen. Una lineatura específica se recomienda para imprimir el papel del sustrato a imprimir. Los lpi que se seleccionen, afectan los ppi que se usan para hacer la digitalización de la imagen.

11. El Rango dinámico es la capacidad del escáner para capturar los detalles de las altas luces y las sombras de una imagen, donde se afecta la calidad de la imagen digitalizada más que la resolución. Mientras más alto sea el rango dinámico, mejor podrá plasmar el escáner las diferencias entre:

- a. Dos Tramas de Tono muy similares.
- b. La dirección de Colores.
- c. Dos colores muy similares.
- d. Las imágenes Capturadas.

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: La calidad de las imágenes capturadas con escáneres, cámaras digitales y copiadoras varía de acuerdo con la sofisticación técnica de estos dispositivos. Para obtener mejores resultados, utilice tecnología y programas recientes o envíe las imágenes a un proveedor de pre-prensa que cuente con equipos de tecnología reciente.

12. Los ángulos de las tramas para la impresión de policromías deben estar separados en 30°, con el amarillo ubicado a 15° de los otros colores, ya sea entre el cian y el magenta o entre el cian y el negro. Con frecuencia, es aceptable ubicar el amarillo en el mismo ángulo que el:

- a. Blanco
- b. Cian o el negro
- c. Magenta
- d. Verde.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.



Justificación: Los ángulos de las tramas para la impresión de policromías deben estar separados en 30°, con el amarillo ubicado a 15° de los otros colores, ya sea entre el cian y el magenta o entre el cian y el negro. Con frecuencia, es aceptable ubicar el amarillo en el mismo ángulo que el cian o el negro, dependiendo de los colores dominantes de la fotografía, y con uno de los colores a una lineatura diferente. Las diferentes aplicaciones calculan los ángulos de manera un poco distinta, pero siempre 30° aparte.

13.OPI, Open Prepress Interface, interfaz abierta para prensa y APR, Automatic Picture Replacement, reemplazo automático de fotografías, son dos flujos de trabajo similares en los cuales el servicio de preprensa o impresor digitaliza las fotografías y le envía a la imagen en baja resolución sólo para posición (FPO). Este tipo de flujo de trabajo hace que los archivos de su documento sean:

- a.Más pesados.
- b.No sean compatibles.
- c.Afecten la apariencia final del producto hacia lo malo.
- d.más pequeños y fáciles de manejar.

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: Cuando el proveedor de preprensa o el impresor recibe los artes electrónicos, sustituye sus imágenes de baja resolución, usadas sólo para indicar la posición, por las imágenes de alta resolución que se requieren para producir las planchas finales.

14. *Preflighting* o revisión de archivos, es una forma de asegurarse de que los archivos digitales producirán las imágenes correctamente y no se dañaran en el RIP, cuando se están bajando las películas o las planchas. Es una forma de descubrir archivos digitales incompletos con:

- a.Abundancias adecuadas.
- b.Sangrados apropiados.
- c.Tamaños de páginas correctos.
- d.Fuentes perdidas.

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: La revisión de archivos es un proceso mediante el cual se analiza completamente un diseño digital, para verificar si está listo y así producir las películas o planchas, sin importar el tipo de dispositivo de salida.

15.Los archivos de vectores consisten en una colección de formas geométricas, tales como:

- a.Fotografías.
- b.Mapa de Bits.
- c.Líneas, vectores, información de color y rellenos.
- d.Pixeles.

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: Los gráficos que se crean usando la mayoría de los programas de ilustración son archivos de vectores u orientados a objetos. La ventaja de las imágenes de vectores es que pueden ser modificadas fácilmente, utilizan muy poca memoria del computador y la resolución está determinada por el dispositivo de salida; la imagen es literalmente dibujada de acuerdo con instrucciones que envía el computador al dispositivo de salida.

16.El formato TIFF (Tagged Image File Format) o formato de archivo de imágenes rotuladas, es probablemente el más común para el intercambio de archivos de gráficos en mapa de bits. Los archivos TIFF poseen dos componentes primarios, uno de ellos es:

- a.Color.
- b.Datos del gráfico.
- c.Númerico.
- d.Porcentual.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológico.

Justificación: Los archivos TIFF poseen dos componentes primarios: datos del gráfico e información del rótulo. Los datos del gráfico pueden consistir en gráficos en uno de varios formatos



posibles. La información del rótulo le describe a su aplicación la composición de los datos gráficos y hace que el TIFF sea una opción excelente para el intercambio de archivos.

17. Muchos programas introducidos a la industria gráfica, crean archivos de formato de documentos portátiles, PDF, Portable Document Format o los archivos de formato de papel digital, DPF Digital Paper Format. Un archivo PDF describe la interrelación de elementos:

- a. Independientemente de la resolución y del dispositivo.
- b. Vectoriales.
- c. Líneas, vectores, información de color y rellenos.
- d. Mapa de Bits.

Clave: A

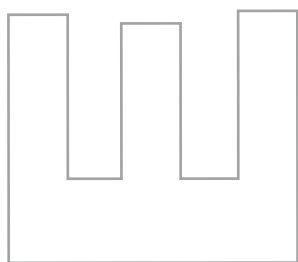
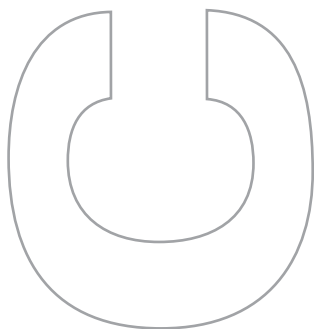
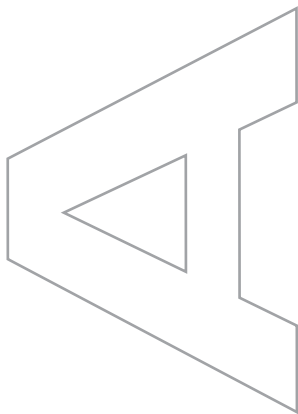
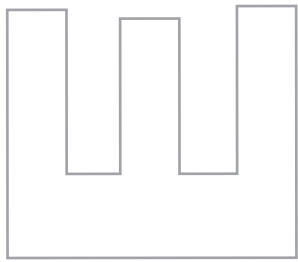
Competencia: Interpretativa

Componente: Tecnológicos.

Justificación: Estas aplicaciones son variaciones de lenguajes de descripción de página, como el PostScript, y emplean un diseño estructural orientado a objetos que incorpora vectores, mapas de bits y texto como objetos, y permite transportarlos entre plataformas de computadores y entre aplicaciones.







COMPONENTE
Teoría e Historia
del Diseño

DISEÑO GRÁFICO





1. La evolución de los materiales de escritura se inició con la arena, las piedras, los huesos, los metales, las cortezas, las hojas y la madera. Estos fueron seguidos por los linos y otros tejidos. Los inconvenientes de estos materiales dieron introducción :

- a. Al Papiro en Egipto en el año 3500 A.C.
- b. Al Descubrimiento de la producción de papel.
- c. A la Biblia de Gutemberg en papel a base de cáñamo.
- d. Al papel a partir de retazos y telas.

Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: La evolución de los materiales de escritura se inició con la arena, las piedras, los huesos, los metales, las cortezas, las hojas y la madera. Estos fueron seguidos por los linos y otros tejidos. Los inconvenientes de estos materiales fueron el incentivo para la generación de alternativas que dieron lugar a la introducción del papiro en Egipto en el año 3500 A.C.

2. Observando la imagen, podríamos inferir que la "sonrisa arcaica" se definiría como?

- A. SONRISA ALEGRE
- B. SONREIR
- C. SONRISA FINGIDA
- D. SONRISA BELLA



Clave: C

Componente: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

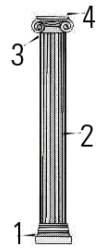
Competencia: INTERPRETATIVA

Justificación: Las esculturas griegas se caracterizaban por tener grandes ojos almendrados y la llamada "sonrisa arcaica", que se logra arqueando levemente los labios hacía arriba, con los que se intenta transmitir expresividad y darle una cierta vida, aspectos que se pueden referenciar en la imagen propuesta.

3. En la siguiente gráfica aparece la distribución de las partes de una columna, de acuerdo a los números que indica cada parte, los nombres de la

misma serían:

- A. FUSTE, CAPITEL, ABACO, BASA
- B. CAPITEL, ABACO, BASA, FUSTE
- C. BASA, FUSTE, CAPITEL, ABACO
- D. BASA, ABACO, CAPITEL, FUSTE



CLAVE: C

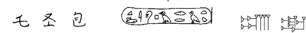
COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: ARGUMENTATIVA

JUSTIFICACIÓN: El elemento constructivo más representativo y diferenciador es la columna. Se divide en tres partes: basa, fuste, capitel y ábaco. En el orden dórico griego, la columna no tienen basa.

4. Durante la edad antigua, las primeras civilizaciones desarrollaron los primeros caracteres tipográficos, en donde cada uno de ellos aportaron diversos aspectos a la consolidación de un alfabeto. Observando los gráficos, se podría indicar en su orden respectivo que tipo de escritura es:

- A. CUNEIFORME, JEROGLÍFICOS Y LOGOGRAMAS
- B. LOGOGRAMAS, CUNEIFORME Y JEROGLÍFICOS
- C. JEROGLÍFICOS, CUNEIFORME Y LOGOGRAMAS
- D. LOGOGRAMAS, JEROGLÍFICOS Y CUNEIFORME



CLAVE: D

COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: INTERPRETATIVA

JUSTIFICACIÓN: Cada vez que el ser humano ha tenido que hacer constar por escrito y conservar los instantes que se lleva la historia, la necesidad de la escritura se ha convertido en ley y en todos los tiempos el cronista, el hombre que escribe, ha sido el rey. La escritura fue un avance histórico para la Humanidad.

5. Johann Gutenberg, natural de Maguncia (Alemania), está considerado tradicionalmente como el

inventor de la imprenta en Occidente. La fecha de dicho invento es el año:

- A. 1450.
- B.1448.
- C.1455.
- D.1452.

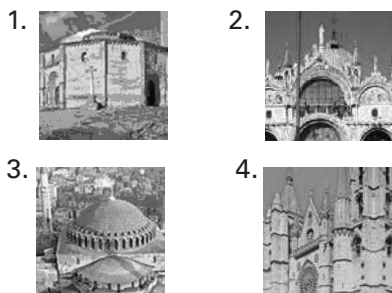
Clave: A

Competencia: Interpretativa

Componente: Gestión

Justificación: Ciertos historiadores holandeses y franceses han atribuido este invento a paisanos suyos, aduciendo abundantes pruebas. Sin embargo, los libros del primer impresor de Maguncia, y en concreto el ejemplar conocido como la Biblia de Gutenberg, sobrepasa con mucho en belleza y maestría a todos los libros que supuestamente le precedieron. El gran logro de Gutenberg contribuyó sin duda de forma decisiva a la aceptación inmediata del libro impreso como sustituto del libro manuscrito.

6. ¿CUÁL DE ESTAS IGLESIAS ES DE ESTILO ROMÁNICO?



- A. FOTO 1
- B. FOTO 2
- C. FOTO 3
- D. FOTO 4

CLAVE: A

COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: INTERPRETATIVA

JUSTIFICACIÓN: Se llama estilo románico en arquitectura al resultado de la combinación razonada y armónica de elementos constructivos y ornamentales de procedencia latina, oriental (bizantinos, sirios, persas y árabes) y septentrional (celtas, germánicos, normandos) que se formó en la Europa cristiana durante los primeros siglos de

la baja Edad Media. Cabe también distinguir por otro concepto el estilo románico en dos variantes con los nombres de sencillo y florido pues se observa que en la primera época del estilo hasta ya entrado el siglo XII, se presentan los edificios con relativa sencillez en los adornos de puertas y ventanas y con cierto aspecto de pesadez y tosquedad que van perdiendo a medida que avanza dicho siglo mas no puede establecerse esto como una norma constante por obedecer a muy diferentes causas regionales o locales la perfección y elegancia en las construcciones o por corresponder su filiación a distinta escuela artística.

7. Observando la imagen, podemos inferir que a los animales pintados en las cuevas se le llama:

- A. IDEOGRAFÍAS
- B. LA ESCRITURA.
- C. PICTOGRAFÍAS
- D. ARTE PICTÓRICO



CLAVE: C

COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: INTERPRETATIVA

JUSTIFICACIÓN: Tipo elemental de escritura en el que los conceptos se representan mediante escenas figuradas o por símbolos complejos. En la pictografía las escenas tenían un fin causativo, se dibujaban hombres cazando búfalos para que los búfalos pudieran ser cazados, además los símbolos usados eran icónicos (se parecían a lo que representaban, un toro era un toro y no otra cosa). Con el tiempo la pictografía dio paso a la ideografía.

8. En la América precolombina, se desarrollaron muchos grupos indígenas, que poco a poco se agruparon por sus similitudes socio-culturales o por su lengua. tal es el caso en Colombia, en donde se formaron tres familias lingüísticas , que son:

- A. CARIBE, KOGUI Y ARAWAC
- B. AMAZONAS, CARIBE Y CHIBCAS
- C. CHIBCHAS, CARIBE Y ARAWAC
- D. CHIBCHAS, AMAZONAS Y ARAWAC

CLAVE: C

COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: ARGUMENTATIVA

JUSTIFICACIÓN: Cuando llegaron los españoles en el siglo XV tres grandes familias poblaban el territorio colombiano. La cultura Chibcha ubicada en los altiplanos y zonas frías del centro del país y en la “Sierra Nevada de Santa Marta”. La Caribe, localizada en el litoral del Océano Atlántico y la Arawac, en las regiones de los ríos Amazonas, Putumayo y Caquetá.

9. Dentro de los grupos indígenas colombianos, hubo constructores de monumentos megalíticos, las cuales fueron:

- A. GUANES Y MUISCAS
- B. SAN AGUSTÍN Y TIERRA ADENTRO
- C. TAYRONAS Y SENUES
- D. NINGUNO DE LOS ANTERIORES



CLAVE: B

COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: ARGUMENTATIVA

JUSTIFICACIÓN: Los monumentos denominados como agustinianos, integrados por estatuaria lítica, dólmenes y montículos, que en gran número se encuentran diseminados en un hermoso y extenso territorio del Macizo Colombiano; constituyeron el más importante centro de producción escultórica de toda la región andina, durante la época precolombina.

10. En la edad media, las artes mostraron su mayor esplendor a través de sus ingeniosos maestros, uno de ellos, causó gran conmoción en la sociedad por considerarse el artista integral: pintor, escultor, arquitecto, inventor, etc. Sus obras, hoy en día son catalogadas como grandes tesoros del hombre, un ejemplo de estas es la Mona Lisa o también llamada la Gioconda. El autor que plasmó dicha obra con su técnica del sfumato fue:

- A. PABLO PICASSO
- B. MIGUEL ANGEL
- C. SANDRO BOTICELLI
- D. LEONARDO DA VINCI

CLAVE: D

COMPONENTE: TEORÍA E HISTORIA DEL DISEÑO

COMPETENCIA: INTERPRETATIVA

JUSTIFICACIÓN: Es el arquetipo por excelencia del hombre integral del Renacimiento. Considerado como el genio más completo de todos los tiempos, su obra abarca no sólo el campo de las artes, sino también el de las ciencias físicas y naturales y el de la filosofía. Leonardo fue un personaje del futuro. Hace casi cinco siglos que murió, pero estuvo más despierto que la mayoría de los hombres y mujeres que hoy están a punto de cruzar la frontera del tercer milenio. Científico y artista, supo combinar como nadie la razón con la intuición y la seriedad más rigurosa con el espíritu lúdico. Su figura no cabe en ningún molde ni admite etiquetas, porque con la misma pasión y maestría fue pintor, escritor, cocinero, ingeniero, biólogo, creador de acertijos y juegos de palabras, escultor, inventor, artesano, humorista, botánico, filósofo, arquitecto, físico... e investigador de los secretos últimos de la realidad.

11. Es una disciplina científica cuyo objetivo es persuadir al público meta con un mensaje comercial para que tome la decisión de compra de un producto o servicio que una organización ofrece:

- a. Publicidad.
- b. Mercadeo.
- c. Creatividad.
- d. Agencia de Publicidad.

Clave: a

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoría e Historia del Diseño.

Justificación: Los orígenes de la publicidad se remontan a la antigüedad. Uno de los primeros métodos de publicidad consistía en pintar los anuncios en los muros. Los arqueólogos han encontrado numerosas muestras de esta técnica, en especial en la antigua Roma y en Pompeya. Un anuncio desenterrado en Roma informa sobre un terreno puesto a la venta y otro encontrado en una pared de Pompeya anuncia una taberna situada en otra ciudad.

12. En algunas agencias el departamento creativo trabaja con duplas creativas, que son conformadas por:



- a.El creativo y el Diseñador.
- b.El ilustrador y el Diseñador.
- c.El Copy y el Diseñador gráfico.
- d.El fotografo y el Ilustrador.

Clave: c

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoria e Historia del Diseño.

Justificación: La agencia de publicidad es una empresa de servicios, dentro de sus objetivos esta la creación de material publicitario y su sustentación en los medios. También la agencia presta asesorías creativas y de estrategia.

13. Que factor se deben tener en cuenta para la Planificación de una campaña publicitaria?

- a.El producto.
- b.Target group o mercado objetivo.
- c.La imagen.
- d.El precio.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoria e Historia del Diseño

Justificación: Las campañas publicitarias son el desarrollo de un plan o estrategia publicitaria, aplicada en un determinado periodo de tiempo en los medios de comunicación cuidadosamente seleccionados.

14. Posicionamiento es la imagen que tiene el consumidor de un producto. El consumidor sabe que existe una marca, hay que motivar al consumidor a que use esa marca. La manera de lograr este objetivo es aplicar:

- a.Top on heart.
- b.Top on mind.
- c.Insight.
- d.Top on hands.

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoria e Historia del Diseño

Justificación: El creativo genera los Insights o motivaciones que ayudan a que una persona compre o no un producto.

15. Es lo que el producto o servicio hace por nuestro grupo objetivo que ningún otro puede hacer:

- a.Beneficio
- b.Promesa de Venta
- c.Construcción de Marca
- d.Romancing of the Brand.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoria e Historia del Diseño

Justificación: La publicidad con promesas puede ser negativa, cuando no se cumple lo prometido, o la verdad es totalmente diferente a lo prometido. Alguna publicidad por identificación es contraproducente, sobre todo cuando el modelo de identificación es un anti-héroe. El consumidor se puede sentir herido o burlado en su sensibilidad, esa percepción no ayuda al producto.

16. Mediante la creación y aplicación de una estrategia creativa, establecemos de manera clara, los deseos y necesidades del consumidor, gracias a que poseemos unos conocimientos sobre todos los aspectos del producto, para aplicar seguros la campaña de publicidad. La etapa de desarrollo en que se encuentra un producto determina el enfoque del mensaje publicitario y la aceptación del consumidor hacia el producto determina la etapa o ciclo de vida publicitario del producto, también conocido como:

- a.Marca.
- b.Logotipo.
- c.Simbolo.
- d.Espiral Publicitario.

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoria e Historia del Diseño

Justificación: El nombre de espiral publicitario se da debido a que en la etapa recordativa no termina el proceso, sigue, y sigue en una etapa pionera, sigue en una etapa competitiva, luego en una etapa recordativa y continua infinitamente a etapas nuevas, hasta el momento que el producto desaparezca del mercado o la marca deje de existir.



17.El mensaje usa figuras del lenguaje para crear recordación o para jugar con la mente del receptor de la comunicación. La metáfora como figura del lenguaje es :

- a.Contraoponer dos ideas de sentidos contrarios.
- b.Efectuar comparaciones con dos ideas que guardan relación.
- c.Exagerar una idea corriente.
- d.Dar a una idea un significado que pertenece a otra idea.

Clave: D

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoría e Historia del Diseño

Justificación: Una imagen puede ser interpretada de diferentes maneras, sin embargo hay rasgos y características que no alcanzan a ser reconocidas por el consumidor. El mensaje trata de complementar las imágenes creando un lenguaje hacia el consumidor.

18.Las razones esenciales que nos mueven a comprar un producto son, las necesidades y la satisfacción de esas necesidades.Estos dos elementos dan origen:

- a.Mercadeo.
- b.a la oferta en el mercado.
- c.a la demanda en el mercado.
- d.Publicidad.

Clave: C

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoría e Historia del Diseño.

Justificación: Para dar inicio a una campaña publicitaria tenemos que tener muy en cuenta toda la información que arroja el proceso de mercadeo para poder enfocar nuestras ideas y así poder lograr los objetivos propuestos..

19.Es la presentación del entorno y la estrategia de venta que va a tener nuestro producto o servicio. Tiene que ver mucho con las estrategias de marketing que se van a usar, la imagen del producto y sobre todo las características del mismo:

- a. Estrategia Creativa.
- b. Briefing.

- c. Resumen de Estrategía.
- d. Cuadros de Creencias.

Clave: B

Competencia: Interpretativa

Componente: Teoría e Historia del Diseño.

Justificación: El cliente está en la obligación de suministrar la mayor cantidad posible de información a la agencia para el desarrollo de la campaña; desafortunadamente situación actual del mercado y los problemas económicos del país hacen que no se entregue la información completa.

20.Constituye todo el apoyo logístico para el lanzamiento de un producto, una campaña o un evento, incluye la visita a los medios de comunicación para la difusión, la contratación de conferencistas, modelos, cocineros, meseros, animadores, músicos, y todo aquello que implica el desarrollo del mismo.:

- a.Relaciones Públicas.
- b.Briefing.
- c.Resumen de Estrategía.
- d.Cuadros de Creencias.

Clave: A

Competencia: Interpretativa

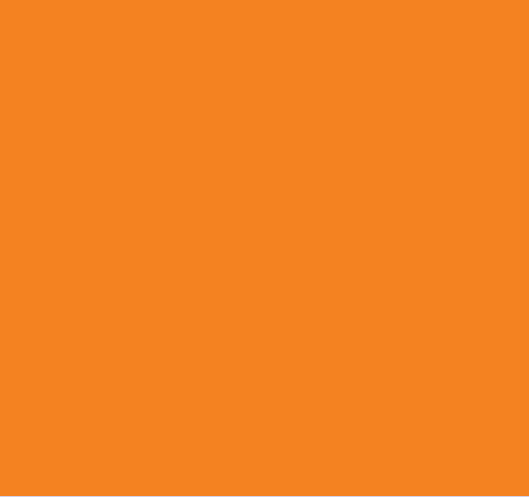
Componente: Teoría e Historia del Diseño

Justificación: También se definen las Relaciones Públicas como todas aquellas actividades encaminadas a mejorar la imagen de la empresa o del producto, promoviendo una buena imagen, para que disponga a favor nuestro los consumidores y la opinión pública. Las relaciones públicas no se dirigen directamente a un consumidor, o a un usuario específico. Se dirigen en sentido amplio a las organizaciones, o a grupos identificables para que tenga repercusión y eco en la sociedad. Público en sentido amplio serían los sindicatos, agrupaciones, fundaciones, prensa, comunidades, estudiantes, amas de casa, entre otras.









diseño gráfico

S

E

A

C

E

