

	PRUEBA DE ADMISIÓN 2020		Código: AC-CA-F-AG-01
	Asignatura: Lenguaje		Realizó: Revisó: EMR
	Grado: 10°		Fecha: Versión: 2.0 19/10/2020

Un videojuego para salvar el fondo marino se inspira en la Costa Brava

Un grupo de desarrolladores viaja 11 días en velero hasta el Cap de Creus para crear 'Koral', de Nintendo

El jugador encarna a una corriente marina que transporta energía para curar los corales del fondo del mar. El desarrollador de videojuegos Carlos Coronado (Cerdanyola del Vallès, 27 años) viajó en velero durante 11 días desde Sant Andreu de Llavaneres hasta Cadaqués para crear *Koral*, título disponible para Nintendo Switch. Lo hizo junto a un equipo de ocho personas y, navegando, crearon la primera versión del videojuego. Una vez en el Cap de Creus, se sumergieron todos a 45 metros. Lo que vieron durante el viaje quedó reflejado en varias siluetas dibujadas en una libreta. Sirvieron de inspiración para el diseño artístico de *Koral*, un trabajo en el que Coronado, cuya pasión es "viajar para bucear", ha querido transmitir su preocupación por el estado de la costa y el fondo marino.

"En todos mis videojuegos sale el mar de alguna forma u otra, es una pasión que tengo desde pequeño", cuenta Coronado, que pese a su juventud ya es autor de varios videojuegos y profesor en la escuela ENTI de la Universidad de Barcelona (UB). "Los desarrolladores pasamos mucho tiempo en la oficina; en el mar las condiciones de trabajo fueron de más calidad", comenta. El viaje lo montó él mismo e invitó a profesionales de empresas como King y de la Asociación Española de Videojuegos (AEVI). Los jugadores de *Koral* se encuentran con información que explica las consecuencias de actos como la pesca con dinamita o la mala gestión de los residuos. Como profesor de alumnos aún más jóvenes que él, Coronado celebra que actualmente estamos ante "la primera generación que es más consciente sobre el cambio climático". *Koral* ilumina con un halo de luz la oscuridad que la huella humana ha dejado en el mar. Coronado busca que lo que es relativamente fácil en su mundo virtual sirva para reforzar el compromiso ecológico en el mundo real.

Tomado de: Periódico El País.

https://elpais.com/ccaa/2019/07/02/catalunya/1562051578_445344.html

1. Según la información del texto, el viaje fue realizado para:

- A. Tener ideas sobre los problemas marinos de Cadaqués.
- B. Crear el videojuego Koral basados en lo observado en Cap de Creus.
- C. Alejarse del trabajo y problemas de oficina.
- D. Inventar un videojuego para los más jóvenes.

2. De acuerdo con el texto, la descripción más completa de Coronado sería:

- A. Un ingeniero que fabrica videojuegos relacionados con el mar.
- B. Un profesor y un desarrollador de videojuegos.

	PRUEBA DE ADMISIÓN 2020		Código: <i>AC-CA-F-AG-01</i>
	Asignatura: Lenguaje		Realizó: Revisó: <i>EMR</i>
	Grado: 10°		Fecha: 19/10/2020 Versión: 2.0

- C. Un desarrollador de videojuegos que ama el mar.
- d. Un profesor y desarrollador de videojuegos que se interesa por viajes marinos.

3. ¿Si se cambiara el título, por cuál **NO** podría reemplazarse?

- A. El viaje donde nace la idea de crear el juego Koral.
- B. La creación del videojuego inspirado en el mar.
- C. El viaje que realizaron desarrolladores para crear un juego.
- D. El videojuego que busca la salvación de los corales.

4. Según el contenido general, se puede decir que el texto es de tipo:

- A. Expositivo, porque se encarga de informar acerca de la importancia de los videojuegos en el mundo.
- B. Expositivo, porque defiende la idea de la protección al medio ambiente en general.
- C. Narrativo, porque relata la historia de Coronado.
- D. Expositivo, porque da información sobre el videojuego *Koral* y su creación.

5. De acuerdo a lo propuesto por el texto ¿cuál podría ser la personalidad del creador de videojuegos Carlos Coronado?

- A. Arriesgada porque está viajando constantemente.
- B. Temeraria porque promueve el cuidado al mar.
- C. Responsable porque busca generar interés por el medioambiente.
- D. Aventurera porque busca ayudar el mundo marino.

6. Conforme con el texto, se puede afirmar que para Carlos Coronado el mar es:

- A. Un elemento esporádico en sus videojuegos.
- B. Un elemento frecuente en sus videojuegos.

	PRUEBA DE ADMISIÓN 2020		Código: AC-CA-F-AG-01
	Asignatura: Lenguaje		Realizó: Revisó: EMR
	Grado: 10°		Fecha: 19/10/2020 Versión: 2.0

- C. Un elemento fortuito en sus videojuegos.
- D. Un elemento permanente en sus videojuegos.

7. De acuerdo con el texto se puede inferir que los videojuegos:

- A. Al ser utilizados por todo el público permiten que las personas se concienticen sobre el cuidado del medio ambiente.
- B. Al ser utilizados por los jóvenes se genera responsabilidad ambiental en ellos.
- C. Al ser utilizado por los jóvenes se difunde más fácilmente.
- D. Al ser utilizado por todo el público se conoce el daño ambiental.

8. Se puede afirmar que la creación de *Koral* es:

- A Buena, porque en la actualidad son muchas las personas que se interesan por cuidar el mar.
- B. Buena, porque los estudiantes son comprometidos en ayudar a especies marinas.
- C. Mala, porque un videojuego que busque ayudar a los corales será aburrido y no logrará evitar el daño al medio ambiente.
- D. Buena, porque los videojuegos permiten que más jóvenes busquen cuidar los corales.