



16

Electrónica

TEST PROJECT

CONTENIDO

Documentos del Test Project

INTRODUCCIÓN

El objetivo de este test project es poner en conocimiento del competidor todas las partes de la prueba.

El competidor debe completar todas y cada una de ellas en el tiempo asignado.

La prueba consta de cuatro módulos.

Módulo 1 – Producto impreso

Módulo 2 – Manipulación de imágenes

Módulo 3 – Packaging

Módulo 4 – Diseño Editorial

DESCRIPCION DEL PROYECTO Y TAREAS

Día 1:

- Una hora antes del inicio del primer módulo el competidor recibirá las instrucciones de todos los módulos.
- El día uno se le facilitará al competidor el material necesario para la realización de la prueba. (Papeles, cartón pluma...)
- El día uno el competidor trabajará, completará y entregará el módulo 1.

Día 2

- El día dos se le dará al competidor el material restante del día uno.
- El día dos el competidor trabajará, completará y entregará el módulo 2.

Día 3

- El día tres se le dará al competidor el material restante del día dos.
- El día tres el competidor trabajará, completará y entregará el módulo 3.

Día 4

- El día cuatro se le dará al competidor el material restante del día tres.
- El día cuatro el competidor trabajará, completará y entregará el módulo 4.

MÓDULO 1 PRODUCTO IMPRESO

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y TAREAS

Este módulo consiste en 2 tareas con un nexo común.

Una ONG protectora de animales necesita un logotipo e imagotipo. Estos elementos han de plasmarse en la confección de una tarjeta personal, papel de carta, sobre y poster promocional.

TAREA 1

Diseño de logo e imago

Descripción:

- Diseño de logotipo e imagotipo (mensaje textual e icono)
- Especificación de los colores corporativos
- Variaciones de la marca (aplicaciones en negativo, dimensiones mínimas de aplicación, zona de protección, una tinta y pluma)
- Colores secundarios
- Otros elementos auxiliares de la marca (optativo)

Instrucciones:

- Bocetos
- El modo final de color del documento de trabajo ha de ser CMYK
- Los elementos de trabajo pueden ser indistintamente vectoriales o bitmap pero han de presentarse en un único archivo en PDF que se denominará MANUAL y en el que a modo de presentación se incluirán todos los elementos requeridos con sus

especificaciones técnicas (zonas de protección, nomenclaturas y porcentajes de tintas, dimensiones mínimas...)

- En un DINA 3 se presentarán una composición de los elementos constituyentes de la marca

TAREA 2

Realización de una tarjeta personal, papel de carta, sobre y un poster promocional.

Descripción:

Aplicaciones de los logos, imágenes y elementos auxiliares especificados en la primera parte de la tarea.

Mercado objetivo:

La campaña se centra en una población urbana de entre 25 a 50 años que puedan aportar tiempo y/o dinero a la causa de la protección de los animales abandonados. Gente solidaria y dinámica preocupada y sensibilizada por los problemas medioambientales actuales.

Instrucciones:

- Todos los elementos deben ser presentados en modo CMYK , debidamente identificados y guardados en PDF (adjuntar archivo de separación colores aparte denominado SEPARACION)
- Se presentarán los elementos impresos aisladamente, montados con el papel indicado en cartón pluma DINA 3.

MÓDULO 2 MANIPULACIÓN DE IMÁGENES

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y TAREAS

Este módulo consiste en 2 tareas diferentes sin relación la una con la otra.

TAREA 1

Vectorización

Descripción:

Vectorización de un logotipo escaneado

Instrucciones:

- Se realizará el escaneado de un logotipo dado y luego se procederá a su vectorización en un programa de diseño vectorial.
- Se coloreará como la muestra.

TAREA 2

Realización de un montaje fotográfico específico.

Descripción:

Creación de un **montaje fotográfico** para ser usado como portada de un libro de fantasía.

Mercado objetivo:

Amantes de la literatura de fantasía; adolescentes y adultos jóvenes

Instrucciones:

- Cree la fotocomposición usando al menos 4 de las imágenes suministradas.
- Debe ser diseñada en el modo RGB y salvada en PSD con las capas de construcción.
- Se presentará impreso con el tamaño y papel indicados y montado en cartón pluma.

MÓDULO 3 PACKAGING

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO Y TAREAS

Este módulo consiste en 2 tareas. La asociación de protección de los animales del módulo primero quiere felicitar el año a sus benefactores regalando un cubilete-calendario y un CD con material promocional y económico anual.

Se puede hacer un diseño de carpeta de CD y cubilete propio o utilizar los desarrollos facilitados por la organización.

TAREA 1

Diseño gráfico

Descripción:

Diseño del calendario y de la gráfica aplicada. Diseño de la cubierta y galleta del CD.

Instrucciones:

- Se aplicarán el logo e imago diseñados en la primera parte de la prueba.
- El nombre de la marca ha de aparecer en todas las caras visibles del packaging.
- Se presentará los archivos debidamente identificados en modo CMYK y formato PDF. (adjuntar archivo de separación colores aparte denominado SEPARACION)

TAREA 2

Montaje del packaging.

Descripción:

En esta segunda parte se imprimirán los desarrollos y se procederá al montaje

Mercado objetivo:

Socios benefactores. Población urbana de entre 25 a 50 años que puedan aportar tiempo y/o dinero a la causa de la protección de los animales abandonados. Gente solidaria y dinámica preocupada y sensibilizada por los problemas medioambientales actuales.

Instrucciones:

- Imprimir y montar los materiales requeridos.

MÓDULO 4 DISEÑO EDITORIAL

DESCRIPCIÓN DE PROYECTO Y TAREAS

TAREA 1

Diseño de un libreto

Descripción:

Diseño del libreto de un CD para un grupo de música pop.

Instrucciones:

- El libreto deberá constar de una portada y contraportada y unas páginas interiores donde irán los textos de las canciones del CD.
- El diseño no debe exceder el tamaño de A4 (incluidas las cruces de registro y la sangre). Se tiene completa libertad para la forma del diseño, pero tiene que ser a todo color.
- Se tienen que usar las imágenes suministradas aunque podrán ser modificadas para personalizar su diseño.
- El diseño debe incluir:
 - Logotipo
 - Texto suministrado
 - Imágenes suministradas
- El trabajo deberá entregarse en un formato propio de InDesign o QuarkXpress con la recopilación de fuentes e imágenes. Asimismo se entregará en formato PDF para impresión.
- Tendrá que llevar numeración de páginas, retícula, páginas maqueta y estilos.
- .- El diseño será entregado cortado, montado, doblado y grapado.

Mercado objetivo:

- Tendrá que ir dirigido a un amplio grupo de gente (adolescentes, adultos jóvenes, adultos) que les gusta la música pop.

INSTRUCCIONES PARA EL COMPETIDOR

- Los competidores usarán **únicamente** el material suministrado.
- No está permitido el uso de internet, ni otros aparatos no suministrados por la organización.
- Los competidores no podrán mantener contacto con el público, ni con ninguna otra persona que no sean los expertos y evaluadores

EQUIPAMIENTO Y MATERIAL REQUERIDO

Ver Descripción técnica

ESQUEMA DE PUNTUACIÓN

El esquema final de puntuación será determinado después de aplicar un cambio del $\geq 30\%$

Criterios de puntuación:

		Módulo 1	Módulo 2	Módulo 3	Módulo 4	Total
A	Proceso creativo	2	2	2	2	8
B	Diseño final	8	8	8	8	32
C	Uso del ordenador	4	4	4	4	16
D	Habilidades manuales	2	2	2	2	8
E	Conocimiento de la industria gráfica	4	4	4	4	16
F	Salvado y formato de archivo	5	5	5	5	20
Puntuación		25	25	25	25	100
Horas		6	6	6	4	22