

	UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID PRUEBA DE EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD Curso 2018-2019 MATERIA: DISEÑO	MODELO
--	---	---------------

INSTRUCCIONES GENERALES Y CALIFICACIÓN

Después de leer atentamente todas las preguntas, el alumno deberá escoger **una** de las dos opciones propuestas y responder a las cuestiones de la opción elegida. Cada una de las opciones se compone de una primera parte de cuestiones y de una segunda parte consistente en dos ejercicios de diseño.

CALIFICACIÓN: Las preguntas 1ª, 2ª y 3ª se valorarán sobre 1 punto. La pregunta 4ª se valorará sobre 2,5 puntos. La pregunta 5ª se valorará sobre 4,5 puntos.

TIEMPO: 90 minutos.

OPCIÓN A

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

1. Empareje la siguiente relación de **movimientos o estilos** con el **autor** que le corresponda:

Movimiento o estilos:	Autor:
A. Bauhaus	1. Marcel Duchamp
B. Dadaísmo	2. Norman Foster
C. High Tech	3. Frank Gehry
D. Deconstructivismo	4. Walter Gropius

2. En el contexto de la teoría del color, **defina** o explique la mezcla o **síntesis sustractiva**. **Identifique** los **colores primarios, secundarios y parejas de complementarios** de la mezcla o síntesis sustractiva.

3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el **diseño de un felpudo** o estera para el exterior de la entrada de un piso? Señale, al menos, cuatro que considere importantes.

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

4. Aporte **ideas**, a través de dibujos y bocetos, para el diseño del **contenedor o sistema de empaquetado en el que se venden 100 palillos de madera** (o mondadientes) para uso en el hogar. 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.

Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

5. Diseñe un **banner** (anuncio publicitario en web) para anunciar una **empresa que contacta viajeros** para compartir coche llamada "**Compi-car**". El **banner** será a color y de proporciones 1 de ancho, 2 de alto.

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.

OPCIÓN B

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

1. Señale si son **verdaderas** las siguientes afirmaciones:
 - A. John Ruskin es un crítico de arte inspirador del movimiento Arts & Crafts.
 - B. El Modernismo se desarrolla entre la 1ª y la 2ª Guerra Mundial.
 - C. El primer rascacielos con estructura de acero es de William Le Baron Jenney.
 - D. Vladimir Tatlin es un arquitecto Art Deco.

2. ¿Qué **tipo de composición** emplearía para el cartel anunciador de un centro de **relajación y meditación**? Razone la respuesta.

3. Identifique las **fases** que tendría que seguir para diseñar la **web de un ayuntamiento**. Señale, al menos cuatro.

Ejercicio de diseño gráfico (2,5 puntos)

4. Diseñe una **señal, con pictograma y texto**, para indicar la dirección en la que se encuentran las **taquillas** en un centro educativo universitario. Emplee solo un color de fondo y otro único color para el pictograma y el texto. Texto: "**TAQUILLAS**".

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.

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

5. Diseñe un **ratón de ordenador** que incluya, **al menos, 4 botones** y que esté **orientado al uso en videojuegos**.

Especifique el material de fabricación, acabado, colores y aporte alguna referencia de tamaño o escala.

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

OPCIÓN A

Cuestiones teóricas

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

Pregunta 1

Evolución histórica del diseño.

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

Pregunta 2

Elementos de configuración formal.

La definición se valorará con 0,25 puntos. La correcta identificación de cada conjunto de colores se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

Pregunta 3

Teoría y metodología del diseño.

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

4. Ejercicio de diseño de producto y del espacio

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.

5. Ejercicio de diseño gráfico

Puntuación máxima 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.

OPCIÓN B

Cuestiones teóricas

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

Pregunta 1

Evolución histórica del diseño.

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

Pregunta 2

Elementos de configuración formal.

Se valorará la contestación a la pregunta con hasta 0,5 puntos y el razonamiento con hasta 0,5. Total 1 punto.

Pregunta 3

Teoría y metodología del diseño.

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

4. Ejercicio de diseño gráfico

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.
- Justificación argumentada del diseño propuesto (relacionando 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.

5. Ejercicio de diseño de producto y del espacio

Puntuación máxima 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.

DISEÑO SOLUCIONES

OPCIÓN A

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

1. Empareje la siguiente relación de **movimientos o estilos** con el **autor** que le corresponda:

Movimiento o estilos:	Autor:
A. Bauhaus	1. Marcel Duchamp
B. Dadaísmo	2. Norman Foster
C. High Tech	3. Frank Gehry
D. Deconstructivismo	4. Walter Gropius

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

A4, B1, C2, D3

2. Explique qué son los **valores expresivos, los funcionales y los simbólicos del color**. Razone y exponga algún ejemplo de cada uno.

La definición se valorará con 0,25 puntos. La correcta identificación de cada conjunto de colores se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.

La mezcla o síntesis sustractiva del color se refiere a la mezcla de pigmentos, tintas o pinturas que absorben determinadas longitudes de onda y reflejan otras. El color de un objeto depende de las longitudes de onda que son reflejadas por el objeto, o lo que es lo mismo, de las que no son absorbidas.

- Colores primarios sustractivos: cian, magenta, amarillo.
- Colores secundarios sustractivos: rojo, verde, azul.
- Pareja de complementarios:
 - Cian – rojo.
 - Magenta – verde.
 - Amarillo – Azul.

3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el **diseño de un felpudo** o estera para el exterior de la entrada de un piso? Señale, al menos, cuatro que considere importantes.

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

A nivel orientativo, entre otros factores posibles:

- Forma y tamaño adecuados, conforme al tamaño estándar de una puerta y el ancho mínimo de un descansillo de entrada.
- Material:
 - Resistente a la abrasión.
 - Fácil de limpiar
 - Antideslizante en la parte inferior.
 - Que con el rozamiento limpie las suelas del calzado.
- Que admita diseños con el propio material, por estampación o por impresión.

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

4. Aporte **ideas**, a través de dibujos y bocetos, para el diseño del **contenedor o sistema de empaquetado en el que se venden 100 palillos de madera** (o mondadientes) para uso en el hogar. 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.

Ejercicio de diseño gráfico (4,5 puntos)

5. Diseñe un **banner** (anuncio publicitario en web) para anunciar una **empresa que contacta viajeros** para compartir coche llamada "**Compi-car**". El **banner** será a color y de proporciones 1 de ancho, 2 de alto.

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 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.

OPCIÓN B

Cuestiones teóricas (1 punto cada una)

Conteste brevemente y con la mayor precisión posible a las siguientes cuestiones:

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

- A. John Ruskin es un crítico de arte inspirador del movimiento Arts & Crafts.
- B. El Modernismo se desarrolla entre la 1ª y la 2ª Guerra Mundial.
- C. El primer rascacielos con estructura de acero es de William Le Baron Jenney.
- D. Vladimir Tatlin es un arquitecto Art Deco.

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

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

2. ¿Qué **tipo de composición** emplearía para el cartel anunciador de un centro de **relajación y meditación**? Razone la respuesta.

Se valorará la contestación a la pregunta con hasta 0,5 puntos y el razonamiento con hasta 0,5. Total 1 punto.

Se considerarán correctas las respuestas que hagan referencia a una composición estática, simétrica o similar (0,5). Se considerarán parcialmente correctas (0,25) las respuestas que hagan referencia a una composición equilibrada o similar. Se considerarán incorrectas las respuestas que hagan referencia a una composición dinámica, desequilibrada, en diagonal o similar.

La relajación y la meditación hacen referencia a lo estático, lo calmo. Las composiciones en las que se subraya lo horizontal, lo horizontal y lo vertical, la simetría o, en menor medida, el equilibrio de pesos visuales, transmiten quietud y tranquilidad. Una composición con diagonales o desequilibrada transmite movimiento, dinamismo y, según se opongan las direcciones, puede transmitir agresividad, que es lo opuesto a lo que se desea transmitir.

3. Identifique las **fases** que tendría que seguir para diseñar la **web de un ayuntamiento**. Señale, al menos cuatro.

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

A nivel orientativo:

- Identificación de los usuarios, sean o no del municipio del ayuntamiento.
- Si existiera, evaluación de la anterior web por parte del ayuntamiento y los usuarios.
- Especificación de objetivos por parte del ayuntamiento y los usuarios.
- Definición de contenidos y funciones.
- Categorización de contenidos y funciones de la web.
- Elaboración de bocetos de las pantallas, distribución de elementos en pantalla.
- Definición del aspecto visual (formas, colores, imágenes) acorde con las funciones, la identidad del municipio y los objetivos.
- Elaboración de un prototipo, test con usuarios y corrección de errores.

Ejercicio de diseño gráfico (2,5 puntos)

4. Diseñe una **señal, con pictograma y texto**, para indicar la dirección en la que se encuentran las **taquillas** en un centro educativo universitario. Emplee solo un color de fondo y otro único color para el pictograma y el texto. Texto: "**TAQUILLAS**".

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.
- Justificación argumentada del diseño propuesto (relacionando 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.

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

5. Diseñe un **ratón de ordenador** que incluya, **al menos, 4 botones** y que esté **orientado al uso en videojuegos**.

Especifique el material de fabricación, acabado, colores y aporte alguna referencia de tamaño o escala.

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.

ORIENTACIONES EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD

Materia: DISEÑO

ORIENTACIONES PARA LA EVALUACIÓN DEL ACCESO A LA UNIVERSIDAD DE LA ASIGNATURA DISEÑO, basadas en el R.D. 1105/2014, de 26 de diciembre (BOE de 3 de enero de 2015) y el D. 52/2015, de 21 de mayo (BOCM de 22 de mayo de 2015), por los que se establecen el Currículo del Bachillerato, y en la Orden ECD/42/2018, de 25 de enero (BOE de 26 de enero 2018), en la Orden 47/2017, de 13 de enero (BOCM de 19 de enero de 2017) y la Orden 1647/2018 de 9 de mayo (BOCM 18 de mayo) por las que se regulan las condiciones para el acceso a las enseñanzas universitarias oficiales de grado y los procedimientos de admisión a las universidades públicas españolas y, en particular, madrileñas.

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 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 la opción 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 la opción 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 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, 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.

OPCIÓN A

Ejercicio de diseño de producto y del espacio (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.

Ejercicio de diseño gráfico (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.

OPCIÓN B

Ejercicio de diseño gráfico (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.
- Justificación argumentada del diseño propuesto (relacionando 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.

Ejercicio de diseño de producto y del espacio (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.

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.