

DISEÑO

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

OPCIÓN A

Cuestiones teóricas

Cada respuesta correcta se calificará con un máximo de 1 punto.

Pregunta 1

Evolución histórica y ámbitos del diseño.

Se calificará con 0,25 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1 punto.

1. Señale, de las siguientes **características**, las que corresponden al movimiento **Arts & Crafts** y las que corresponden al **Neoplasticismo**.

- A. Búsqueda de un lenguaje plástico objetivo y universal.
- B. Recuperación de las artes y oficios medievales.
- C. Empleo de colores primarios (rojo, amarillo y azul) o neutros (blanco, gris y negro).
- D. Gusto por lo artesanal. Primacía de lo humano frente a la máquina.

A y C: Neoplasticismo. B y D: Arts & Crafts.

Pregunta 2

Elementos de configuración formal.

Total 1 punto.

2. **Colores fríos y cálidos:** defina cada categoría y cite dos ejemplos de su uso intencionado en diseño.

Las definiciones se valorarán con 0.25 puntos cada una y los ejemplos con 0.25 cada uno.

Se llama colores fríos a aquellos que, en el círculo cromático, van del azul al verde; en general, los azules, cianes y verdes. Se llama colores cálidos a los que, en el círculo cromático, van del rojo al amarillo; en general, rojo, naranja y amarillo.

Los colores fríos se perciben como lejanos y estáticos y los cálidos como cercanos y dinámicos, por lo que cualquier aplicación gráfica, en objetos o espacial en este sentido será correcta. Por ejemplo, para transmitir movimiento (cálidos) o estaticidad (fríos) en un cartel; para denotar una relación cercana (cálidos) o funcional (fríos) en un objeto; o para dar sensación acogedora (cálidos) o espaciosa (fríos) es un espacio.

Pregunta 3

Teoría y metodología del diseño.

Total 1 punto.

3. Indique, al menos, cuatro factores a tener en cuenta a la hora de diseñar una **maleta**.

Cada factor correcto se valorará con 0,25 puntos, con un máximo de 1 punto en total. A nivel orientativo, entre otros posibles factores:

- Tamaño.
- Peso, debe ser ligera.
- Diseño ergonómico y seguro para el transporte de diferentes tipos de objetos.
- Estanqueidad.
- Resistente a la intemperie y a los golpes.
- De fácil limpieza.
- Tipo de apertura y capacidad.
- Materiales, colores y acabados atractivos y resistentes.

Ejercicio de diseño del producto y del espacio

Puntuación máxima 2 puntos.

4. Aporte ideas, a través de dibujos y bocetos, para el diseño de un **reloj despertador infantil**. Señale posibles materiales y colores.

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 0,5 puntos:

- La adecuación del producto o del espacio a la función práctica encargada.
- Equilibrio compositivo de los volúmenes seleccionados y coherencia formal y material del objeto.
- Racionalidad e intuición en el desarrollo del proceso seguido.
- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

Ejercicio de diseño gráfico

Puntuación máxima 5 puntos.

5. Diseñe un **panel** para ser instalado en todas las playas de una región costera como parte de una campaña de limpieza del litoral. El texto que lleva es "**MANTÉN LIMPIA TU PLAYA**".

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1,5 puntos:

- Selección de imágenes y tipografías adecuadas para una fácil comunicación gráfica.
- Coherencia conceptual y formal con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto.

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Aplicación de las técnicas gráficas pertinentes, destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

OPCIÓN B

Cuestiones teóricas

Cada respuesta correcta se calificará con un máximo de 1 punto.

Pregunta 1

Evolución histórica y ámbitos del diseño.

Se calificará con 0,25 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1 punto.

1. Empareje la siguiente relación de **autores** con sus **obras**:

Autores:

- A. Louis Comfort Tiffany.
- B. Henry Ford.
- C. Antoni Gaudí.
- D. Ettore Sottsass.

Obras:

- 1. Casa Milá.
- 2. Lámpara Dragonfly (Libélula).
- 3. Ford T.
- 4. Estantería Carlton.

A2, B3, C1, D4

Pregunta 2

Elementos de configuración formal.

Total 1 punto.

2. ¿Qué es una **tipografía sin serifa**? Nombre dos tipografías sin serifa. ¿Qué carácter tienen los textos escritos sin serifa?

La definición se valorará con 0,25 puntos, los ejemplos con 0,25 cada uno y el carácter que imprimen al texto con 0,25.

Las tipografías sin serifa o de palo seco son aquellas que carecen de trazos de remate al final de los rasgos de los tipos.

Son ejemplos de este tipo de tipografías la Arial, la Futura, la Gill Sans, la Helvética y la Universal, entre otras muchas.

Los textos escritos sin serifa tienen carácter desenfadado, moderno.

Pregunta 3

Teoría y metodología del diseño.

Total 1 punto.

3. ¿Cuáles son las fases del proceso de diseño de una **mesa para jardín**? Señale, al menos, cuatro.

Cada fase correcta se valorará con 0,25 puntos. A nivel orientativo:

- Estudio del público al que se dirige la mesa.
- Realización de bocetos.
- Estudio de materiales: peso adecuado (que no se vuele con el viento, que no sea pesada para trasladar), rigidez apropiada, durabilidad y resistencia a factores atmosféricos (cada característica derivada de los materiales contabilizaría como un elemento correcto).
- Estudio de la forma: estabilidad en un suelo de jardín, maniobrabilidad en su contexto.
- Estudio de costes, teniendo en cuenta su destino lúdico.
- Ejecución de planos y prototipos.

Ejercicio de diseño gráfico

Puntuación máxima 2 puntos.

4. Aporte ideas, a través de dibujos y bocetos, para el diseño de un **pictograma** que indique "**COCHE ELÉCTRICO**".

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 0,5 puntos:

- Selección de imágenes y tipografías adecuadas para una fácil comunicación gráfica.
- Coherencia conceptual y formal con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto.

- Aplicación de las técnicas gráficas pertinentes, destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

Ejercicio de diseño del producto y del espacio

Puntuación máxima 5 puntos.

5. Diseñe unos **altavoces de sobremesa inalámbricos**. Especifique el material de fabricación, acabado, colores y medidas.

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1,5 puntos:

- La adecuación del producto o del espacio a la función práctica encargada.
- Equilibrio compositivo de los volúmenes seleccionados y coherencia formal y material del objeto.
- Racionalidad e intuición en el desarrollo del proceso seguido.

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD

Materia: DISEÑO

Estructura y ámbito en los que se van a concretar los contenidos de las pruebas.

- En cada convocatoria de la prueba habrá dos juegos opcionales de preguntas, A y B. Cada uno de ellos constará de tres preguntas teóricas con un valor de un punto cada una de ellas, y dos prácticas: una breve, con un valor de dos puntos y otra de mayor desarrollo, con un valor de cinco puntos.

La pregunta práctica breve se realizará en una página (una cara) del cuadernillo de respuestas y la pregunta práctica de mayor desarrollo se realizará en un A3 aparte.

En la opción A la pregunta práctica de diseño del producto y del espacio será la breve (dos puntos) y la pregunta práctica de diseño gráfico será la de mayor desarrollo (cinco puntos).

En la opción B la pregunta práctica de diseño gráfico será la breve (dos puntos) y la pregunta práctica de diseño del producto y del espacio será la de mayor desarrollo (cinco puntos).

- Las preguntas teóricas giran en torno a los siguientes contenidos:

- Evolución histórica y ámbitos del diseño (1 punto)

Conocer y describir las características fundamentales de las principales corrientes, escuelas y periodos de la historia del diseño y los principios básicos que los sustentan.

Figuras y obras más relevantes históricas y contemporáneas desde finales del siglo XIX hasta nuestros días.

Diseño español contemporáneo (objetos, espacios y grafismo más significativo).

Comprender, valorar y explicar argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo.

- Elementos de configuración formal (1 punto)

Principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano. Reconocer y diferenciar los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

Teorías perceptivas y recursos del lenguaje visual para la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.

El color: sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

- Teoría y metodología del diseño (1 punto)

Conocer y aplicar la metodología proyectual básica: técnicas, procedimientos y materiales básicos que se deben tener presentes en la elaboración de un diseño determinado. Factores funcionales (formas, dimensiones, texturas, color, luz, itinerario, etc.).

- Las preguntas prácticas tratarán sobre objetos, espacios o grafismos del entorno cotidiano que son conocidos por el estudiante, y serán de sencilla realización. En las preguntas prácticas se permitirá la utilización de tipografías de referencia, así como la incorporación de cartulinas o papeles siempre que no contengan ninguna imagen impresa.

OPCIÓN A

Ejercicio de diseño del producto y del espacio (2 puntos)

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 0,5 puntos:

- La adecuación del producto o del espacio a la función práctica encargada.

- Equilibrio compositivo de los volúmenes seleccionados y coherencia formal y material del objeto.

- Racionalidad e intuición en el desarrollo del proceso seguido.

- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

Ejercicio de diseño gráfico (5 puntos)

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1,5 puntos:

- Selección de imágenes y tipografías adecuadas para una fácil comunicación gráfica.
- Coherencia conceptual y formal con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto.

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Aplicación de las técnicas gráficas pertinentes, destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

OPCIÓN B

Ejercicio de diseño gráfico (2 puntos)

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 0,5 puntos:

- Selección de imágenes y tipografías adecuadas para una fácil comunicación gráfica.
- Coherencia conceptual y formal con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto.
- Aplicación de las técnicas gráficas pertinentes, destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

Ejercicio de diseño del producto y del espacio (5 puntos)

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1,5 puntos:

- La adecuación del producto o del espacio a la función práctica encargada.
- Equilibrio compositivo de los volúmenes seleccionados y coherencia formal y material del objeto.
- Racionalidad e intuición en el desarrollo del proceso seguido.

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Utilización adecuada de las técnicas de representación y comunicación del proyecto, y destreza en el uso de las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

BIBLIOGRAFÍA

- BRAMSTON, David. *Bases del diseño de producto. Materiales*. Barcelona: Pad., 2010.
- BÜRDEK, Bernhard. *Historia, teoría y práctica del diseño industrial*. Barcelona: Gustavo Gilí. 1994.
- FIELL, Charlotte & Peter. *Design Handbook. Concepto, materiales, estilos*. Madrid: Taschen Ed. Koln, 2007.
- FIELL, Charlotte & Peter. *Diseño del siglo XX*. Madrid: Taschen Ed. Koln, 2001.
- FUSCO, Renato de. *Historia del Diseño*. Santa & Cole, 2005.
- HOFMANN, Armin. *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis y aplicaciones*. Barcelona: Gustavo Gili. 1996.
- MEGGS, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. México, D.F: McGraw Hill, 2000.
- MORRIS, Richard. *Fundamentos del diseño de productos*. Barcelona: Pad., 2009.
- MUNARI, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gili. 2009.
- SWANN, Alan. *Bases del diseño gráfico*. Barcelona: Gustavo Gili. 2001.