





El examen constará de dos partes: una teórica, y otra analítica-creativa.

PRIMERA PARTE: Se contestarán DOS de las ocho preguntas de opción múltiple, y UNA de las tres preguntas abiertas. La calificación máxima es de 3 puntos (1 punto por pregunta).

SEGUNDA PARTE: **Se realizará UNA de las cuatro opciones propuestas**: dos versan sobre diseño de producto y dos sobre diseño gráfico. La puntuación máxima será de 7 puntos, teniendo en cuenta lo siguiente:

- Adecuación estética a las exigencias y necesidades de la propuesta: 2 puntos.
- Conocimiento y aplicación de los sistemas de representación: 1 punto.
- Creatividad: nivel expresivo, productivo e innovador, adecuado con la propuesta: 2 puntos.
- Justificación memoria. Se hará breve, atendiendo a los conceptos más elementales pero importantes en el desarrollo del ejercicio: 2 puntos.

**MUY IMPORTANTE:** En el supuesto de que el estudiante responda a un número de cuestiones superior al que se pide en cada caso, se corregirán exclusivamente las que haya respondido primero hasta alcanzar la cifra exigida.

## PRIMERA PARTE - PREGUNTAS TEÓRICAS DE OPCIÓN MÚLTIPLE

Conteste **DOS** de las ocho preguntas de opción múltiple siguientes (1-8)

# 1) Estilo Internacional fue un movimiento de arquitectura y diseño...

- a) ...que, con su actitud antihistórica, extrajo sus referencias estilísticas de una serie de fuentes eclécticas, como la antigua civilización egipcia, el arte tribal, las vanguardias, la cultura popular y el movimiento moderno.
- b) ...surgido en la primera mitad del siglo XX, incorporó una estética moderna, basada en la simplicidad como recurso estético, y la tecnología como herramienta para lograr "lo mínimo".
- c) ...que, tomando el eclecticismo como ideal, se desarrolló en la segunda mitad del siglo XX, suponiendo el regreso del ornamento, el color, la decoración y la vuelta a una concepción más humana del arte en general.

#### 2) El contraste en una composición:

- a) Se trata de una apreciación subjetiva, en la cual, los elementos no se van a desprender.
- b) Actúa a través de la atracción o excitación del público observador, mediante diferentes intensidades o niveles de color, textura, tamaño, etc.
- c) Determina la posición de elementos formales en el espacio, ejerciendo sobre ellos una gran fuerza óptica.

# 3) En la corriente nacida en la escuela *La Bauhaus*, ¿qué función del diseño tenía mayor importancia?

- a) Función estética.
- b) Función simbólica.
- c) Función pragmática.

### 4) Indique cuál de las siguientes expresiones es la correcta:

- a) El método proyectual consiste en una serie de operaciones ordenadas que obedecen a valores subjetivos.
- b) El método proyectual consiste en una serie de operaciones necesarias, dispuestas en un orden lógico dictado por la experiencia.
- c) El método proyectual debe ser algo absoluto y definitivo.







### 5) La proxémica del espacio:

- a) Se refiere al empleo y uso de la luz en el espacio habitable en términos funcionales y estéticos.
- b) Se refiere a la propiedad de construir y definir el entorno habitable de una determinada manera.
- c) Se refiere al empleo y a la percepción que el ser humano hace de su espacio físico, de su intimidad personal, de cómo y quién la utiliza.

# 6) Para considerar un producto perteneciente al diseño industrial deben de cumplirse las siguientes propiedades:

- a) Producido en serie, producción manual y presencia de un cociente estético.
- b) Producido en serie, producción mecánica y presencia de un cociente estético, debido a una intervención manual.
- c) Producido en serie, producción mecánica y presencia de un cociente estético, debido a un proyecto inicial.

### 7) Señala la respuesta correcta:

- a) Al buscar los orígenes de la Antropometría, se empieza por Vitruvio, que posteriormente dibujó Leonardo tomando como modelo lo que Vitruvio escribió en el Tercero de sus *Diez Libros de Anatomía.*
- b) Al buscar los orígenes de la Antropometría, se empieza por Vitruvio, que posteriormente dibujó Leonardo tomando como modelo lo que Vitruvio escribió en el Tercero de sus *Diez Libros de Arquitectura*.
- c) Al buscar los orígenes de la Antropometría, se empieza por Vitruvio, que posteriormente dibujó Le Corbusier tomando como modelo lo que Vitruvio escribió en el Tercero de sus Diez Libros sobre Pintura Mural.

### 8) El logotipo es:

- a) La representación de la marca mediante tipografía.
- b) La representación de la marca mediante un símbolo gráfico.
- c) La representación de la marca mediante la tipografía y el símbolo gráfico.

# PRIMERA PARTE - PREGUNTAS TEÓRICAS ABIERTAS

Conteste **UNA** de las tres preguntas abiertas siguientes (9-11)

- 9) Elementos CONCEPTUALES del diseño.
- 10) Explique por qué son los arquitectos quienes se dedican a diseñar el mobiliario durante gran parte de siglo XX.
- 11) Basándose en la definición de Ergonomía, diga cuáles son sus campos de actuación.







# **SEGUNDA PARTE - SUPUESTOS PRÁCTICOS**

Conteste **UNO** de los cuatro supuestos siguientes (1-4), independientemente de su modalidad.

## Supuesto práctico 1 (Diseño de producto):

La silla GJ, de madera contrachapada curvada, fue diseñada en 1963 por la diseñadora danesa Grete Jalks. Ganó el primer premio del concurso organizado por el diario Daily Mail, aunque la silla nunca entró en producción hasta que fue recuperada por la firma danesa Lange Production años más tarde.





El ejercicio que se propone realizar se trata del diseño de un revistero de suelo, que esté relacionado con la silla GJ, tanto en su estética, en los materiales utilizados para su construcción, como en su funcionalidad.

### Bocetos, estudios previos y presentación final:

Se presentarán los bocetos preparatorios del diseño, junto a los textos que expliquen el proceso creativo que se ha seguido. También se hará un texto justificativo de la propuesta final, la cual se podrá realizar mediante una técnica libre, y a color.

#### **Materiales:**

Se pueden utilizar los utensilios y los materiales que se consideren oportunos, además de una técnica libre. Se pueden usar técnicas secas a base de lápiz-grafito, lápices de colores, rotuladores, o técnicas húmedas que no impliquen desplazamientos por el aula. Todo ello, de forma opcional, sobre papel de diferentes colores y texturas que no contengan imágenes.







### Supuesto práctico 2 (Diseño de producto):

El fabricante islandés de cerveza EINSTÖK precisa de una caja de transporte para seis botellines de 33cl. para supermercados, para su variedad de cerveza *Toasted Porter*.

Diseñe un sistema de transporte de cartón, teniendo en cuenta que el peso total que deberá soportar será aproximadamente de dos kilogramos, y que deberá mantener la estética visual de los botellines y de la marca. Se le puede incorporar un asa.









## Bocetos, estudios previos y presentación final:

Se presentarán los bocetos preparatorios del diseño, junto a los textos que expliquen el proceso creativo que se ha seguido. También se hará un texto justificativo de la propuesta final, la cual se podrá realizar mediante una técnica libre, y a color.

#### **Materiales:**

Se pueden utilizar los utensilios y los materiales que se consideren oportunos, además de una técnica libre. Se pueden usar técnicas secas a base de lápiz-grafito, lápices de colores, rotuladores, o técnicas húmedas que no impliquen desplazamientos por el aula. Todo ello, de forma opcional, sobre papel de diferentes colores y texturas que no contengan imágenes.







## Supuesto práctico 3 (Diseño gráfico):

Realice el diseño para una camiseta cuyo motivo principal sea la icónica Estatua de la Libertad. La representación de la estatua debe reflejar alto grado de síntesis y abstracción, es decir, que predomine la simplificación, pocos elementos y mínimo detalle. Se puede utilizar así mismo el logotipo de la ciudad de Nueva York si es necesario. También, si se cree oportuno, se puede proponer el diseño para camisetas de un color distinto al blanco.





### Bocetos, estudios previos y presentación final:

Se presentarán los bocetos preparatorios del diseño, junto a los textos que expliquen el proceso creativo que se ha seguido. También se hará un texto justificativo de la propuesta final, la cual se podrá realizar mediante una técnica libre, y a color.

### **Materiales:**

Se pueden utilizar los utensilios y los materiales que se consideren oportunos, además de una técnica libre. Se pueden usar técnicas secas a base de lápiz-grafito, lápices de colores, rotuladores, o técnicas húmedas que no impliquen desplazamientos por el aula. Todo ello, de forma opcional, sobre papel de diferentes colores y texturas que no contengan imágenes.







# Supuesto práctico 4 (diseño gráfico):

Realice el diseño gráfico para un paquete de detergente de lavadora, con los elementos que se aportan a continuación. La marca *Green Wash* debe ocupar un lugar predominante y ser visible cuando esté en un estante en el supermercado. El texto descriptivo se puede incorporar íntegro, o extraer una síntesis o palabras clave. Se debe reservar un espacio para las advertencias toxicológicas y las recomendaciones de uso.



### Bocetos, estudios previos y presentación final:

Se presentarán los bocetos preparatorios del diseño, junto a los textos que expliquen el proceso creativo que se ha seguido. También se hará un texto justificativo de la propuesta final, la cual se podrá realizar mediante una técnica libre, y a color.

#### **Materiales:**

Se pueden utilizar los utensilios y los materiales que se consideren oportunos, además de una técnica libre. Se pueden usar técnicas secas a base de lápiz-grafito, lápices de colores, rotuladores, o técnicas húmedas que no impliquen desplazamientos por el aula. Todo ello, de forma opcional, sobre papel de diferentes colores y texturas que no contengan imágenes.







## **CRITERIOS DE EVALUACIÓN**

# Parte teórica (total 3 puntos)

Por pregunta bien contestada: 1 punto.

# Parte práctica (total 7 puntos)

- Adecuación estética del planteamiento práctico a las exigencias y necesidades de la propuesta: **2 puntos**.
- Conocimiento y aplicación de los sistemas de representación: **1 punto.**
- Creatividad y originalidad / adecuación del producto: 2 puntos.
  - a) Nivel expresivo
  - b) Nivel productivo
  - c) Nivel innovador
- Justificación de la memoria: 2 puntos.

### CORRESPONDENCIA CON EL PROGRAMA OFICIAL

### Comentarios a las Pruebas Seleccionadas

Las pruebas, en su conjunto, se ajustan al currículo oficial de la materia, recogiéndose los criterios de evaluación establecidos por el Ministerio.

El primer apartado de la prueba se centra en la comprensión de los conocimientos y su modo de expresarlos y comunicarlos a través de la palabra. Estructuración clara de ideas conceptuales.

El segundo permite valorar los métodos de trabajo en planteamientos prácticos, así como el nivel de desarrollo de estos, en cuanto a las capacidades de aplicación, resolución, creación, dominio del espacio, empleo del material específico y correcta presentación de las propuestas.

Las preguntas y contenidos de las dos partes recogen contenidos de los bloques, estándares y porcentajes: **Bloque 1**, cuatro cuestiones; **Bloque 2**, dos cuestiones; **Bloque 3**, una cuestión; **Bloque 4**, una cuestión; **Bloque 5**, tres cuestiones. Se cumple así con el 100% de los porcentajes.

En el segundo apartado, en general, las dos opciones (A o B) permiten evaluar la capacidad adquirida para la comprensión del proceso, desde la concepción de una idea y su finalidad, hasta la comprensión de la presencia del Diseño en la elaboración o producción de objetos.