Castilla-La Mancha

escuela de arte elena de la cruz

PRUEBA DE ACCESO A CICLOS FORMATIVOS DE GRADO SUPERIOR DE ARTES PLÁSTICAS Y DISEÑO - Curso 2026-2027
GRÁFICA IMPRESA / ILUSTRACIÓN / FOTOGRAFÍA

PARTE ESPECÍFICA. Segundo ejercicio

Fecha: 19 de junio de 2026 Duración de la prueba: 2 horas

Apellidos y nombre: DNI / NIE:

CONTENIDOS

- Las funciones comunicativas del diseño gráfico: identidad, información y persuasión.
- Ámbitos de aplicación del diseño gráfico.
- Símbolos en diseño gráfico.
- Aplicaciones.
- La tipografía: el carácter tipográfico. Legibilidad. Principales familias tipográficas.
- Diseño publicitario. Fundamentos y funciones de la publicidad. Elementos del lenguaje publicitario.
- Diseño del embalaje.
- Software de diseño.
- Concepto de diseño: Definición, orígenes, tendencias, funciones y campos de aplicación.
- Diseño y comunicación social. Diseño publicitario y hábitos de consumo.
- Influencia del diseño en la ética y estética contemporáneas.
- Diseño sostenible: ecología y medioambiente.
- Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño, como repetición, ordenación y composición modular, simetría, equilibrio, dinamismo, deconstrucción y simplificación.
- Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.
- El proceso en el diseño: diseño y creatividad. Fases del proceso de diseño.
- Planteamiento: necesidades y objetivos.
- Investigación y documentación: recopilación de información y análisis de datos.
- Proceso creativo: bocetos, selección, alternativas, mejoras, puesta en común y aportaciones grupales.
- Propuesta de materiales
- Elaboración y presentación.

FORMA DE LA PRUEBA Y CRITERIOS DE CALIFICACIÓN

"Cada ejercicio de la parte específica de la prueba de acceso a los ciclos formativos de grado superior se calificará entre cero y diez puntos con dos decimales, siendo preciso obtener una calificación igual o superior a cinco para su superación. La calificación final será la media ponderada de los dos ejercicios, 25% el primero y 75% el segundo, expresada en términos numéricos, de cero a diez con dos decimales."

Se valorarán aptitudes como la sensibilidad artística, la creatividad, la capacidad compositiva y comunicativa, el sentido de la funcionalidad, la destreza específica, las capacidades de observación, expresividad, percepción y composición formal en relación con el diseño gráfico.

Criterios de calificación:

Este examen se valorará de 0-10. Los criterios a valorar serán los siguientes y cada uno de ellos se valorará como máximo con 1 punto:

1. Sensibilidad artística.
2. Creatividad.
3. Capacidad compositiva.
4. Capacidad comunicativa.
5. La funcionalidad intencionada y adecuada a lo solicitado en el ejercicio.
6. Destrezas específicas para el diseño gráfico impreso (dibujo a mano alzada, uso de herramientas propias del sector, etc.…)
7. Capacidad de observación y elección de elementos gráficos apropiados al desarrollo del proyecto solicitado.
8. La expresividad de las técnicas gráficas como recurso para solucionar el problema de diseño.
9. Uso de las teorías perceptivas como recurso gráfico.
10. Limpieza y claridad en la ejecución del proceso.

El examen de esta segunda parte está dividido en dos y se desarrollará de la siguiente manera:

Parte A: responder de forma clara a las preguntas propuestas teniendo en cuenta la imagen seleccionada.
Parte B: desarrollar bocetos y un trabajo final a color sobre un tema dado.

DESARROLLO DE LA PRUEBA

Tras observar el cartel, la ilustración y la fotografía, elige una y responde a las siguientes preguntas:

Parte A:

- ¿A qué público objetivo se dirige?
- ¿Qué mensaje nos transmite?

Desarrolla: la composición, el color, el mensaje connotativo y denotativo de la imagen seleccionada.

Imagen 01 /

Colectivo Guerrilla Girls

Imagen 02 /

Del Hambre. Ilustración para el periódico El País.
Título del artículo: "El mestizaje de Ayuso"

ditas, explicó que el mestizaje
puede expresar igualdad, sólo la huella social de la domi-
nación. Pero Ayuso no quiere dialogar con la historia, so-
lo producir una imagen reconocible de sí misma, por eso
es inútil responder con archivos o historiografía, pues el
emblema no opera en el régimen de la verdad. "Evangeli-
zación y mestizaje" simula ser una descripción histórica,
pero funciona como un "¡Viva España!". Quien lo repite no
sostiene una tesis, exhibe una bandera, y lo hace para evi-
tar la conversación que impugna la idea celebratoria de la
mezcla. El "descubrimiento" no fue un hallazgo, sino la de-
claración de que aquello que ya existía no contaba hasta
ser nombrado por el conquistador. La asimetría del mes-
tizaje revela quién tenía el poder, quién era incorporado al

una verdad incómoda que México
mercancía vieja, pero México no es un escenario pasiv
tiene sus propias voces contra la conquista, y la narrati
interesada de Ayuso tuvo que sostenerse en un país q
respondió desde su Estado y su presidenta, desde los m
dios y la calle; incluso desde la oposición conservadora y
propia jerarquía católica, que la recibieron sin defende
cuando arreció el cuestionamiento. El balance fue des
troso. Ayuso rozó el ridículo, y el ridículo en política obl
a producir un relato que lo redima. Por eso lanzó, cas
instante, una segunda falsa narrativa ("Nos hemos sent
en peligro") convirtiendo el fracaso de su salida anticip
de México en su segundo movimiento.

¿Por qué México y por qué
no basta, pues no fue solo una
imperial dirigida al votante m
una operación que trasciend
publicó una glosa sobre el "
y América como "esencia de
octubre una proclamación
a América "los principios
aquí aparece la paradoja.
(el conquistador civiliza
la modernidad democrá
construir, precisament
fin, no fue casual en de

lectura domé

EL
SE

Imagen 03 /

Esta foto se llama "Lee Miller en la bañera de Adolf Hitler" y se tomó en el departamento de Hitler en Munich, en 1945.

Parte B:

Diseñar un cartel publicitario de impacto social que conciencie a los jóvenes sobre los peligros del juego, las apuestas y la ludopatía, mostrando cómo pueden afectar negativamente a su futuro personal, económico, académico y emocional.
El cartel debe provocar reflexión inmediata y generar rechazo hacia la normalización de las apuestas entre adolescentes y jóvenes.
La campaña va dirigida en primer lugar a jóvenes de 14 a 25 años, estudiantes de secundaria, bachillerato y universidad y en segundo lugar a familias, y comunidad educativa.
El tono comunicativo del cartel debe ser: impactante, emocional y preventivo.
Se tendrá en cuenta la composición, la imagen principal, el uso y ubicación de las tipografías y la paleta de colores utilizada.

TRABAJOS A REALIZAR:

- En un folio A4 desarrollar una serie de **bocetos** para un cartel.
- En un folio A3 (se os dará en el aula) desarrollar uno de los bocetos anteriormente realizados, en forma de **cartel definitivo.** El texto que debe aparecer en el cartel: **NO TE JUEGUES TU FUTURO,** y una imagen creada por vosotros.

GRÁFICA IMPRESA:

- La técnica es **libre**: dibujo, collage, rotuladores...
- Se debe adjuntar en un folio una **explicación** de la toma de decisiones (color, tipografía, composición...)

FOTOGRAFÍA:

- La técnica principal es el **collage**.
- Se debe adjuntar en un folio una **explicación** de la toma de decisiones (color, tipografía, composición...)

ILUSTRACIÓN:

- La técnica será de dibujo (lápiz, pastel, rotuladores...)
- Se debe adjuntar en un folio una **explicación** de la toma de decisiones (color, tipografía, composición...)

Materiales necesarios para realizar la prueba:

Papel formato A3 con sello de la escuela que se pondrá en el momento de la realización.
Regla, escuadra, cartabón y compás.
Lápices de grafito, lapiceros de color, rotuladores, goma de borrar, sacapuntas, papeles de colores y pegamento.