



**UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID**  
EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS  
UNIVERSITARIAS OFICIALES DE GRADO

Curso **2022-2023**  
MATERIA: **DISEÑO**

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

**Autor:**

A. William Morris

B. Alfons Mucha

C. Peter Behrens

D. Mies van der Rohe

**Obra:**

1. Identidad corporativa AEG

2. Cartel *Gismonda*

3. Papel pintado *Golden Lily*

4. Silla Barcelona

**A.2.** En el contexto de la teoría del color, **defina** qué es la **cuatricromía** e indique en **qué mezcla o síntesis** del color se basa. Identifique los **colores primarios y los secundarios**.

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

**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 una **funda para una tablet** que sirva tanto para su transporte como para facilitar la visualización de contenidos.

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 la **gráfica** de la caja de cartón para una cadena de pizzerías con el texto "**Gustosa Pizza**".

En los textos puede emplear mayúsculas y minúsculas. La gráfica 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 el **Constructivismo ruso**, señale si son **verdaderas o falsas** las siguientes afirmaciones:

- A. Surge a partir de 1950 y toma especial fuerza en 1955.
- B. El escultor y pintor Vladímir Tatlin es uno de sus autores más destacados.
- C. Su estilo se basa en líneas puras, bien definidas y formas geométricas.
- D. Utilizan tipografías con letras de formas complejas y muy decoradas.

**B.2.** **Dibuje** dos composiciones empleando **solo líneas rectas**: una que exprese **orden y calma**, y otra que exprese **caos y movimiento**. **Explique** brevemente los recursos visuales empleados.

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

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

Diseñe la **gráfica y texto** para marcar un cubo de basura **solo para restos orgánicos**.

Puede emplear mayúsculas y minúsculas. La gráfica y texto se realizará en un solo color. 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 una **cajonera** para almacenar ropa y otros complementos en una habitación para niño o niña de menos de 3 años.

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

<b>Autor:</b>	<b>Obra:</b>
A. William Morris	1. Identidad corporativa AEG
B. Alfons Mucha	2. Cartel <i>Gismonda</i>
C. Peter Behrens	3. Papel pintado <i>Golden Lily</i>
D. Mies van der Rohe	4. Silla Barcelona

Se calificará con 0,25 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1 punto.  
A3, B2, C1, D4

**B.1.** Sobre el **Constructivismo ruso**, señale si son **verdaderas o falsas** las siguientes afirmaciones:

- A. Surge a partir de 1950 y toma especial fuerza en 1955
- B. El escultor y pintor Vladímir Tatlin es uno de sus autores más destacadas
- C. Su estilo se basa en líneas puras, bien definidas y formas geométricas
- D. Utilizan tipografías con letras de formas complejas y muy decoradas

Se calificará con 0,25 puntos cada una de las respuestas correctas. Total 1 punto.  
A. Falsa - B. Verdadera - C. Verdadera - D. Falsa

**Elementos de configuración formal (1 punto)**

**A.2.** En el contexto de la teoría del color, **defina** qué es la **cuatricromía** e indique en **qué mezcla o síntesis** del color se basa. Identifique los **colores primarios y los secundarios**.

La definición se valorará con 0,25 puntos. La indicación de la mezcla o síntesis se valorará con 0,25 puntos. La correcta identificación de cada conjunto de colores se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

La cuatricromía es un método de obtención de color para impresión que se basa en el uso de cuatro tintas básicas: cian (C), magenta (M), amarillo (Y) y negro (K).

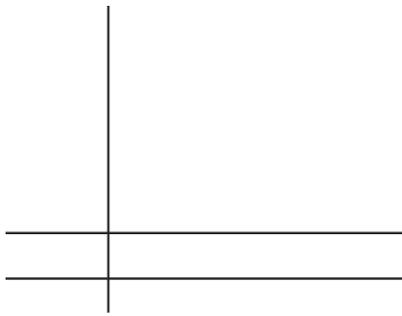
La obtención de color mediante cuatricromía se basa en la mezcla o síntesis sustractiva del color: la mezcla de pigmentos, tintas o pinturas que absorben determinadas longitudes de onda y reflejan otras.

Los colores primarios sustractivos son: cian, magenta y amarillo.  
Los colores secundarios sustractivos son: rojo, verde y azul.

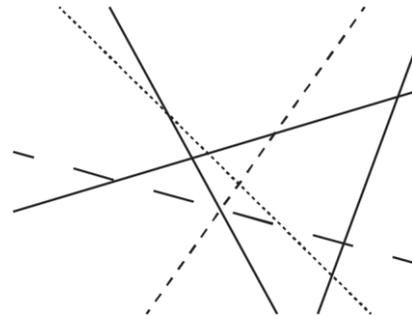
**B.2.** **Dibuje** dos composiciones empleando **solo líneas rectas**: una que exprese **orden y calma**, y otra que exprese **caos y movimiento**. **Explique** brevemente los recursos visuales empleados.

Cada dibujo correcto se valorará con 0,25 puntos. La explicación se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Total 1 punto.

A modo de ejemplo, posibles dibujos:



Orden y calma



Caos y movimiento

Recursos visuales para el orden y la calma, entre otros posibles recursos:

- Uso de líneas predominantemente horizontales, y alguna vertical: la línea horizontal es la máxima expresión de la estaticidad, las líneas verticales pueden reforzarla sin aportar dinamicidad.
- Empleo de líneas perpendiculares que se sujetan y atan entre sí sin aportar movimiento.
- Composición sencilla, con pocos elementos, para subrayar la calma.
- Uso de simetrías u otros criterios de orden.
- Líneas continuas, sin discontinuidades, para que la vista descanse y no perciba más información que la básica: la dirección.

Recursos visuales para el caos y movimiento:

- Uso de líneas predominantemente diagonales y no paralelas entre sí. El uso de diagonales subraya el movimiento. La falta de patrón perceptible subraya la percepción de caos.
- Composición compleja, con varios o muchos elementos, para subrayar el caos.
- Ausencia de simetrías o de otros criterios de orden.
- líneas discontinuas, para aportar más información y hacer más compleja la información percibida.

### Teoría y metodología del diseño (1 punto)

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

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

Como se solicita que se indiquen fases de diseño, la respuesta debe indicar una secuencia lógica de trabajos. El orden puede verse ligeramente alterado respecto de lo que se señala a nivel orientativo, además de que los procesos de diseño son iterativos. A nivel orientativo, pudiendo haber otras fases o subfases:

1. Identificación de públicos. En este caso, identificación especialmente de la edad:
  - No será lo mismo un juguete destinado a bebés, a bebés que gatean o a otros rangos de edad.
2. Definición de la función del juguete:
  - Identificación de los estímulos buscados: puramente lúdicos, destrezas psicomotrices, identificación de formas o colores, socialización, etc.
  - Destinado a uso en el hogar, en exteriores, en una escuela infantil, en el colegio, etc.
3. Definición de las condiciones estéticas:
  - Hacerlo atractivo a los destinatarios por formas, colores, texturas, tamaño, etc.
4. Definición de las condiciones ergonómicas:
  - Tamaño del juguete y de sus posibles componentes en función de la edad y el tamaño de las manos de los usuarios.
  - Peso del juguete, condicionado por la elección de materiales, la fuerza según la edad y la seguridad.
  - Formas de agarre.
  - Tipo de acabados, para evitar lesiones.

5. Estudio de la competencia:
  - Identificación, en el mercado, de otros juguetes con condiciones de uso similares.
  - Estudio de los aciertos y fallos de los objetos identificados en la competencia para aplicar los aciertos y evitar los fallos en el diseño del juguete.
6. Elaboración de bocetos del diseño del juguete:
  - Consideración de diferentes soluciones para el juguete.
7. Definición de materiales:
  - Materiales y acabados, con especial consideración de los condicionantes de seguridad.
8. Elaboración de prototipos del juguete para la realización de pruebas de funcionalidad y de apreciación estética.
9. Test con usuarios según la definición previa de edad y condiciones de uso del juguete:
  - Observación y anotación de los resultados de los test.
  - Reconsideración y rediseño de las partes del juguete que, por los resultados de los test, sugieran cambios.
  - Iteración de los test con los nuevos diseños del juguete.
10. Consideración de los métodos de fabricación, almacenamiento y distribución.
11. Elaboración de los planos y especificaciones técnicas para la producción del juguete.

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

Cada factor correcto se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

A nivel orientativo, entre otros posibles factores:

- Factores relacionados con el público objetivo:
  - Debe analizarse el público al que va destinada la marca gráfica de la tienda de motos para diseñar la marca en un estilo atractivo y comprensible para ese público: público motero, público joven, público que busca una solución de movilidad funcional, etc.
  - Debe establecerse si se trata de multimarca o marca única.
- Factores estéticos:
  - Formas, colores, composición, imágenes y tipografías acordes con el carácter y cualidades de la tienda: seguridad, velocidad, transporte, etc.
  - Atemporalidad: evitar tendencias efímeras y procurar un diseño que pueda actualizarse en el tiempo con ligeros ajustes.
- Factores de comunicación:
  - Pregnancia.
  - Originalidad y diferenciación de otras tiendas con la misma o similar actividad.
  - Uso de tipografía atractiva y legible, además de acorde con el carácter que quiera transmitir la tienda: más tradicional o moderna, motos tradicionales o tecnológicas, etc.
  - El empleo del color debe favorecer la legibilidad y comprensión general.
- Factores relacionados con la reproductibilidad:
  - Debe utilizarse una composición que no pierda sus características y legibilidad a diferentes escalas: en la marquesina de la tienda, en los uniformes del personal, en las etiquetas de los productos, etc.
  - Adecuación a diferentes soportes: que funcione bien sobre materiales físicos (chapa, tela, papel) y en pantalla (paneles de anuncios, páginas web, *banners*, aplicaciones de móvil).

#### **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 una **funda para una tablet** que sirva tanto para su transporte como para facilitar la visualización de contenidos.

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 la **gráfica y texto** para marcar un cubo de basura **solo para restos orgánicos**.

Puede emplear mayúsculas y minúsculas. La gráfica y texto se realizará en un solo color. 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 a 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 la **gráfica** de la caja de cartón para una cadena de pizzerías con el texto "**Gustosa Pizza**".

En los textos puede emplear mayúsculas y minúsculas. La gráfica 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 a 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 una **cajonera** para almacenar ropa y otros complementos en una habitación para niño o niña de menos de 3 años.

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.

Total 4,5 puntos.

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.