



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

Curso **2021-2022**
MATERIA: **DISEÑO**

INSTRUCCIONES GENERALES Y 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 **movimientos** con su **procedencia geográfica**:

Movimientos:

- A. Bauhaus
- B. Modernismo
- C. Art Nouveau
- D. Arts and Crafts

Procedencia geográfica:

- 1. Francia
- 2. Alemania
- 3. España
- 4. Gran Bretaña

A.2. Defina el concepto de **textura visual** en el campo del diseño gráfico. Dibuje dos esquemas de texturas visuales.

A.3. Señale las **fases** que tendría que seguir para diseñar una **jarra de agua**. Indique al menos cuatro y explíquelas brevemente en su aplicación al diseño de la jarra pedida.

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 **coche de juguete** para niños de 2 a cuatro años.

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 un **cartel que fomente el reciclado** de plástico, vidrio y papel bajo el lema "**recicla-reciclemos**".

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. Señale si son **verdaderas** las siguientes afirmaciones sobre el movimiento artístico denominado **Secesión de Viena**:

- A. Es coetáneo al Art Nouveau, Liberty y Modernismo
- B. Es un estilo académico de finales del siglo XX
- C. Gustav Klimt fue uno de sus fundadores
- D. Es un arte contra la representación de lo natural, lo vegetal y la figuración

B.2. ¿Utilizaría una composición con una **línea del horizonte en el tercio inferior** de la imagen **para simbolizar el triunfo del espíritu** sobre la materia? **Razone** la respuesta.

B.3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el diseño del logotipo o la **marca gráfica de una agencia de viajes a Marte**? 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 un **logotipo** para representar a una **cooperativa de viviendas autosuficientes**. El nombre es **“R-USE”**.

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 **taburete** para una cafetería.

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 **movimientos** con su **procedencia geográfica**:

Movimientos:

- A. Bauhaus
- B. Modernismo
- C. Art Nouveau
- D. Arts and Crafts

Procedencia geográfica:

- 1. Francia
- 2. Alemania
- 3. España
- 4. Gran Bretaña

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

A2, B3, C1, D4

B.1. Señale si son **verdaderas** las siguientes afirmaciones sobre el movimiento artístico denominado **Secesión de Viena**:

- A. Es coetáneo al Art Nouveau, Liberty y Modernismo
- B. Es un estilo académico de finales del siglo XX
- C. Gustav Klimt fue uno de sus fundadores
- D. Es un arte contra la representación de lo natural, lo vegetal y la figuración

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

A. Verdadera - B. Falsa - C. Verdadera - D. Falsa

Elementos de configuración formal (1 punto)

A.2. Defina el concepto de **textura visual** en el campo del diseño gráfico. Dibuje dos esquemas de texturas visuales.

La definición se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Cada esquema de textura visual correcto se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

La **textura** es un atributo de las superficies o la sensación táctil que produce un objeto, tal como liso, suave, rugoso, áspero, etc. En diseño gráfico la **textura** solo puede ser visual, pero se crea una ilusión física que remora las sensaciones táctiles.

El tacto permite percibir la superficie de los objetos. Pero la visión, sin necesidad de recurrir al tacto, puede conocer cómo es la superficie de un objeto, a través de la **textura visual**. La **textura visual** o **gráfica** tiene una estructura bidimensional, es una representación plana, sin relieve, que imita el aspecto real de las cosas o remite, a través de la abstracción, a sensaciones táctiles.

A modo de ejemplo, se muestran dos posibles formas de **textura visual**:



B.2. ¿Utilizaría una composición con una **línea del horizonte en el tercio inferior** de la imagen **para simbolizar el triunfo del espíritu** sobre la materia? **Razone** la respuesta.

Total 1 punto.

Sí, parece adecuado posicionar la línea del horizonte en el tercio inferior de la imagen para simbolizar el triunfo del espíritu sobre la materia.

La línea del horizonte es una línea básica del encuadre y la composición.

La elección del tercio superior o el inferior dependerá de la importancia que adquieran el cielo o la tierra, lo espiritual o lo material.

El horizonte, en general, no debe partir el encuadre en dos mitades, debe situarse en uno de los tercios. Situado en el tercio superior se prima la simbología terrenal o material frente a lo espiritual, situado en el tercio inferior prima lo espiritual.

Las líneas horizontales transmiten estabilidad, reposo, quietud.

Teoría y metodología del diseño (1 punto)

A.3. Señale las **fases** que tendría que seguir para diseñar una **jarra de agua**. Indique al menos cuatro y explíquelas brevemente en su aplicación al diseño de la jarra pedida.

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 para el uso de la jarra de agua: infantil, juvenil, familiar; uso en espacio privado o espacio público.
 - Condicionará la capacidad de la jarra, los materiales, la forma, la existencia o no de tapa y su forma, los acabados de superficie, etc.
2. Definición de las cuestiones de contorno:
 - Función, contexto de uso: personal, familiar, en un colegio, en un bar o restaurante, etc.
 - Estética: colores, formas y acabados en función del público y la función de la jarra de agua.
 - Ergonomía: facilidad de agarre, rellenado, vertido del agua; peso y equilibrio de pesos en los diferentes momentos de uso.
 - Higiene, limpieza y salud: consideraciones de higiene y facilidad de limpieza según su uso.
3. Estudio de la competencia:
 - Identificación, en el mercado, de jarras de agua con condiciones de uso similares.
 - Identificación de objetos que, no siendo jarras, cumplen funciones 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 de la jarra de agua.
4. Elaboración de bocetos del diseño de la jarra de agua:
 - Consideración de diferentes soluciones para la jarra.
5. Definición de materiales:
 - Material o materiales: exterior, interior, de la zona de agarre, de la base, de la posible tapa, etc.
 - Consideraciones de bajo impacto ecológico: durabilidad, reciclabilidad y efectos en el medio ambiente.
6. Elaboración de prototipos de la jarra para la realización de pruebas de funcionalidad y de apreciación estética.
7. Test con usuarios según la definición previa de públicos objetivos:
 - Observación y anotación de los resultados de los test.
 - Reconsideración y rediseño de las partes de la jarra que, por los resultados de los test, sugieran cambios.
 - Iteración de los test con los nuevos diseños de la jarra.
8. Consideración de los métodos de fabricación, almacenamiento y distribución.

9. Elaboración de los planos y especificaciones técnicas para la producción de la jarra.

B.3. ¿Qué factores deben tenerse en cuenta en el diseño del logotipo o la **marca gráfica de una agencia de viajes a Marte**? 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:
 - o Debe analizarse el público al que va destinada la marca gráfica de la agencia de viajes a Marte para diseñar la marca en un estilo atractivo y comprensible para ese público.
- Factores estéticos:
 - o Formas, colores, composición, imágenes y tipografías acordes con el carácter y cualidades de la compañía y del transporte: dinamismo, velocidad, seguridad; nacionalidad, en su caso.
 - o Atemporalidad: evitar tendencias efímeras y procurar un diseño que pueda actualizarse en el tiempo con ligeros ajustes.
- Factores de comunicación:
 - o Pregnancia.
 - o Originalidad y diferenciación de otras compañías de viaje a Marte.
 - o Uso de tipografía atractiva y legible.
 - o El empleo del color debe favorecer la legibilidad y comprensión general.
- Factores relacionados con la reproductibilidad:
 - o Debe utilizarse una composición que no pierda sus características y legibilidad a diferentes escalas: sobre el fuselaje de una nave espacial, en el uniforme de la tripulación o en los billetes impresos.
 - o 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).

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 **coche de juguete** para niños de 2 a cuatro años.

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 un **logotipo** para representar a una **cooperativa de viviendas autosuficientes**. El nombre es **“R-USE”**.

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 un cartel que fomente el reciclado de plástico, vidrio y papel bajo el lema “**recicla-reciclemos**”.

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 **taburete** para una cafetería.

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.