



EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD
—214 DISEÑO—
EBAU2020 - JULIO

EBAU 2020 EBAU 2020 EBAU 2020
2020 EBAU 2020 EBAU 2020 EBAU
EBAU 2020 EBAU 2020 EBAU 2020
2020 EBAU 2020 EBAU 2020 EBAU
EBAU 2020 EBAU 2020 EBAU 2020
2020 EBAU 2020 EBAU 2020 EBAU

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) El Marketing, como herramienta de las empresas para influir en los patrones de consumo:

- a) Es la herramienta que utilizan las empresas para construir su identidad.
- b) Tiene como elementos: los estudios de mercado, la creación de productos, la promoción y la distribución de estos.
- c) Es un sistema de comunicación que pone en contacto al productor y al consumidor.

2) Señala la respuesta correcta sobre diseño e ideología:

- a) Los factores de evolución del diseño están relacionados con la repercusión de los mercados, ajenos a los factores políticos y sociales de su época.
- b) Los factores de evolución del diseño están relacionados con el contexto político, con la historia, con los avances de la tecnología y con los movimientos intelectuales que acontecen en una época determinada.
- c) Los factores de evolución del diseño están relacionados con las tendencias y presupuestos de cada disciplina.

3) Los principales elementos de configuración visual presentes en objetos de diseño son:

- a) Punto, línea, plano, color y textura.
- b) Color, punto, textura, valor social y tamaño.
- c) Forma, color, textura, módulo y estructura plástica.

4) El prototipo:

- a) Es un modelo a escala de lo real, totalmente funcional, como para que equivalga a un producto final, que lleva a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final.
- b) Es un modelo a escala de lo real, pero no tan funcional, como para que equivalga a un producto final, ya que no lleva a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final, proporcionando una revisión temprana por parte de los usuarios acerca del sistema.
- c) Es un modelo reducido o ampliado de lo real, funcional, que equivale a un producto final, llevando a cabo la totalidad de las funciones necesarias del sistema final.

5) Identifique la respuesta correcta:

- a) El diseño gráfico también es conocido como diseño de comunicación visual.
- b) El diseño gráfico es relevante en cualquier proyecto industrial.
- c) El diseño gráfico implica la realización de prototipos pluridimensionales para su estudio.

6) La diferencia entre *tracking* y *kerning*:

- a) El *tracking* afecta al espaciado entre líneas y el *kerning* es similar al tracking solo que se aplica a determinados interlineados.
- b) El *tracking* afecta al espaciado entre letras (*set*) o palabras y el *kerning* es similar al *tracking* solo que se aplica a determinados pares de caracteres para mejorar su legibilidad.
- c) El *tracking* afecta al espaciado entre letras (*set*) o palabras y el *kerning* solo que se aplica a la distancia entre líneas.

7) Una de las siguientes expresiones es falsa. Señale cuál:

- a) Bruno Munari fue un diseñador y teórico que desarrolló la filosofía del consumidor eficiente.
- b) El buen diseño debe plantearse cuestiones como el reciclaje, la durabilidad y el ahorro energético.
- c) El equilibrio entre forma y función es uno de los objetivos del diseño.

8) Señala cuál de las siguientes preguntas es incorrecta:

- a) El *packaging* es la ciencia, el arte y la tecnología de inclusión o protección de productos para su distribución, su almacenaje, su venta y su empleo.
- b) El *packaging* un sistema coordinado de preparar mercancías para el transporte, el almacenaje, la logística, la venta y el empleo final por parte del cliente
- c) El *packaging* tiene como única finalidad hacer el producto más atractivo, destacando de esta forma por encima de otros productos competidores.

PRIMERA PARTE – PREGUNTAS TEÓRICAS ABIERTAS

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

9) Explique por qué es necesario el diseño.

10) Comente brevemente las principales características del movimiento *Art Nouveau*, llamado *Modernismo* en España.

11) La señalización y sus aplicaciones.

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD
 —214 DISEÑO—
 EBAU2020 - JULIO

SEGUNDA PARTE – SUPUESTOS PRÁCTICOS

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

Supuesto práctico 1 (Diseño de producto):

El consorcio que gestiona y promociona la ruta turística irlandesa *Wild Atlantic Way*, conocida como la ruta costera del Atlántico, quiere añadir a su estrategia de *branding* corporativo una mochila para su venta en diversos puntos de la ruta.

Tomando como referencia las imágenes que vienen a continuación, diseñe libremente una mochila promocional, con las siguientes características:

- Debe ser de algodón orgánico.
- Debe incluir el imago tipo que identifica a la ruta.
- No puede tener ningún elemento de piel.
- Puede llevar hebillas y cremalleras.
- Puede ser de cualquier color y forma, con elementos a una o varias tintas.


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.

Presentación final: formato DIN A4.

Supuesto práctico 2 (Diseño de producto):

Una empresa fabricante de zumos de frutas, va a sacar al mercado una nueva variedad de sus productos con la marca comercial *Tasting Fruit*. Para ello, quiere que se le presenten propuestas de envases *Tetra Brik*® para zumos de kiwi, naranja y sandía. Estos tetrabriks estarán dirigidos al consumidor infantil y adolescente, por lo que interesa que sea un diseño de envase atractivo para ese intervalo de edades.

Diseñe libremente los tres envases según las especificaciones expuestas, de manera que conserven un concepto de diseño uniforme entre ellas, teniendo como guía las imágenes que vienen a continuación:



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.

Presentación final: formato DIN A4.

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD
 —214 DISEÑO—
 EBAU2020 - JULIO

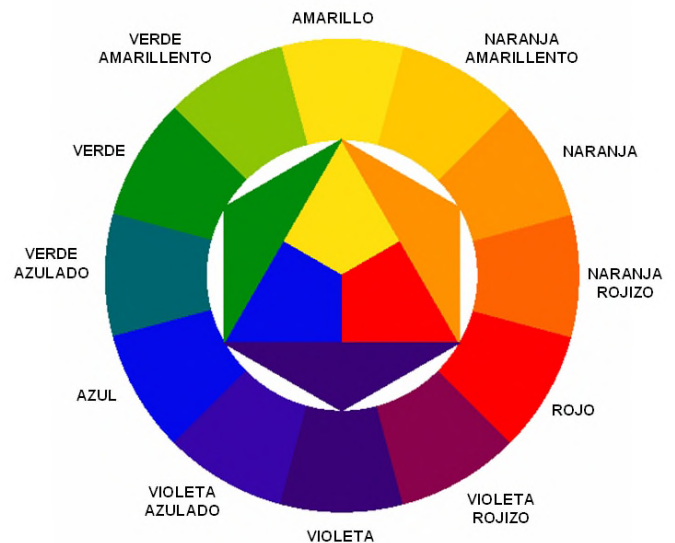
Supuesto práctico 3 (Diseño gráfico):

Dado un círculo cromático de *Itten* con colores primarios, secundarios y terciarios, aplique en el imagotipo de la empresa *Natural Station*, dos combinaciones de colores: una de colores adyacentes, y otra de colores análogos.

La empresa está interesada en que predominen colores cálidos. Realice las dos propuestas mencionadas.



NaturalStation


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.

Presentación final: formato DIN A4.

Supuesto práctico 4 (diseño gráfico):

Harinas Gallo va a sacar al mercado una nueva variedad de harina de guisante, de cultivos 100% ecológicos, con la denominación BIO.

La empresa está interesada en que se le presenten propuestas de diseño gráfico del embalaje. Realice una propuesta con las especificaciones mencionadas, teniendo en cuenta las imágenes que se incluyen a continuación:



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.

Presentación final: formato DIN A4.

EVALUACIÓN DE BACHILLERATO PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD
—214 DISEÑO. JULIO 2020—**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 memoria: **2 puntos**.

CORRESPONDENCIA CON EL PROGRAMA OFICIALComentarios a las Pruebas Seleccionadas

Las pruebas en su conjunto se ajustan al currículo oficial de la materia, recogándose 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**, cinco cuestiones; **Bloque 2**, una cuestión; **Bloque 3**, una cuestión; **Bloque 4**, tres cuestiones; **Bloque 5**, una cuestión. 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.