



Prueba de Selección
Universidad de los Andes
Facultad de Arquitectura y Diseño
Programa Académico: Arquitectura

ÁREA DE LECTO ESCRITURA

Componente I. Comprensión crítica e inferencial de texto

Instrucciones: A continuación se presenta un texto. Léalo detenidamente y seleccione la respuesta correcta en torno a los planteamientos que, de acuerdo al contenido, se le proponen.

ARQUITECTURA EN LA ÉPOCA DE LA REVOLUCIÓN DIGITAL

Cuando en 1997 se inauguró el Museo Guggenheim Bilbao de Frank Gehry, la historia de la arquitectura entró en una nueva etapa. Éste era el primer arquitecto que, mediante la utilización de tecnología digital, había hecho posible la construcción de un edificio formalmente complejo cuya erección, en caso de haber carecido de la tecnología adecuada, habría sido difícilísima o, directamente, imposible.

Como todo ejemplo que marca una transición entre épocas, como señala Dennis Dollens, el Guggenheim Bilbao fue creado por un arquitecto que no piensa en términos digitales y que trabaja con modelos reales (maquetas) y que emplea la tecnología a posteriori, escaneando sus maquetas en tres dimensiones con objeto de generar la información que permita su desarrollo constructivo. Este edificio es, por tanto, el primer edificio construido de la era tecnológica. Entretanto, mientras Gehry alzaba su museo, jóvenes arquitectos como Greg Lynn, Ben Van Berkel, Alejandro Zaera-Polo o WinnyMaas recorrían escuelas, revistas y simposios predicando un nuevo mundo formal producido por la tecnología, que desataba entusiasmo entre los estudiantes e incredulidad entre arquitectos de generaciones anteriores, que sostenían que generar arquitectura a partir de la especificidad de la computadora era imposible.

Las primeras pruebas construidas terminaron en fracasos o en edificios formalmente muy distantes a lo que aparecían en los gráficos digitales. El uso de materiales tradicionales y la poca pericia constructiva de estos arquitectos no dieron como resultado la arquitectura deseada, surgida de potentes computadoras y laboratorios universitarios de alta tecnología. En este ínterin, de cuatro o cinco años, muchos advenedizos intentaron transformar la arquitectura en espectáculo pasto de revista y libros de espectacular diseño gráfico, olvidándose de la arquitectura.

Para producir una arquitectura conceptualmente distinta, se trataba de pensar en arquitectura, además de pensar en tecnología; se trataba de tener una conciencia clara del concepto de espacio que se intentaba degenerar, transformar, corromper, subvertir, explorar. El viejo Gehry había realizado el Guggenheim sin haber tocado seguramente jamás un ordenador pero siendo mejor sabedor de lo que le podría permitir lograr la capacidad de la nueva tecnología que cualquiera de muchos jóvenes superdotados para el manejo del CAD. El primer gran edificio del siglo XXI fue realizado por un arquitecto fundamental del siglo XX. (Y quizá sea relevante mencionar también cómo los programas informáticos han permitido a los arquitectos actuales comprender y construir la arquitectura de Antoni Gaudí).

Le Corbusier dio forma y significado a la arquitectura en la era de la Revolución Industrial. Programemos ahora la hiperrealidad de nuestra época, la de la Revolución Digital. KasOosterhuis, Programmable Architecture. Superficies onduladas, formas deformadas, indefinición de los conceptos sustentado-sustentante. Esta arquitectura híbrida, que busca la provocación mediante formas geoméricamente ambiguas, no constituye un hecho aislado, ni puntualmente localizado, ni limitado a un territorio intelectual definido.

La tecnología, aplicada a la arquitectura, permite crear otra forma de pensar en ella, sin dar origen a un nuevo estilo o ismo de los tantos inventados y promocionados durante el siglo XX; sino que, definitivamente, -y ésta es la idea que sostenemos- es origen y responsable una nueva forma de crear, pensar, diseñar... Tras el Movimiento Moderno y la Postmodernidad (incluyendo en ésta a lo que se denominó Deconstrucción), la idea moderna de arquitectura ha perdido significado: la arquitectura digital experimental no rompe con la caja clásica sino que se olvida de ella. No es una arquitectura irónica. Su génesis son las variables proporcionadas por el ordenador, generando un universo de formas complejas que construyen una distinta forma de aproximación al espacio arquitectónico. La computadora facilita la experimentación formal. Tal vez por eso podemos afirmar que estamos frente a una revolución que cambiará definitivamente los parámetros y conceptos de la arquitectura tal cual la reconocemos y definimos.

No obstante, es esencial tener presente que los efectos de esta revolución no serán ni rápidos ni dramáticos. La arquitectura está ligada, desde hace siglos, a connotaciones, derivadas de conceptos arquitectónicos clásicos, que están enquistadas en nuestro inconsciente, terriblemente difíciles de modificar. Así, se hace complicado reflexionar sobre ella sin caer en predicciones o ilusionarse con un futuro

deseado, más factible en el territorio de la imaginación que en el de la realidad. Para imaginar una ciudad reflejo de la cultura digital es preciso echar mano de la ciencia-ficción, algo que no sucede en con el diseño industrial -cuya última generación suele estar inmediatamente en la calle, consumido ávidamente-. No debemos creer que, de pronto, la realidad de revolución digital en arquitectura va a hacerse evidente mientras recorremos la ciudad contemporánea, que sigue construyéndose y creciendo tal y como siempre lo hizo.

Insistimos, esta revolución opera a otros niveles: no es un acto de reacción contra modelos establecidos sino la materialización de una nueva sensibilidad formal que, a la vez, se plantea nuevas formas de ocupación del espacio. Gradualmente se parece reconocer con más claridad que los orígenes de la esencia de esta sensibilidad son cada vez más remotos en el tiempo, pero que ha sido el ordenador la herramienta que ha permitido poner en orden y en funcionamiento práctico la imaginación de dicha sensibilidad. El poso de las utopías de cada época que se conserva en el fondo de la cultura se transforma en el elemento vigorizante y obsesivo que desencadena una revolución, proporcionándole a la vez su razón de ser. Dejados atrás todos aquellos arquitectos-gurús de los noventa que querían evangelizar la arquitectura y convertirla a sus postulados a la fuerza, reconocemos en la arquitectura de los últimos años de aquella década y el inicio del siglo XXI un contingente en emergencia de profesionales preocupados por plantear experimentos con técnicas, tecnología y procesos de diseño y pensamiento contemporáneos, que como plantea rigurosamente AliRahim- respondan coherentemente a las necesidades arquitectónicas de nuestra cultura a la vez que ensayan con nuevos efectos formales, constructivos, materiales, espaciales, dialécticos... que afectan a la totalidad de la definición del concepto ¿arquitectura?.

Tal como manifiesta KasOosterhuis, y se hace patente en el trabajo de Asymptote, Ocean North, UN Studio o Reiser +Umemoto, todo aquello que hace que la arquitectura sea más que una construcción técnica, un alojamiento y una inversión se encuentra bajo presión en la era digital, y no sólo por la propia reevaluación que la arquitectura ejerce sobre sí misma al asociarse a la capacidad de una nueva tecnología capaz de actuar dotada de inteligencia propia, sino por sus acercamientos (e incluso vinculaciones) con ciencias y arte que proporcionan una dimensión de complejidad que repercute positivamente sobre el fenómeno arquitectónico y los procesos de diseño vinculados a éste. LAB[au] es una referencia de esto. La tecnología ha venido a abrir ante nosotros un mundo infinito de posibilidades, pero siempre dependerá de nosotros mismos y las propuestas que le hagamos.

Diversas investigaciones y experiencias evidencian que se trata de algo más que un cambio formal. Para muchos arquitectos, el edificio ya no se piensa como máquina de habitar sino como un organismo vivo. La investigación sobre botánica aplicada a la experimentación arquitectónica digital, en el caso de Dollens, plantea la posibilidad de una nueva generación de estructuras cuyo desarrollo se basaría en las características de un organismo vegetal. La idea de la funcionalidad es reconsiderada por una arquitectura genética cuya forma híbrida permite no subordinar forma a función sino lograr que ambas coexistan y se redefinan mutuamente, como hace patente el proyecto para el edificio Un-Plug de R&Sie... Oosterhuis reflexiona acerca de la sensibilidad e-motiva de la arquitectura digital, que hará posible transformar la naturaleza de las interacciones entre ésta y sus usuarios.

El trabajo de WinkaDubbeldam, FrankenArchitekten, NIO o Paul Andersen pone de manifiesto la capacidad de la computadora de cooperar con eficiencia en la generación de estructuras formal y conceptualmente audazmente innovadoras.

http://arqa.com/_home-historico/arquitectura-en-la-epoca-de-la-revolucion-digital.html 26/05/2013

1. La tecnología, aplicada a la arquitectura, permite:
 - a. Crear otra forma de pensar en ella.
 - b. Hacer edificaciones más grandes y hermosas.
 - c. Crear nuevos estilos y tendencias.
 - d. Geometrizarse y agilizar los planos.

Valor 2,001 puntos.

2. Del texto podemos inferir que la idea principal es:
 - a. La tecnología digital, es una herramienta que facilita el trabajo arquitectónico, más no lo sustituye.
 - b. Ghery es un tecnólogo experto en CAD, y por ello usaba el ordenador para sus diseños.
 - c. Cuando se piensa en Tecnología se piensa en Arquitectura.
 - d. Ningún diseño se puede lograr sin el uso del ordenador.

Valor 1,999 puntos.

3. Los efectos de la revolución digital serían:
 - a. No tendrá efectos.
 - b. En varias generaciones.
 - c. Rápidos y dramáticos.
 - d. Lentos y progresivos.

Valor 3 puntos.

4. Los elementos que repercuten positivamente sobre el fenómeno arquitectónico y los procesos de diseño son:
- a. Los materiales y la mano de obra.
 - b. El ordenador y las maquetas.
 - c. Los arquitectos que recorrían escuelas, revistas y simposios.
 - d. La ciencia y el arte.

Valor 2,005 puntos.

5. Según el texto: con la inauguración del Museo Guggenheim de Bilbao, la historia de la arquitectura entro en otra etapa cuando:
- a. Cambió el siglo del XX al XXI, y era un edificio bonito.
 - b. La tecnología computacional diseña y calcula por sí sola.
 - c. Con la utilización de la tecnología digital había hecho posible la construcción.
 - d. La tecnología del diseño y calculo son asistidas.

Valor 2 puntos.

Componente II. Relación entre palabras

Instrucciones: A continuación se proponen varios pares de palabras para seleccionar el par que mejor guarde una vinculación similar a la dada en el enunciado.

6. Peldaño es a Escalera, como:
- a. Tierra a Cielo
 - b. Paso a Cima
 - c. Alpinista a Montaña
 - d. Eslabón a Cadena

Valor 1,995 puntos.

7. Talento es a Invento, como:
- a. Torpeza a Fracaso
 - b. Belleza a Éxito
 - c. Tristeza a Infelicidad
 - d. Astucia a Ruina

Valor 2 puntos.

8. Cuadrado es a Cubo, como:
- a. Círculo a Esfera
 - b. Década a Siglo
 - c. Triángulo a Tetraedro
 - d. Tercero a Décimo cuarto

Valor 2,002 puntos.

Componente III. Ortografía.

Instrucciones: Observe atentamente el enunciado y seleccione, entre las alternativas ofrecidas, la que **NO** esté correctamente escrita.

- 9.
- a. Recoger
 - b. Teger
 - c. Sumergir
 - d. Corregir

Valor 0,998 punto.

- 10.
- a. Precaber
 - b. Beber
 - c. Concebir
 - d. Haber

Valor 1 punto.

- 11.
- a. Renacer
 - b. Predecir
 - c. Denunciar
 - d. Tocar

Valor 1,001 puntos.

12.

- a. Almohada
- b. Zanahoria
- c. Alcohol
- d. Cohincidir

Valor 0,999 punto.

Componente IV. Orden y Significado

Instrucciones: A continuación se presentan dos fragmentos cuyo orden ha sido alterado. Entre las opciones propuestas en cada caso, seleccione aquella que restablezca el orden y significado de los fragmentos.

13.

- 1. Pero en Napoleón está el héroe romántico cuya leyenda es fuera de inspiración para pintores y escultores.
- 2. Para encontrarla, no hay que dudar en deformar proporciones o modelado.
- 3. En los años treinta del siglo XIX, aparece el romanticismo en escultura.
- 4. Su finalidad no reside en la pureza de las formas sino en la búsqueda de la expresión.
- 5. El mejor ejemplo nos lo da Francois Rude con “El Genio de la Patria”.
 - a. 5, 2, 1, 4, 3.
 - b. 3, 2, 4, 1, 5.
 - c. 3, 4, 5, 1, 2.
 - d. 3, 4, 2, 5, 1.

Valor 3 puntos.

14.

- 1. En la cultura occidental hay un campo de saberes y experiencias intelectuales que se ha venido a llamar filosofía.
- 2. Contra lo que suele creerse, tal palabra no oculta ninguna sabiduría misteriosa, alejada del hombre y de sus intereses.
- 3. La filosofía fue, en sus comienzos griegos, una serie de preguntas y respuestas que algunos hombres se hicieron para entender el mundo que les rodeaba y la naturaleza que les constituía.
- 4. Filosofía fue pues, un maravilloso gesto de curiosidad.
 - a. 1, 2, 3, 4.
 - b. 1, 4, 3, 2.
 - c. 4, 3, 2, 1.
 - d. 1, 2, 4, 3.

Valor 2,004 puntos.

Componente V. Sinónimos.

Instrucciones: A continuación encontrará palabras y cuatro opciones en cada una de ellas, seleccione la opción que considere sea sinónimo de dicha palabra.

15. CÚPULA

- a. Superficie
- b. Simbolismo
- c. Coronación
- d. Domo

Valor 1,996 puntos.

16. ESQUEMA

- a. Demostrar
- b. Trasdós
- c. Croquis
- d. Raya

Valor 1 punto.

17. TRAZO

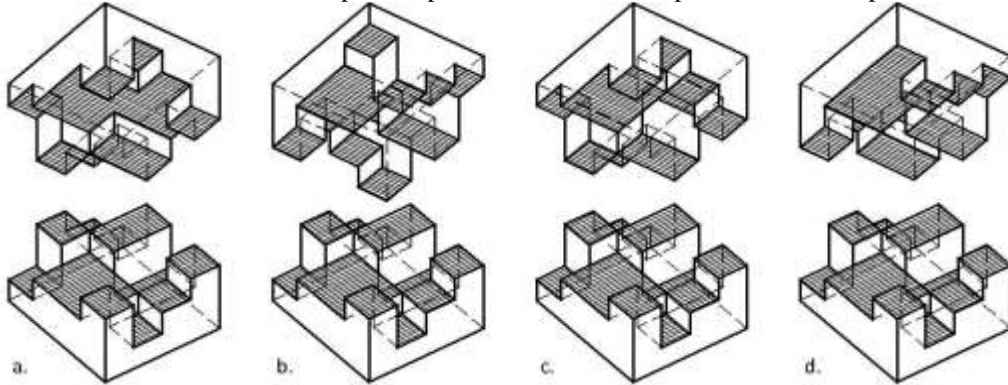
- a. Línea
- b. Tachar
- c. Eje
- d. Superficie

Valor 1 punto.

ÁREA DE RAZONAMIENTO BASICO

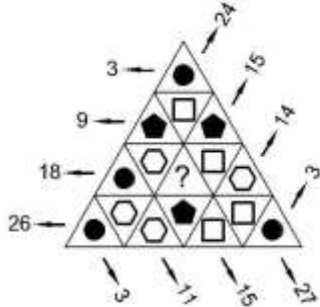
Instrucciones: A continuación se presentan nueve (9) preguntas del área de razonamiento básico. Lea cuidadosamente el enunciado de cada una y seleccione entre las alternativas que se le presentan, aquella que responda al problema planteado.

18. ¿En cuál de las alternativas mostradas la pieza superior e inferior, corresponde a la misma pieza?



Valor 2,003 puntos.

19. Cada figura geométrica representa un valor numérico, si se suma cada línea como se indica con las flechas, se obtiene el valor mostrado ¿cuál es la figura que sustituye el signo de interrogación?



- a. ● b. ⬡ c. ⬠ d. □

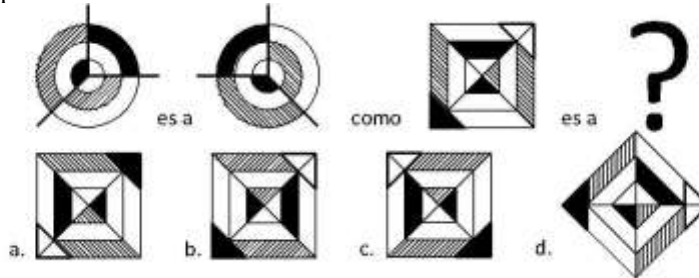
Valor 2,005 puntos.

20. Un terreno rectangular de perímetro 240m, mide de largo el triple de ancho. Entonces, el área del terreno en m² es:

- a. 2700 b. 19200 c. 10800 d. 4800

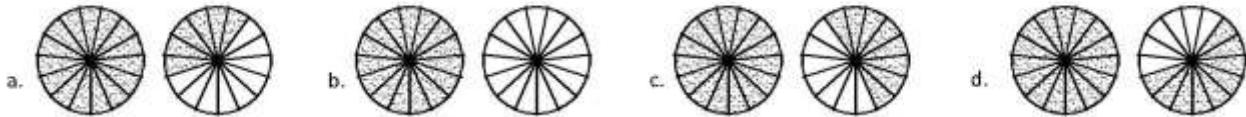
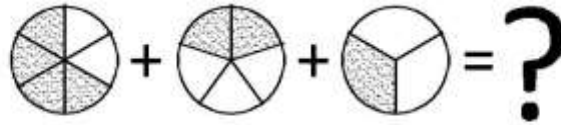
Valor 1 punto.

21. Complete la siguiente proporción:



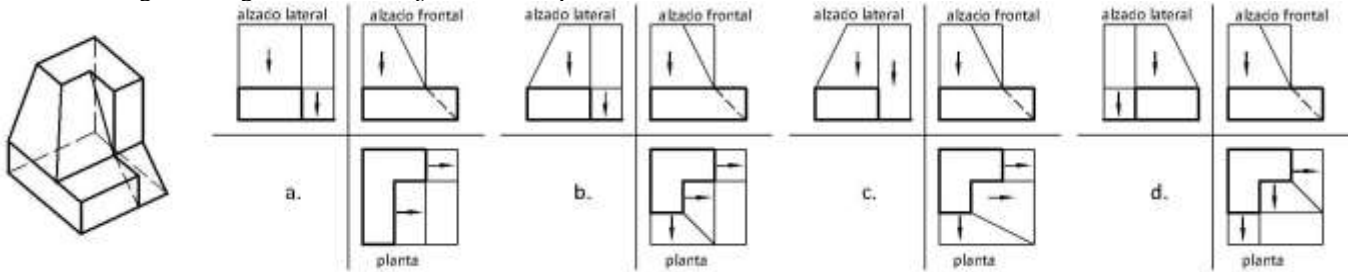
Valor 1 punto.

22. La suma de las áreas sombreadas es igual a:



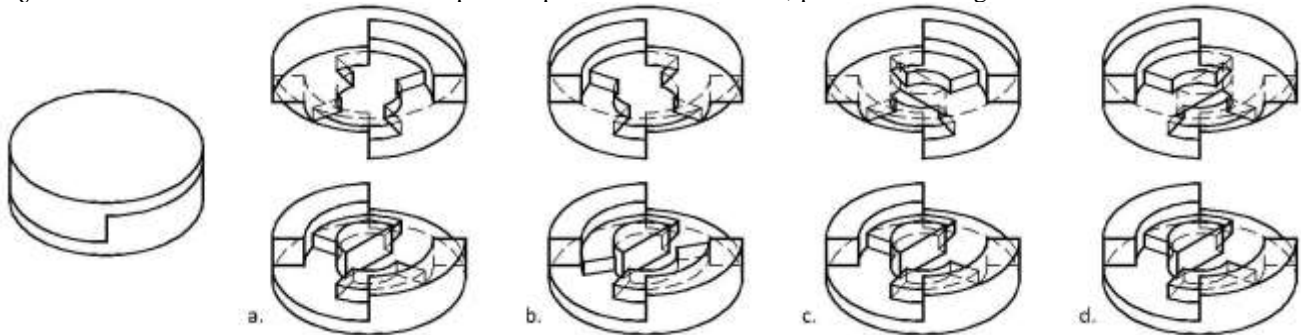
Valor 1,997 puntos.

23. Dada la siguiente figura, determine ¿cuál de las opciones contiene las vistas correctas de la misma?



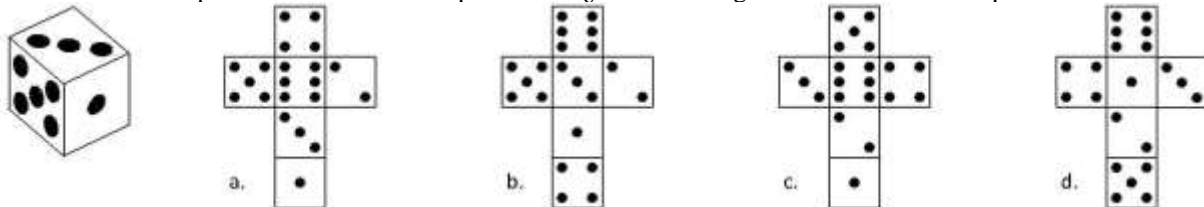
Valor 1,995 puntos.

24. ¿En cuál de las alternativas mostradas la pieza superior e inferior calzan, para formar la figura mostrada?



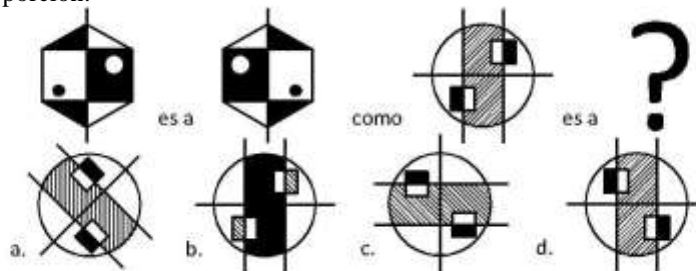
Valor 3 puntos.

25. La suma de los lados opuestos de un dado siempre es siete ¿cuál de los siguientes moldes no cumple con dicha condición?



Valor 1 punto.

26. Complete la siguiente proporción:



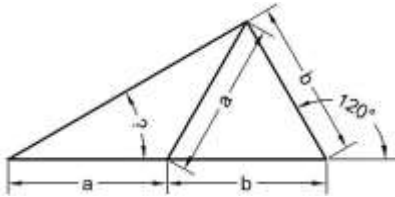
Valor 1 punto.

ÁREA CIENCIAS BÁSICAS.

Componente I. Geometría.

Instrucciones: A continuación encontrará doce (12) preguntas del componente geometría, lea cuidadosamente el enunciado de cada una y seleccione entre las alternativas dadas, la que considere correcta.

27. ¿Cuál es el valor del ángulo (?) en la siguiente figura?



- a. 30° b. 90° c. 60° d. 45°

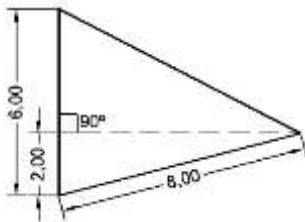
Valor 2,003 puntos.

28. En un litro de leche, sabiendo que la base del envase que lo contiene, es de 50cm^2 ¿Cuál es la altura del líquido en centímetros?

- a. 20cm. b. 25cm. c. 50cm. d. 10cm.

Valor 1 punto.

29. El área del siguiente triángulo es igual a:



- a. $\frac{6\sqrt{60}}{2}$ b. 16,00 c. $\frac{6\sqrt{60}}{4}$ d. 24,00

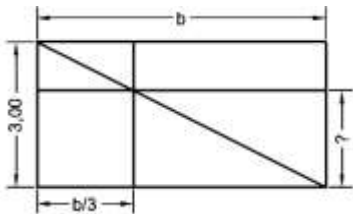
Valor 1,997 puntos.

30. El ángulo que se forma con el eje X de una recta que pasa por los punto A (2 ; 5) y B (6 ; 1) es de:

- a. 30° b. 45° c. 60° d. 15°

Valor 2,015 puntos.

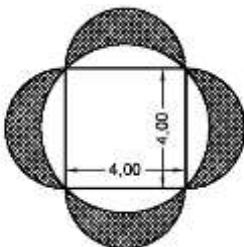
31. ¿Cuál es el valor de (?) en la siguiente figura?



- a. $\frac{3}{4}$ b. 2 c. $\frac{4}{3}$ d. 1

Valor 1 punto.

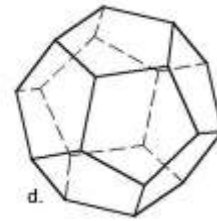
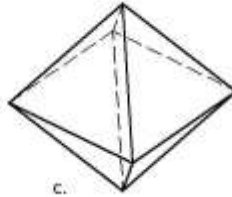
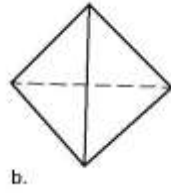
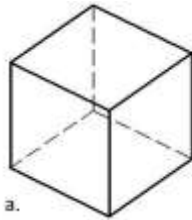
32. El área de la región sombreada es igual a:



- a. 4π b. 8π c. 16 d. 2π

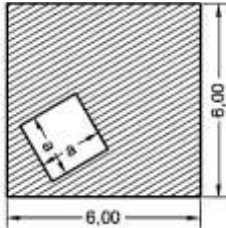
Valor 1,985 puntos.

33. ¿Cuál de las siguientes opciones es un octaedro?



Valor 1 punto.

34. ¿Cuál es el valor de (a), si el área sombreada es igual a 32?



- a. 2,00 b. 1,00 c. 1,50 d. 4,00

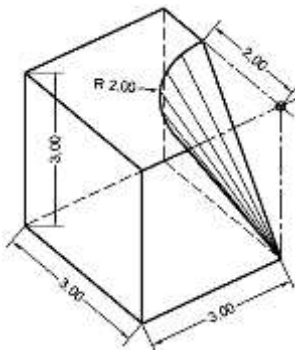
Valor 2,013 puntos.

35. La distancia entre un punto A (3 ; 5) y un punto B (5 ; 8) es igual a:

- a. $\sqrt{14}$ b. 6 c. $\sqrt{8}$ d. 10

Valor 1,987 puntos.

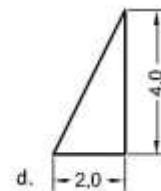
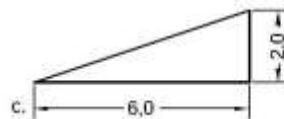
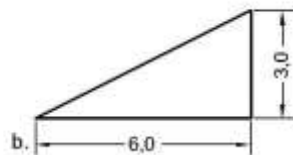
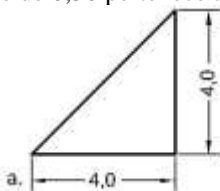
36. El volumen de la figura mostrada es:



- a. $27 - 4\pi$ b. $27 - \pi$ c. $9 - \frac{2}{3}\pi$ d. 21

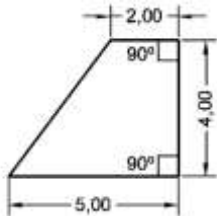
Valor 3 puntos.

37. La tangente de 0,50 pertenece al triángulo:



Valor 1,006 puntos.

38. El perímetro del trapecio dado es igual a:



- a. 17 b. 15 c. 16 d. 22

Valor 0,994 punto.

Componente II. Cálculo

Instrucciones: A continuación encontrará nueve (9) preguntas del componente cálculo, lea cuidadosamente el enunciado y seleccione entre las alternativas dadas, la que considere correcta.

39. Al simplificar la expresión $\frac{4x^2-8x+4}{x^2-1}$ se obtiene:

- a. $\frac{2(x-1)^2}{x+1}$ b. $\frac{4(x+1)}{x-1}$ c. $\frac{4(x-1)}{x+1}$ d. $\frac{4(x+1)}{2(x+1)}$

Valor 3 puntos.

40. Los pares x ; y , que satisfacen el sistema $\begin{cases} 4x - 2y = 2 \\ 2x + 2y = 4 \end{cases}$ son respectivamente:

- a. 1 ; 1 b. 4 ; 2 c. 2 ; 2 d. 6 ; 1

Valor 1,001 puntos.

41. Se apertura un concurso para diseñar un conjunto de edificios residenciales, los cuales deben tener cuatro apartamentos por piso; cuatro arquitectos participan y generan ideas distintas; el primero dispone edificios de 5 pisos cada uno, el segundo de 8 pisos, el tercero de 12 pisos y el cuarto de 4 pisos, para cubrir la cantidad de apartamentos ¿Cuál es la mínima cantidad de apartamentos que debe tener el conjunto?

- a. 120 b. 480 c. 1920 d. 25

Valor 0,999 punto.

42. Los pares x ; y , que satisfacen el sistema $\begin{cases} x - \frac{1}{5}y = 1 \\ 3x + \frac{1}{5}y = 1 \end{cases}$ son respectivamente:

- a. 0 ; 0 b. $-\frac{1}{2}$; $-\frac{5}{2}$ c. $-\frac{1}{2}$; $\frac{5}{2}$ d. $\frac{1}{2}$; $-\frac{5}{2}$

Valor 2,003 puntos.

43. De la suma de los polinomios P y Q; $P(x)=7x^4+4x^2+7x+2$ $Q(x)=6x^3+8x+3$ se obtiene como resultado:

- a. $P(x) + Q(x) = 7x^7+12x^4+4x^2+15x+5$
 b. $P(x) + Q(x) = 13x^4+12x^3+4x^2+15x+8$
 c. $P(x) + Q(x) = 7x^4+6x^3+4x^2+15x+5$
 d. $P(x) + Q(x) = 7x^4+6x^3+19x+5$

Valor 1 punto.

44. Al factorizar $-4x + x^2 + 4$ se obtiene:

- a. $(x-2)^2$ b. (x^2-2^2) c. $2(x-2)^2$ d. $(x+2)^2$

Valor 1,997 puntos.

45. Al simplificar la expresión $\sqrt[3]{(x-1)^3(x+1)^6}$ se obtiene:

- a. $(x-1)^3$ b. $\frac{(x-1)(x+1)^2}{-1}$ c. $3(x-2)^2$ d. $\frac{3(x+1)^2(x-1)}{-1}$

Valor 2,004 puntos.

46. Al simplificar la expresión $\frac{3x+9}{6x-12}$ se obtiene:

- a. $\frac{x+3}{2x-4}$ b. $\frac{(x+3)^3}{x+4}$ c. $\frac{(x-3)^2}{3(2x-4)}$ d. $\frac{3(x-3)}{4(x-3)^2}$

Valor 1,996 puntos.

47. 240 es el 15% de:

- a. 2450 b. 1800 c. 3600 d. 1600

Valor 1 punto.

ÁREA HUMANIDADES, LETRAS Y ARTES (EDUCACIÓN ARTÍSTICA)

Instrucciones: A continuación encontrará doce (12) preguntas del área de humanidades y educación artística, lea cuidadosamente el enunciado de cada una y seleccione entre las alternativas dadas, la que considere correcta.

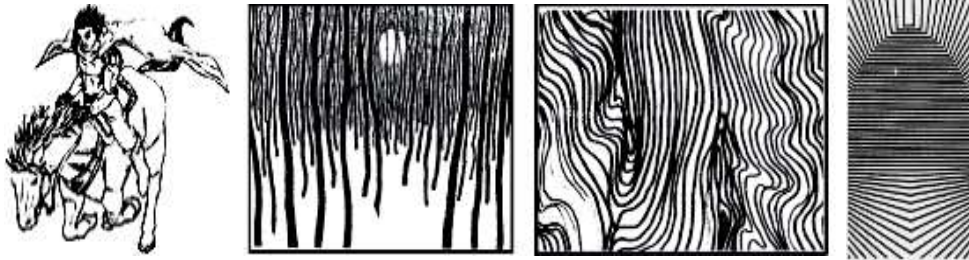
48. La luz se proyecta:
- En todas las direcciones de día y en línea recta de noche
 - A veces en línea recta y a veces en curvas
 - Siempre en línea recta y en una sola dirección
 - En línea recta y en todas las direcciones

Valor 1 punto.

49. El resplandor de una superficie por la incidencia de la luz es:
- El brillo
 - El tono
 - La calidez
 - La luminofluorescencia

Valor 2,001 puntos.

50. La secuencia de las imágenes que se muestran son tu guía para seleccionar el enunciado correcto sobre las funciones de la línea:



- Definir la forma, crear volúmenes de las cosas, imitar textura y sugerir movimiento produciendo efectos ópticos
- Definir la figura, definir la forma por repetición valorizada de líneas, imitar relieve, sugerir movimiento y direcciones
- Definir la figura, crear espacios y profundidades, imitar textura, y sugerir movimiento produciendo efectos ópticos
- Definir la forma, producir relaciones de figura-fondo, crear movimiento y generar espacios dinámicos

Valor 3 puntos.

51. La estructura formal de una obra de arte es:
- La escala
 - La composición
 - La colorimetría
 - La soltura

Valor 1,999 puntos.

52. La relación proporcional entre la realidad y la representación de un objeto es el concepto de:
- El ritmo
 - La proporción
 - La escala
 - La divergencia

Valor 1,003 puntos.

53. El arte que se despoja de toda caracterización figurativa, tomando como elementos compositivos líneas, colores y formas es el arte:
- Abstracto
 - Empírico
 - Mecánico
 - Geometral

Valor 2 puntos.

54. El ámbito bidimensional en el que se desarrolla la pintura y la escultura es:

- a. La figura
- b. El fondo
- c. El espacio
- d. La línea

Valor 2 puntos.

55. La técnica pictórica que se basa en el contraste de luces y sombras para producir indicios de profundidad en la composición es:

- a. El claroscuro
- b. La tempera
- c. La luminotecnia
- d. El garrufio

Valor 1 punto.

56. La parte superior o plancha que se emplea como cubierta del capitel de una columna se llama:

- a. Dórico
- b. Fuste
- c. Ábaco
- d. Viga

Valor 2,008 puntos.

57. La unión en la retina de dos o más colores yuxtapuestos en pequeñas manchas o puntos, dispuestos de manera tal que al realizar un movimiento brusco, produzcan una nueva sensación de color, se denomina:

- a. Contraste
- b. Saturación
- c. Brillo
- d. Mezcla óptica

Valor 1,992 puntos.

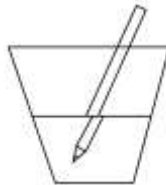
58. La representación sin perspectiva de un edificio según un plano vertical perpendicular a la base de dicho edificio es:

- a. Planta
- b. Alzado
- c. Cobertizo
- d. Isometría

Valor 1 punto.

59. En la imagen, el fenómeno observado es:

- a. Reflexión de la luz
- b. Reflexión especular
- c. Refracción de la Luz
- d. Reflexión difusa



Valor 0,997 punto.

FIN DE PRUEBA



S E C R E T A R Í A
OFICINA DE ADMISIÓN ESTUDIANTIL
UNIDAD DE ADMISIÓN

N° DE PREGUNTA	RESPUESTAS
1.	A
2.	A
3.	D
4.	D
5.	C
6.	D
7.	A
8.	C
9.	B
10.	A
11.	D
12.	D
13.	D
14.	A
15.	D
16.	C
17.	A
18.	B
19.	C
20.	A
21.	C
22.	A
23.	B
24.	C
25.	D
26.	D
27.	A
28.	A
29.	A
30.	B

N° DE PREGUNTA	RESPUESTAS
31.	B
32.	C
33.	C
34.	A
35.	A
36.	B
37.	B
38.	C
39.	C
40.	A
41.	B
42.	D
43.	C
44.	A
45.	B
46.	A
47.	D
48.	D
49.	A
50.	C
51.	B
52.	C
53.	A
54.	C
55.	A
56.	C
57.	D
58.	B
59.	C
60.	