



# Prueba de Evaluación de Bachillerato para el Acceso a la Universidad Curso 2020-2021

Materia: CULTURA AUDIOVISUAL II

Tiempo máximo de la prueba: 1h 30 min

## INSTRUCCIONES PARA REALIZAR EL EXAMEN

El estudiante realizará las preguntas en el cuadernillo adjunto, indicando claramente la opción elegida de cada pregunta, nunca sobre la misma hoja del examen a excepción de la pregunta número cuatro, que la realizará en la hoja anexa al examen.

El examen consta de 4 preguntas con 2 opciones (A y B) cada pregunta. Es obligatorio responder a una opción (A o B) de cada pregunta (y solo a una) para llegar a la puntuación máxima del examen (10).

La primera pregunta tiene una valoración máxima de 1,5 puntos cada opción. Cada opción consta de 6 términos que el estudiante debe relacionar, con un valor de 0,25 cada pareja de términos correctos.

La segunda pregunta tiene una valoración máxima de 1 punto cada opción. Cada opción consta de 6 términos y cuatro definiciones, el estudiante debe elegir las cuatro correctas con un valor de 0,25 cada respuesta acertada.

La tercera pregunta tiene una valoración máxima de 1,5 puntos cada opción. Cada opción consta de tres definiciones incompletas que el estudiante debe completar. El valor de cada definición es de 0,5 puntos.

La cuarta pregunta es un ejercicio práctico, la valoración máxima es de 6 puntos cada opción.

### Observación importante:

- El estudiante no podrá responder a más de una opción por pregunta.
- Para la corrección se seguirá el orden en el que las preguntas aparecen desarrolladas por el estudiante.
- En caso de error el estudiante deberá tachar claramente la opción errónea, siendo corregida la opción no tachada.

**1. Elige una de las dos columnas de términos, y relaciona los números con las letras de la opción elegida. (Anota las respuestas en el cuaderno adjunto) (1,5 puntos)**

### Opción A

- |              |                   |
|--------------|-------------------|
| 1) Montaje   | a) Comienzo       |
| 2) Guionista | b) Realismo       |
| 3) Ataque    | c) Creativo       |
| 4) Escaleta  | d) Radio          |
| 5) Cuña      | e) Postproducción |
| 6) Efecto    | f) Televisión     |

### Opción B

- |                |                   |
|----------------|-------------------|
| 1) Atrezo      | a) Final          |
| 2) Patrocinio  | b) Escenografía   |
| 3) Ruido       | c) Postproducción |
| 4) Rodaje      | d) Formato        |
| 5) Ficción     | e) Banda sonora   |
| 6) Decaimiento | f) Publicidad     |

**2. Elige una opción y completa cada definición con una de las palabras que se facilitan. (Anota las respuestas en el cuaderno adjunto) (1 punto)**

• **Opción A**

**AUDIENCIA / DAY TIME / PROMOCIONES / TARGET / PRIME TIME / SHARE**

- 2a)** A la franja horaria estrella de la programación en la que se concentra el mayor número de espectadores se la denomina \_\_\_\_\_.
- 2b)** Las cadenas de televisión venden su propia imagen y la de sus programas a través de las \_\_\_\_\_.
- 2c)** El objetivo de las cadenas es conseguir fidelizar la \_\_\_\_\_.
- 2d)** El \_\_\_\_\_ es una medida de audiencia que estima el porcentaje de hogares o espectadores que están viendo un programa de televisión

• **Opción B**

**GUION TÉCNICO / PRODUCCIÓN / PLAN DE TRABAJO / TÉCNICOS Y ARTÍSTICOS / PRODUCTOR / BIBLIA**

- 2a)** Al proceso de transformación de las ideas en programas se le llama \_\_\_\_\_.
- 2b)** La persona que está en el inicio del proyecto y tiene la última palabra sobre la viabilidad del mismo es el \_\_\_\_\_.
- 2c)** Al documento con objeto de optimizar el tiempo y los recursos se conoce como \_\_\_\_\_.
- 2d)** El equipo humano en una producción audiovisual se divide en \_\_\_\_\_.

**3. Elige una pregunta (A o B) y completa las frases con las palabras adecuadas. (Anota las respuestas en el cuaderno adjunto). (1,5 puntos)**

• **Opción A**

- 3a)** La técnica publicitaria que consiste en la inserción de un producto dentro de la narrativa del programa se conoce como \_\_\_\_\_.
- 3b)** La técnica publicitaria de los mensajes visuales que contienen información que no se puede observar a simple vista, pero que incita al consumo de un producto se conoce como \_\_\_\_\_.
- 3c)** De que otra forma se le denomina también al patrocinio \_\_\_\_\_.

• **Opción B**

- 3a)** En la publicidad también hay un importante papel creativo desempeñado por la función \_\_\_\_\_.
- 3b)** Los grandes eventos deportivos serían inconcebibles sin \_\_\_\_\_ de distintas empresas que lo utilizan como escaparate de sus marcas.
- 3c)** \_\_\_\_\_ es una técnica mediante la cual se intenta comunicar un mensaje a un determinado conjunto de personas con el fin de persuadirlas.

#### 4º- Elige una pregunta (A o B) y desarrolla el trabajo que se propone: ( 6 puntos)

##### ● Pregunta A

Realiza un Storyboard de 8 viñetas con dibujos sencillos que represente el Guion Literario proporcionado del cortometraje de Cesar Sánchez titulado "Convive tú". En él deben usarse e indicarse la variedad de planos, angulaciones de cámara, iluminaciones, movimientos de cámara (si es necesario) utilizados. Será obligatorio incluir el supuesto sonido adecuado a cada viñeta.

(Realizar en el documento Anexo 4A)

INT. PISO COMPARTIDO / HABITACIÓN DE RUBÉN - TARDE

Rubén intenta estudiar, pero Guillermo está hablando en voz alta en el comedor y no le deja concentrarse.  
GUILLERMO (OFF)

(Bajo los efectos de la coca)

... para evitarlo tendría que elevar la temperatura. Pero entonces arrastraría el PH. Tiene que haber una solución. Piensa, Guillermo, piensa. Quizás si usase un elemento alotrópico. Estaño, por ejemplo. ¿Y de dónde lo saco? Piensa, Guillermo, piensa...

Se abre la puerta y entra Guillermo.

GUILLERMO

¡Rubén! ¿No tendrás un poco de estaño?

RUBÉN

Sí, siempre tengo aquí una bolsa llena por si me piden. ¿Podrías dejarme estudiar?

GUILLERMO

¡Ah! Bueno, bueno, perdona...

Sale y cierra la puerta. Rubén se gira hacia sus apuntes. Guillermo vuelve a entrar.

GUILLERMO

Oye, ¿no tendrás...?

RUBÉN

(saltando de la silla)

¡No, no tengo! ¿Me quieres dejar en paz? ¡Aquí no hay quien estudie! ¿Por qué no coges tus experimentos y te vas al parque?

GUILLERMO

¿Y por qué no te vas tú? Yo tampoco puedo concentrarme si tengo que estar pendiente de alguien al que le molesta cualquier ruido. Y total, no sé para qué estudias, no creo que te saques el examen...

RUBÉN

¿Cualquier ruido? Estás continuamente molestándome. Ya van dos noches que me despierto por tu culpa.

GUILLERMO

Si tienes el sueño ligero es problema tuyo.

RUBÉN

Ah, encima... Oye, mira, ¿sabes qué? Si vas a seguir así, lo mejor será que busques otro piso.

GUILLERMO

(indignado)

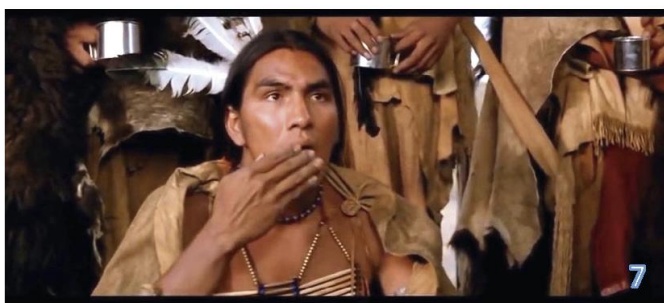
Yo no tengo por qué irme, estoy muy bien aquí. Si tienes problemas, coges y te largas tú, y así me dejas trabajar tranquilo.

Guillermo sale, cerrando la puerta.

- **Pregunta 4B**

Realiza un **GUION LITERARIO** original e inédito con los fotogramas de la película “Bailando con lobos” de Kevin Costner. Posteriormente, identifica el tipo de plano, angulación de cámara e iluminación de cada uno de ellos y añade el audio que le corresponde a cada fotograma según tu guion.

(Realiza en el documento Anexo 4B)



## ANEXO 4A



### **TOMA 1**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



### **TOMA 2**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



### **TOMA 3**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



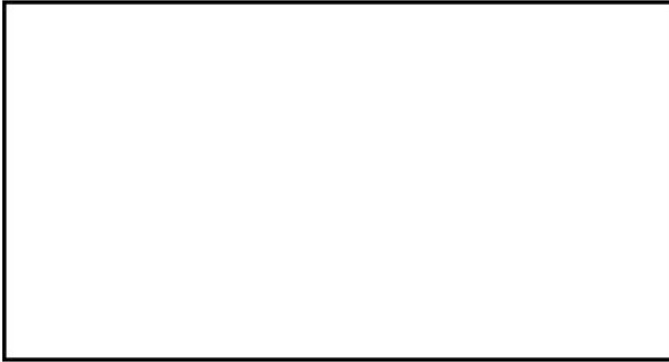
### **TOMA 4**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



**TOMA 5**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



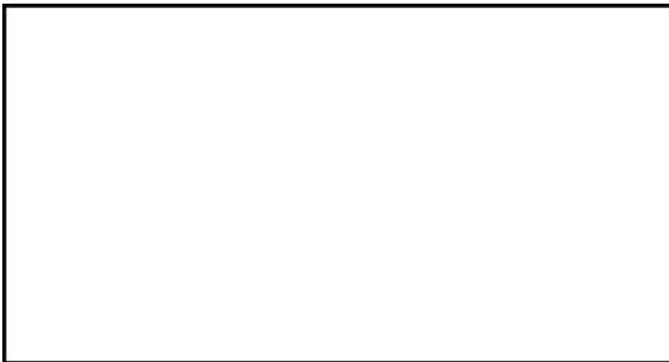
**TOMA 6**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



**TOMA 7**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:



**TOMA 8**

TIPO DE PLANO:

ANGULACIÓN:

ILUMINACIÓN:

SONIDO:

## ANEXO 4B

	TIPO DE PLANO	ANGULACIÓN	ILUMINACIÓN	SONIDO
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				

