

Prueba de acceso específica

Familia profesional Diseño Gráfico

CFGS GRÁFICA PUBLICITARIA

Nombre y apellidos del/la aspirante:

DNI:

PROPUESTA: Vamos a plantear el diseño de una nueva revista sobre ocio juvenil, dirigida un público de entre 18 y 25 años que oriente sobre diferentes actividades a realizar en la provincia de Alicante. La revista se llamará **Antuvi** (“En catalán: en primer lugar, antes que nada”).

1. Realizar el diseño de la portada, contraportada, páginas interiores.
2. Maquetación interior, retícula. Emplear texto fingido.
3. Ejemplos de contenidos a plantear: Encabezados, índice, sumario, artículos, párrafos.
4. Distribuir textos, imágenes, ilustraciones, fotos y anuncios publicitarios.
5. BREVE MEMORIA JUSTIFICATIVA.

2º EJERCICIO DE LA PRUEBA ESPECÍFICA de 9:30 h. A 11:30 h.

PRIMERA PARTE

Barajar y realizar múltiples y distintos bocetos relacionados con la estructura de la revista y sus características comunicacionales. Debes anotar todo tipo de explicaciones, aclaraciones e indicaciones en torno a tus ideas. Para su desarrollo lee el texto adjunto y observa las imágenes, piensa cómo distribuir los elementos y cómo emplear la tipografía de manera expresiva. Ten en cuenta el tamaño, los colores que pueden representar mejor tu idea o en el uso de determinadas formas, dibujos, símbolos o ilustraciones que creas que pueden transmitir adecuadamente las ideas que habrás de plantear también por escrito.

NOTA: se realizarán el suficiente número de bocetos y pruebas gráficas en folios A4 o en tamaño A3, con técnica libre. El número mínimo de páginas a desarrollar contado portada y contraportada será 4.

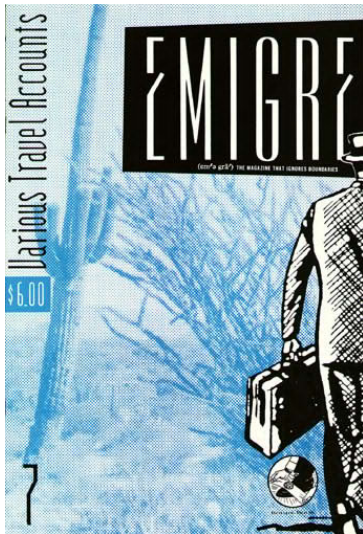
3º EJERCICIO DE 12:00 h. A 12:00 h.

SEGUNDA PARTE

1. **Presentación del diseño final de la revista** (de entre los bocetos realizados se escogerán aquellos que presenten mayor coherencia entre sí para desarrollar una maqueta final de la manera más fiel posible, concretando retícula, tipografías, cajas de texto, distribución imágenes, colores, formas, tamaños, composición, etc.). Técnica libre.
2. **Justificación del diseño** a partir de las preguntas aportadas del apartado **MEMORIA***.

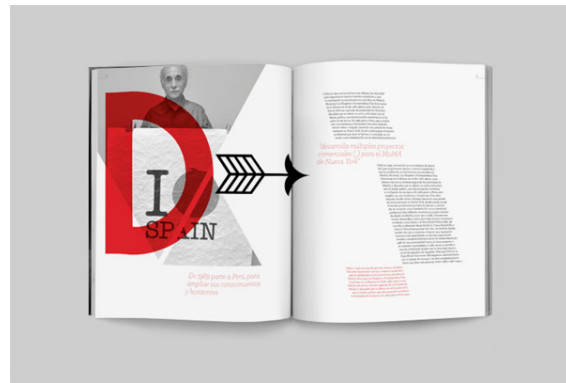
Aspectos a valorar:

- Originalidad y creatividad.
- Adecuación al ejercicio propuesto.
- Justificación escrita del diseño.
- Realización de cada uno de los apartados de la prueba.
- Resultado gráfico:
 - Equilibrio de los elementos compositivos.
 - Uso apropiado del color.
 - Uso de un tipo de letra adecuada.
 - Limpieza.



Emigre, revista de diseño gráfico y tipografía aparecida en California en 1984 y cerrada en 2005. Creada por Rudy VanderLans

Así como los arquitectos hacen maquetas de los edificios antes de construirlos, en diseño gráfico también es necesario realizar una maqueta, es decir, un boceto de cómo va a ser un proyecto gráfico (cartel, folleto, libro, etc). La maquetación nos permite distribuir correctamente los diferentes elementos que intervienen en el diseño, desde los textos a las imágenes, gráficos, recursos, etc.



Una maqueta o retícula influye en cómo los usuarios ven y reciben el contenido y se utiliza siempre en cualquier producto gráfico, sea cual sea su naturaleza. Aunque es cierto que existen particularidades concretas, en general hay unos rasgos generales a la hora de plantear una maqueta y que a continuación explicamos.

1.- Ten presente las dimensiones: Es importante que sepas sobre qué espacio vas a diseñar. Dependiendo del formato que se utilice (A4, A3, A5, etc.) deberás organizar cómo irán dispuestos los diferentes elementos, teniendo en cuenta que siempre debe haber zonas en blanco que eviten la sobresaturación.

2.- Equilibrio en la composición: Los diferentes elementos que conforman un producto gráfico (fotos, titulares, texto, etc) deben buscar una armonía y compensarse entre sí. Hay que imaginarlos como pesos en una balanza y lograr que todos ellos estén equilibrados. Puede ocurrir, sin embargo, que en algún

momento se busque un desequilibrio intencionado para conseguir un resultado concreto como captar la atención en la persona que lo ve, pero siempre tiene que estar justificado.

3.- Transmite con las imágenes. En función del tamaño utilizado y de su colocación, las fotografías pueden comunicar una cosa u otra. Si quieres maximizar el efecto de las imágenes se recomienda que el texto pase a un segundo plano y sea más sutil. Si optas por no variar el tamaño de las imágenes crearás un efecto más tranquilo y relajado. Si alternas los tamaños y juegas con fotos grandes y pequeñas, el resultado será un diseño más dinámico.

4.- ¿Orden o dinamismo? Aunque hemos apuntado anteriormente que en cualquier maqueta debe predominar un equilibrio en la composición podemos clasificarlo de dos tipos: simétrico y asimétrico.

El equilibrio simétrico se produce cuando al dividir una composición en dos partes iguales, existe igualdad de peso en ambos lados, es decir, no hay elementos que sobresalgan más que el resto en importancia y peso. La creación de un diseño simétrico nos transmitirá una sensación de orden.

El equilibrio asimétrico es cuando al dividir una composición en dos partes iguales, no existen las mismas dimensiones en tamaño, color, peso, etc. pero existe un equilibrio entre dos elementos. Optar por un equilibrio asimétrico aporta al diseño en su conjunto mayor agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad.

5.- Jerarquiza los diferentes textos. Una composición tipográfica que no presenta jerarquización de textos, tendrá una lectura lineal, no presenta sorpresas y es ideal para los casos donde la lectura debe ser clara y directa, como en las páginas de un libro con texto de largo alcance. Sin embargo, si en un folleto utilizas diferentes tamaños y estilos de letra ayudarán a agrupar contenidos e indicarán al lector los distintos niveles de importancia de lo que se quiere comunicar. Presenta correctamente la información principal y utiliza espacios diferenciados visualmente para mostrar la información adicional.

6.- Contraste de tonos y colores. Una combinación de diferentes intensidades o niveles de contraste en el color, el tamaño, la textura, etc, pueden causar unas sensaciones u otras en el lector. Por ejemplo, en combinaciones de claro-oscuro, el mayor peso siempre lo tendrá el elemento con mayor oscuridad.

En cuanto al color debes saber que el contraste más efectivo se obtiene combinando los diferentes tonos. Los colores opuestos contrastan mucho más, mientras que los parecidos apenas lo hacen y pierden importancia visual.



7.- La alineación del texto: Es importante tener en cuenta la alineación del texto:

- Alineación del texto a la izquierda: Es la forma más natural y recomendada, para textos largos. Crea una letra y un espaciado entre palabras muy uniforme y facilita la lectura de los documentos.

- Alineación del texto a la derecha: Esta forma dificulta mucho la lectura, por lo que se aconseja que use, para textos pequeños y poco extensos.
- Alineación del texto justificado: El texto resulta más legible, si los espacios entre letras y palabras son uniformes, y si los huecos que normalmente deja la justificación no entorpecen la lectura del documento.
- Alineaciones centradas: Son ideales para textos muy cortos, por ejemplo para frases célebres, poemas, citas etc.
- Alineaciones asimétricas: Se utilizan para dar a la página un aspecto más expresivo, son muy atractivas, pero muy costosas de leer en grandes extensiones de texto.



Portada de la revista Experimenta 66 y troquel, diseño de Lavernia & Cienfuegos, 2014.



Orihuela, 17 de octubre, 2016

(Coord. Dpto. C.F.G.S .Gráfica Publicitaria)