

UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS UNIVERSITARIAS OFICIALES DE GRADO Curso 2021-2022 MATERIA: DISEÑO	MODELO Orientativo
--	-------------------------------

INSTRUCCIONES Y CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN

Después de leer atentamente el examen, responda de la siguiente forma:

- responda tres preguntas de 1 punto a elegir indistintamente entre las siguientes preguntas: A.1, B.1, A.2, B.2, A.3, B.3.
- responda una pregunta de 2,5 puntos a elegir entre las preguntas A.4 o B.4.
- responda una pregunta de 4,5 puntos a elegir entre las preguntas A.5 o B.5.

TIEMPO Y CALIFICACIÓN: 90 minutos. Las preguntas 1ª, 2ª y 3ª se calificarán con un máximo de 1 punto, la pregunta 4ª sobre un máximo de 2,5 puntos y la 5ª sobre un máximo de 4,5 puntos.

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste en el cuadernillo, brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

A.1. Señale si son **verdaderas** las siguientes afirmaciones:

- A. Victor Horta fue uno de los fundadores del Art Nouveau.
- B. Gustav Klimt fue un arquitecto posmoderno.
- C. El movimiento High Tech se basa en la ornamentación.
- D. El movimiento Arts and Crafts enfatiza las cualidades de los materiales.

A.2. ¿Cuáles de las siguientes afirmaciones son ciertas? Explique por qué.

- a) “La **suma** de los tres colores primarios origina el **blanco**.”
- b) “La **suma** de los tres colores primarios origina el **negro**.”

A.3. Señale las **fases** que tendría que seguir para diseñar un **cuaderno de dibujo**. Indique al menos cuatro y explíquelas brevemente en su aplicación al diseño del cuaderno.

A.4. Ejercicio de diseño de producto y del espacio (2,5 puntos)

Aporte **ideas**, a través de dibujos y bocetos, para el diseño de un **altavoz inalámbrico portátil** para conectar tanto al móvil como al ordenador.

Señale posibles materiales. Aporte alguna referencia de tamaño o escala.

Se valorará el proceso correcto y la adecuación a la función requerida.

Estudios previos y boceto:

- En el cuadernillo, emplee una página (una sola cara), para los estudios previos y preparatorios del diseño.
- Señale un boceto que responda al diseño solicitado.
- Este ejercicio se podrá realizar con cualquier tipo de técnica seca.

A.5. Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

Diseñe una **portada para una novela policiaca**, de género negro y protagonista femenino, con título “**Lanovella**”. Debe incluir el nombre de la autora, **Eva Evada**, y la editorial, **Edita2**.

En los textos puede emplear mayúsculas y minúsculas. El gráfico se realizará a color. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

Estudios previos, bocetos, y presentación final:

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste en el cuadernillo, brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

B.1. Sobre **La Escuela de Ulm**, responda a **cuatro** de las siguientes cuestiones (0,25 puntos cada respuesta correcta de las cuatro que elija):

- A. La década o décadas en las que existió esta escuela.
- B. Nombre de alguno de sus fundadores/as.
- C. País donde tuvo su sede.
- D. Alguno de los estilos desarrollados en la Escuela.
- E. Principal aporte teórico de esta Escuela al diseño.
- F. Algún producto o diseño realizado por profesorado o alumnado de la Escuela.
- G. El nombre de algún profesor de la Escuela.

B.2. Un **cuadrado** transmite diferentes **valores** si sus lados están horizontales y verticales o si están inclinados. **Explique** esta diferencia y cite un **ejemplo de aplicación**, en el campo del diseño, de cada uno de los dos casos.

B.3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el diseño del logotipo o la **marca gráfica de una compañía aérea**? Indique al menos cuatro y explíquelos brevemente en su aplicación al diseño de la marca gráfica.

B.4. Ejercicio de diseño gráfico (2,5 puntos)

Diseñe una tarjeta de **imagen corporativa** para una empresa de **proyectos arquitectónicos** llamada "**FUSTE**".

Puede emplear mayúsculas y minúsculas. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas. Se valorará el proceso correcto y la adecuación a la función requerida.

Estudios previos y boceto:

- En el cuadernillo, emplee una página (una sola cara), para los estudios previos y preparatorios del diseño.
- Señale un boceto que responda al diseño solicitado.
- Este ejercicio se podrá realizar con cualquier tipo de técnica seca.

B.5. Ejercicio de diseño de producto y del espacio (4,5 puntos)

Diseñe un **tendedero plegable de ropa**.

Especifique materiales, acabados y colores. Aporte alguna referencia de tamaño o escala. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

Estudios previos, bocetos, y presentación final:

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

DISEÑO
CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste en el cuadernillo, brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

Evolución histórica del diseño (1 punto)

A.1. Señale si son **verdaderas** las siguientes afirmaciones:

- A. Victor Horta fue uno de los fundadores del Art Nouveau.
- B. Gustav Klimt fue un arquitecto posmoderno.
- C. El movimiento High Tech se basa en la ornamentación.
- D. El movimiento Arts and Crafts enfatiza las cualidades de los materiales.

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

A. Verdadera – B. Falsa – C. Falsa – D. Verdadera

B.1. Sobre **La Escuela de Ulm**, responda a **cuatro** de las siguientes cuestiones (0,25 puntos cada respuesta correcta de las cuatro que elija):

- A. La década o décadas en las que existió esta escuela.
- B. Nombre de alguno de sus fundadores/as.
- C. País donde tuvo su sede.
- D. Alguno de los estilos desarrollados en la Escuela.
- E. Principal aporte teórico de esta Escuela al diseño.
- F. Algún producto o diseño realizado por profesorado o alumnado de la Escuela.
- G. El nombre de algún profesor de la Escuela.

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

- A. La Escuela existió entre 1953 y 1968. Décadas 1950-1960.
- B. Max Bill, Inge Aicher-Scholl, Otl Aicher.
- C. Alemania.
- D. Diseño funcional. Racionalismo.
- E. Un proyecto pedagógico propio que ha influido en el diseño industrial de todo el mundo. Integración de industria y diseño. Plantea el diseño como una forma de ordenación del entorno. Incluye la ergonomía como ciencia relacionada con el diseño.
- F. Marca gráfica de Braun. Productos electrónicos de Braun. Vajilla apilable TC100. Marca gráfica línea aérea Lufthansa. Mascota, marca gráfica y pictogramas de los Juegos Olímpicos de Múnich.
- G. Entre otros posibles: Max Bill, Otl (Otto) Aicher, Tomás Maldonado, Johannes Itten

Elementos de configuración formal (1 punto)

A.2. ¿Cuáles de las siguientes afirmaciones son ciertas? Explique por qué.

- a) “La **suma** de los tres colores primarios origina el **blanco**.”
- b) “La **suma** de los tres colores primarios origina el **negro**.”

La respuesta se correcta se valorará con 0,5 puntos. La explicación se valorará con máximo de 0,5 puntos. Total 1 punto.

Respuesta: Ambas afirmaciones son ciertas.

Explicación:

La síntesis aditiva consiste en la mezcla de luces. Los colores primarios en la síntesis aditiva son: rojo, verde y azul. Con la adición (suma) de todas las luces en partes iguales obtenemos la luz blanca, es decir la luz blanca contiene a todos los colores luz.

La síntesis sustractiva es la denominada de colores pigmento y la utilizaremos en el proceso de reproducción del color. Los colores primarios en la síntesis sustractiva son: cian, magenta y amarillo. La suma de los tres primarios origina el negro (al utilizar tintas de impresión el resultado puede ser un marrón y es debido a la contaminación de las tintas). La síntesis sustractiva se le denomina así porque sustrae color, de tal manera que la suma de los tres primarios nos da el negro que es la ausencia de color. Aunque esta síntesis también denominada de colores reflejados para existir requiere de la luz blanca para poder absorber o reflejar colores.

Fuente de la respuesta: recurso formativo en línea del Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

B.2. Un **cuadrado** transmite diferentes **valores** si sus lados están horizontales y verticales o si están inclinados. **Explique** esta diferencia y cite un **ejemplo de aplicación**, en el campo del diseño, de cada uno de los dos casos.

La explicación correcta se valorará con 0,5 puntos. Cada ejemplo correcto se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

Respuesta orientativa:

Con lados horizontales y verticales: armonía, perfección, peso, estabilidad, solidez, consistencia, equilibrio. Ejemplos de aplicación: infundir confianza y generar vínculos sólidos; relacionado con actividades como banca, aseguradoras, servicios informáticos, etc.

Con lados inclinados: dinamismo, ligereza, avance, innovación, inestabilidad, incertidumbre, provisionalidad. Ejemplos de aplicación: para transmitir alarma, atraer atención, transmitir movimiento; relacionado con señales de aviso o peligro, actividades deportivas o de aventura, entidades de innovación, etc.

Teoría y metodología del diseño (1 punto)

A.3. Señale las **fases** que tendría que seguir para diseñar un **cuaderno de dibujo**. Indique al menos cuatro y explíquelas brevemente en su aplicación al diseño del cuaderno.

Cada aportación correcta se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

A nivel orientativo:

- Identificación de públicos: no será lo mismo un público profesional, uno aficionado o un público infantil.
 - o Condicionará el tipo de papel, la calidad, la rigidez de la cubierta.
- Definición de la función del cuaderno:
 - o Destinado a una técnica de dibujo concreta o a una genérica.
 - o Destinado al uso en un espacio de trabajo o en exteriores.
- Definición de las condiciones estéticas:
 - o Hacerlo atractivo a profesionales (buscarán funcionalidad) o a otros públicos (pueden verse atraídos por cuestiones estéticas).
- Definición de las condiciones ergonómicas:
 - o Peso del cuaderno, según sus condiciones de uso.
 - o Tamaño del cuaderno.
 - o Tipo de encuadernación, porque puede facilitar o dificultar el uso.
- Elaboración de bocetos del diseño del cuaderno.
- Definición de materiales: cubierta, papel, encuadernación...
- Elaboración de prototipos, que en el caso de un cuaderno de dibujo pueden ser muy parecidos a la solución final.
- Test con usuarios según la definición previa de públicos objetivos.
- Consideración de los métodos de fabricación, almacenamiento y distribución.
- Elaboración de los planos y especificaciones técnicas para la producción.

B.3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el diseño del logotipo o la **marca gráfica de una compañía aérea**? Indique al menos cuatro y explíquelos brevemente en su aplicación al diseño de la marca gráfica.

Cada aportación correcta se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

A nivel orientativo, entre otros posibles factores:

- Formas, colores y tipografías acordes con el carácter y cualidades de la compañía y del transporte aéreo: dinamismo, velocidad, seguridad; nacionalidad en su caso.
- Pregnancia.
- Originalidad y diferenciación de otras compañías.
- Atemporalidad: evitar tendencias efímeras y procurar un diseño que pueda actualizarse en el tiempo con ligeros ajustes.
- Debe utilizarse una configuración que no pierda sus características y legibilidad a diferentes escalas: sobre el fuselaje de un avión, en el uniforme de la tripulación o en los billetes impresos.
- Adecuación a diferentes soportes: que funcione bien sobre materiales físicos (chapa, tela, papel) y en pantalla (paneles de aeropuerto, páginas web, *banners*, aplicaciones de móvil)
- Uso de tipografía atractiva y legible.
- El empleo del color debe favorecer la legibilidad y comprensión general.

A.4. Ejercicio de diseño de producto y del espacio (2,5 puntos)

Aporte **ideas**, a través de dibujos y bocetos, para el diseño de un **altavoz inalámbrico portátil** para conectar tanto al móvil como al ordenador.

Señale posibles materiales. Aporte alguna referencia de tamaño o escala.

Se valorará el proceso correcto y la adecuación a la función requerida.

Estudios previos y boceto:

- En el cuadernillo, emplee una página (una sola cara), para los estudios previos y preparatorios del diseño.
- Señale un boceto que responda al diseño solicitado.
- Este ejercicio se podrá realizar con cualquier tipo de técnica seca.

Total 2,5 puntos.

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

- Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.
- Adecuación de las características formales y estéticas atendiendo al tipo de producto y sus intenciones comunicativas.
- 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.
- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes.
- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos.

B.4. Ejercicio de diseño gráfico (2,5 puntos)

Diseñe una tarjeta de **imagen corporativa** para una empresa de **proyectos arquitectónicos** llamada "**FUSTE**".

Puede emplear mayúsculas y minúsculas. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas. Se valorará el proceso correcto y la adecuación a la función requerida.

Estudios previos y boceto:

- En el cuadernillo, emplee una página (una sola cara), para los estudios previos y preparatorios del diseño.
- Señale un boceto que responda al diseño solicitado.
- Este ejercicio se podrá realizar con cualquier tipo de técnica seca.

Total 2,5 puntos.

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

- Exploración, creatividad en la ideación y desarrollo correcto de los bocetos y croquis.
- Adecuación en la selección y uso de la tipografía (por intenciones comunicativas, de legibilidad y/o compositivas).
- Selección y uso adecuado de los recursos del lenguaje visual (color, forma, composición...) y su adecuación conceptual y formal con la propuesta.
- Relación entre los recursos visuales empleados con la intención comunicativa, la formación de actitudes éticas, estéticas y/o de consumo.

- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.

A.5. Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

Diseñe una **portada para una novela policiaca**, de género negro y protagonista femenino, con título "**Lanovella**". Debe incluir el nombre de la autora, **Eva Evada**, y la editorial, **Edita2**.

En los textos puede emplear mayúsculas y minúsculas. El gráfico se realizará a color. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

Estudios previos, bocetos, y presentación final:

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

Total 4,5 puntos.

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1 punto:

- Exploración, creatividad en la ideación y desarrollo correcto de los bocetos y croquis.
- Adecuación en la selección y uso de la tipografía (por intenciones comunicativas, de legibilidad y/o compositivas).
- Selección y uso adecuado de los recursos del lenguaje visual (color, forma, composición...) y su adecuación conceptual y formal con la propuesta.
- Justificación argumentada del diseño propuesto (relacionando los recursos visuales empleados con la intención comunicativa, la formación de actitudes éticas, estéticas y/o de consumo).

Y con un máximo de 0,5 puntos:

- Adecuación de las técnicas gráficas empleadas, destreza en su uso y en la composición de la lámina.

B.5. Ejercicio de diseño de producto y del espacio (4,5 puntos)

Diseñe un **tendedero plegable de ropa**.

Especifique materiales, acabados y colores. Aporte alguna referencia de tamaño o escala. Justifique, brevemente, las decisiones de diseño tomadas.

Se valorarán las soluciones imaginativas, bien justificadas y adecuadas a la función requerida.

Estudios previos, bocetos, y presentación final:

- El papel, de formato A3, se debe colocar en posición horizontal. Mediante una recta vertical, se divide en dos partes iguales, aproximadamente.
- Sobre una de ellas se representarán los esquemas, bocetos, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final en técnica libre y a color.
- Se pueden incorporar cartulinas o papeles coloreados sin imágenes previas.

En la realización del diseño se valorará cada apartado con un máximo de 1 punto:

- Adecuación de las características técnicas y materiales al tipo de producto y a sus intenciones funcionales y técnicas.
- Adecuación de las características formales y estéticas atendiendo al tipo de producto y sus intenciones comunicativas.
- Desarrollo correcto de los bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del proyecto a sus condicionantes.
- Tamaño, escala o proporciones adecuadas en términos ergonómicos y antropométricos.

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.

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL ACCESO A LA UNIVERSIDAD DE LA ASIGNATURA DISEÑO

Para la elaboración de las pruebas se seguirán las características, el diseño y el contenido establecido en el currículo básico de las enseñanzas del segundo curso de bachillerato LOMCE que está publicado en el Real Decreto 1105/2014, de 26 de diciembre, por el que se establece el currículo básico de la Educación Secundaria Obligatoria y del Bachillerato, y Orden PCM/58/2022, de 2 de febrero, por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad, y las fechas máximas de realización y de resolución de los procedimientos de revisión de las calificaciones obtenidas en el curso 2021-2022.

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

- En cada convocatoria de la prueba habrá dos juegos 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 medio y otra de mayor desarrollo, con un valor de cuatro puntos y medio.

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 el conjunto de preguntas A la pregunta práctica de diseño de producto y del espacio será la breve (dos puntos y medio) y la pregunta práctica de diseño gráfico será la de mayor desarrollo (cuatro puntos y medio).

En el conjunto de preguntas B la pregunta práctica de diseño gráfico será la breve (dos puntos y medio) y la pregunta práctica de diseño del producto y del espacio será la de mayor desarrollo (cuatro puntos y medio).

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

- Evolución histórica del diseño (1 punto)

De la artesanía a la industria. Principales periodos y escuelas de diseño en los diferentes ámbitos y sus características. Figuras y obras más relevantes históricas y contemporáneas desde finales del siglo XIX hasta nuestros días.

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.

- Elementos de configuración formal (1 punto)

Teoría de la percepción.

Elementos básicos del lenguaje visual y su aplicación al diseño: punto, línea, plano, color, forma y textura.

Lenguaje visual.

Estructura y composición. Recursos en la organización de la forma y el espacio y su aplicación al diseño: repetición, ordenación y composición modular, simetría, dinamismo, deconstrucción...

Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño.

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

Conocer e identificar los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.

- Teoría y metodología del diseño (1 punto)

Fases del diseño: importancia de la metodología como herramienta para el planteamiento, desarrollo, realización y comunicación acertados del proyecto de diseño.

Factores o condicionantes formales, materiales o de comunicación: resolver problemas de diseño de manera creativa, lógica, y racional, adecuando los materiales y los procedimientos a su función estética, práctica y comunicativa.

- 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.

- En las preguntas prácticas se evalúa también la aplicación de la teoría y la creatividad, y la capacidad de argumentación y defensa de la propuesta en función de la adecuación a los objetivos, públicos, usos y funciones, estética y ética, teniendo en cuenta el impacto en la sociedad y en los ámbitos de consumo.