

Prova d'accés als cicles formatius de grau superior d'arts plàstiques i disseny

Dades de l'alumne/a

Nom	NIF	
Adreça	Codi postal	
Localitat	Adreça electrònica	
Telèfons	Cicle	Centre

Estructura de la prova

1. La prova s'inicia amb una presentació d'una durada màxima de 30 minuts. Els objectius d'aquesta presentació són: motivar, inspirar i despertar la curiositat de l'alumnat.
2. L'aspirant selecciona una de les tres opcions després de la presentació en funció de les seves habilitats i/o interessos:
 A) Comunicació i disseny
 B) Expressió artística
 C) Art i tecnologia
3. La prova podrà girar entorn d'un tema o repte que faci possible la realització d'una de les tres opcions diferents.
4. El contingut de la prova va referit a les matèries de modalitat del Batxillerat d'arts, relacionats amb els blocs següents: fonaments de l'art i del disseny, la cultura audiovisual i els seus mitjans, els sistemes de representació tècnica i les tècniques d'expressió bidimensional i tridimensional.
5. La durada total de la prova és de 3 ½ hores: 30 minuts de presentació i 3 hores per a la realització pràctica.

Material necessari

Un mínim de dos fulls de dibuix DIN A3, un d'ells per a realitzar els dibuixos preparatoris i esbossos
Un full DIN A3 adient per a la tècnica a emprar per a realitzar la proposta definitiva
Un full DIN A3 de cartolina
Llapis grafit, goma d'esborrar, maquineta de fer punta, compàs, regle i joc d'escaires
Per aplicar color, a escollir entre llapis color, retoladors, tempera, acrílic o aquarel·la
Per a tallar, estisores, bisturí o cúter
Per a enganxar, cinta doble cara, goma d'enganxar o cola blanca

Criteris d'avaluació

Analitza la proposta i realitza una reflexió crítica sobre el seu desenvolupament **(1,5 punts)**
Integra criteris funcionals, simbòlics i/o estètics en el seu projecte **(1,5 punts)**
Relaciona els conceptes i els contextualitza en l'entorn adient al projecte **(1,5 punts)**
Desenvolupa un procés de treball que explora diferents solucions **(2 punts)**
Domina els mitjans expressius i de representació, ja siguin analògics o digitals **(1,5 punts)**
Presenta una proposta final personal coherent amb l'enunciat **(2 punts)**

A) Comunicació i disseny

Enunciat: Pictogrames

El vostre municipi inaugura un casal de joves i us demana que dissenyeu dos pictogrames per a la senyalització dels espais del centre. Podeu escollir entre: "Jardí", "Tallers", "Circ", "Rocòdrom" i "Cantina".

Podeu utilitzar com a referència les imatges 1, 2, 3, i 4.

Característiques del pictograma:

Els pictogrames s'hauran de realitzar sobre una retícula ortogonal similar a la que va emprar Otl Aicher per dissenyar els dels jocs olímpics de Munic 1972.

Resultat en blanc i negre.

Dimensions de cada pictograma: 15x15 cm.

Procés de treball:

Per fer-ho, seguiu el guió de treball següent:

1. Realitzeu un mínim de tres esbossos a mà alçada de cada pictograma.
 2. Dibuixeu una retícula ortogonal de 15x15 cm.
 3. Escolliu l'esbós que us sembli més adient de cada pictograma que més us satisfaci per realitzar-lo a sobre de la retícula.
 4. Un cop representats sobre la retícula definiu els acabats en retolador negre.
 5. Redacteu un text, de vint línies com a màxim, amb el raonament detallat del procés que heu seguit, explicant quins criteris heu aplicat en el disseny i la gràfica dels pictogrames.
-

Tingueu en compte les observacions següents:

Es valorarà:

- la similitud de cada pictograma amb l'activitat que es desenvolupa en l'espai
- la claredat i la capacitat de síntesi.

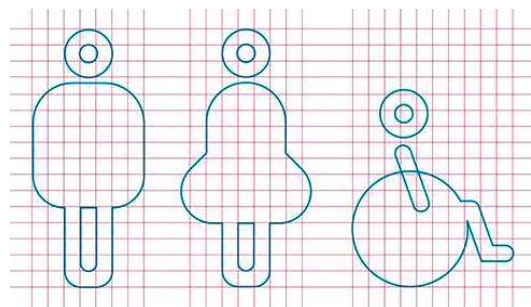
Tingueu cura amb:

- la pulcritud dels acabats
 - la composició
 - adequar el vostre treball de creació al temps de què disposeu.
-

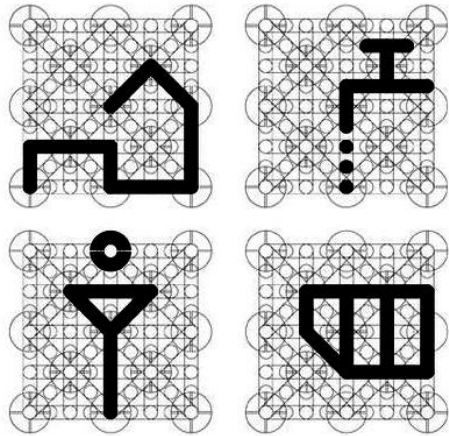
Imatge 1. Pictograma jocs olímpics 1972, Otl Aicher



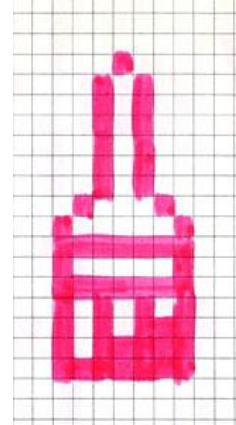
Imatge 2



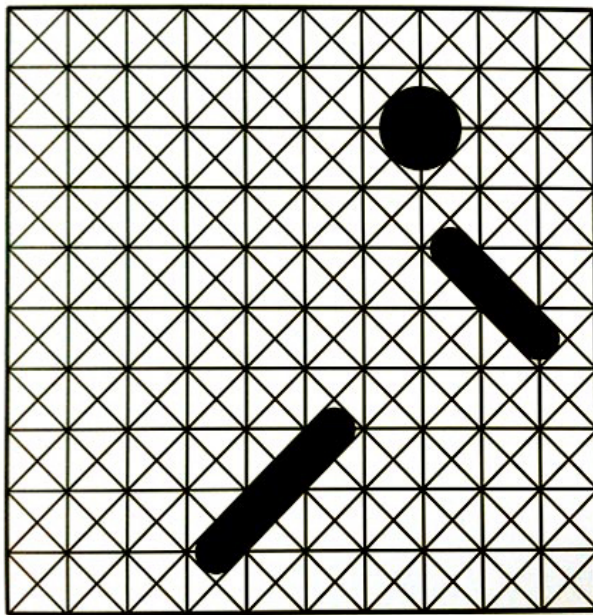
Imatge 3.



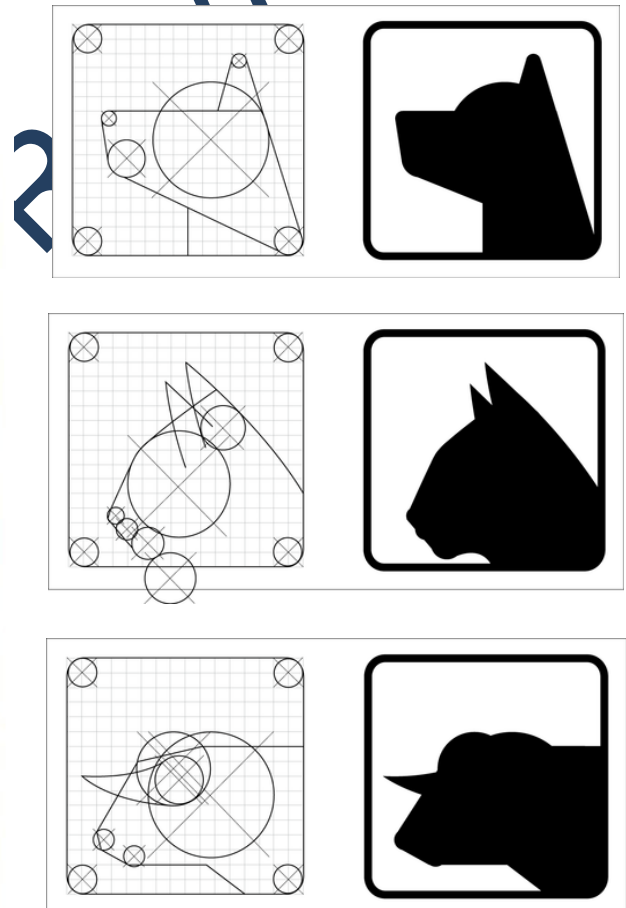
Imatge 4.



Imatge 5.



Imatge 6.



B) Expressió artística

Enunciat: Dibuix del natural

A partir del model al natural de fruites realitzeu una representació del conjunt o destacant-ne una part. Cal que el resultat tingui una similitud amb el model a partir d'una tècnica lliure.

Heu de donar a la representació un tractament personal/subjectiu per tal d'obtenir un resultat expressiu.

Preneu com a exemples alguna de les representacions de fruites de les imatges 1, 2, 3, 4, 5 i 6 a partir de diferents tractaments gràfics.

Procés de treball:

Per fer-ho, seguïu el guió de treball següent:

1. Feu amb llapis un mínim de dos esbossos preparatoris tenint en compte l'encaix, la il·luminació i la composició.
 2. Comproveu quin tractament gràfic us permetrà emfatitzar el resultat expressiu.
 3. Desenvolpeu la composició en un full DIN A3, que podeu col·locar en posició vertical o horitzontal.
 4. Redacteu un text, de vint línies com a màxim, amb la descripció (compositiva, cromàtica i semàntica) de la imatge resultant i del procés de creació. Relacioneu la vostra imatge amb el model que heu pres com a referent
-

Tingueu en compte les observacions següents:

Es valorarà:

- L'aportació de recursos en l'estilització i tractament de les formes i la transformació de l'element principal.
- La versemblança de la representació.
- La capacitat de relacionar els objectes entre ells i amb el fons.
- El treball de composició.
- La il·luminació.

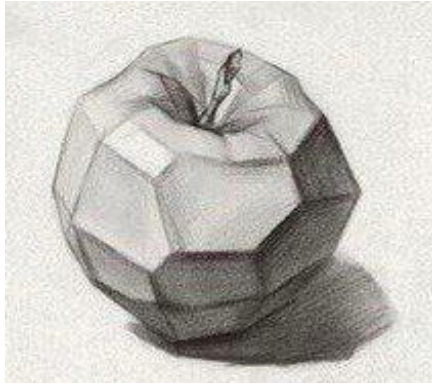
Tingueu cura:

- En el tractament del color, la lluminositat i l'ambientació en la representació de l'escena.
- En mantenir les proporcions adequades entre els elements que apareguin en la composició.
- En adequar el vostre treball de creació al temps de què disposeu.

Podeu usar:

- Les imatges 1, 2, 3, 4, 5 i 6, us poden servir de referència, però no es poden copiar ni parcialment ni totalment, sinó que heu de cercar solucions formals personals en l'estilització de l'element principal.
-

Imatge 1.



Imatge 2.



Imatge 3.



Imatge 4.



Imatge 5.



Imatge 6.



C) Art i tecnologia

Enunciat: Composició de cossos geomètrics

Prenent com a exemples les imatges 1, 2, 3 i 4, construïu una figura composta per un mínim de tres cossos geomètrics. Penseu que el cos resultant ha de tenir una base (superfície plana) sobre la qual ha de recolzar-se.

Dibuixeu-la en dièdric acotat, en perspectiva axonomètrica isomètrica, desenvolueu-la en el pla i construïu-la.

Procés de treball:

Per fer-ho, seguiu el guió de treball següent:

1. Sobre una retícula isomètrica dibuixeu a ma alçada la figura compacte composta per tres cossos geomètrics com a mínim.
 2. Dibuixeu la figura en sistema dièdric amb les vistes necessàries per a la seva comprensió, diferencieu les arestes vistes de les ocultes, atorgueu valors de línia, i acoteu-la. Indiqueu l'escala.
 3. Desenvolueu en el pla la figura per tal de construir-la posteriorment. Es poden desenvolupar els tres cossos geomètrics per separat però es valorarà que el desenvolupament en el pla de la figura es presenti com a un sol sòlid (una sola peça). Es pot dibuixar a escala. S'ha de lliurar el desenvolupament en el pla de la figura i la figura construïda.
 4. Redacteu un text, de vint línies com a màxim, on heu de fer una descripció de la figura: estructura, composició, pes, equilibri, la relació proporcional entre les formes que la componen i el raonament detallat del procés que heu seguit per a la seva configuració i construcció.
-

Tingueu en compte les observacions següents:

Es valorarà:

- el rigor gràfic en els dibuixos, la definició precisa i objectiva de la representació
- l'aplicació dels criteris de normalització europea en la presentació de les vistes i l'acotació
- la indicació de l'escala emprada
- la pulcritud en l'execució

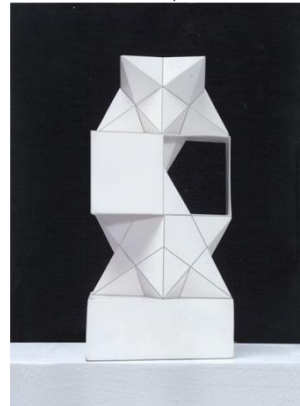
Tingueu cura :

- en el disseny de la figura, que ha de ser estable sobre una de les bases
 - en la claredat, qualitat del dibuix, aspectes com la netedat i l'adequada utilització de l'espai paper
 - en deixar l'explicitació del procés (línies i construccions auxiliars) amb la diferenciació en el valor de les línies
 - en la construcció de la figura, tant en el plegat com en la unió de les parts
 - en adequar el vostre treball de creació al temps de què disposeu
-

Imatge 1.
Sol LeWitt
"Complex Form #9", 1988



Imatge 2.
Gerard Caris
"Helix 1", 1991



Imatge 3.
Antony Gormley
"Blok", 2016



Imatge 4.
Eduardo Chillida
"Basoa IV", 1990



MODE

