



UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID
PRUEBA DE ACCESO A LAS ENSEÑANZAS UNIVERSITARIAS
OFICIALES DE GRADO
Curso **2011-2012**

MATERIA: DISEÑO

INSTRUCCIONES Y CRITERIOS GENERALES DE CALIFICACIÓN

INSTRUCCIONES: La prueba tiene dos opciones: A y B. Se elegirá una de ellas. Cada una de las opciones se compone de dos partes.

TIEMPO: Una hora y treinta minutos.

CALIFICACIÓN: Primera parte (cuestiones): puntuación máxima 3 puntos. Cada cuestión se valorará con 1 punto.

Segunda parte (ejercicio de diseño): puntuación máxima 7 puntos.

OPCIÓN A

Primera parte

Cuestiones teóricas

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

1.- Empareje los personajes de la izquierda con sus correspondientes obras o creaciones.

Le Corbusier.	Silla Barcelona.
Walter Gropius.	Edificio de la Bauhaus.
Ettore Sottsass.	Modulor.
Mies van der Rohe y Lilly Reich.	Máquina de escribir Valentine.

2.- Indique cuatro características de una fuente tipográfica de las llamadas egipcias o mecánicas.

3.- Indique cuatro aspectos importantes en el proceso de diseño de una bicicleta de montaña.

Segunda parte

Diseñe un cartel cuyo tema es la innovación en el diseño. El texto que lleva es: "Diseño = Innovación".

Bocetos, estudios previos 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 bocetos, esquemas, 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

Primera parte

Cuestiones teóricas

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

1.- Respecto a la Silla Roja y Azul, señale, entre las siguientes opciones, las que correspondan a su autor, movimiento artístico, fecha y lugar de origen.

Theo van Doesburg; Walter Gropius; Wassily Kandinski; Gerrit Rietveld.
Arts & Crafts; Art Nouveau; Neoplasticismo; High-tech.
(1945); (1918); (1902); (1896).
Países Bajos; Francia; Alemania; Rusia.

2.- ¿Qué es y para qué sirve la normalización en el diseño de objetos?

3.- ¿Qué deberíamos considerar en el diseño de un tobogán infantil?

Segunda parte

Ejercicio de diseño en el espacio

Diseñe una empuñadura de paraguas inspirada en una forma orgánica. Especifique el material o materiales de fabricación, color y medidas.

Bocetos, estudios previos 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 bocetos, esquemas, etc., preparatorios del diseño.
- Sobre la otra parte del papel se realizará la presentación final a escala, trazada a lápiz, utilizando color y técnica libre.
- Se deberán mostrar las vistas necesarias para definir el objeto con precisión y una volumetría del mismo.

DISEÑO

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN Y CALIFICACIÓN

OPCIÓN A

Primera parte

Puntuación máxima 3 puntos.

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

Pregunta 1

Conocimientos sobre estilos y diseñadores fundamentales de la historia del diseño y su orden cronológico.

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

Pregunta 2

Conocimientos sobre conceptos fundamentales del diseño.

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

Pregunta 3

Conocimientos sobre la metodología de la ideación de un objeto industrial y los procesos de producción, así como sobre el significado psicológico y las influencias del entorno social y cultural en el diseño en general.

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

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos.

En la realización del diseño se valorará:

- Selección de imágenes y tipografías adecuadas para una fácil comunicación gráfica.
- Coherencia conceptual y formal con el tema.
- Utilización y jerarquización de los elementos gráficos, observando el valor sintáctico del conjunto.
- Aplicación de las técnicas gráficas pertinentes.

A cada uno de estos apartados se le asignará una valoración máxima de 1,5 puntos.

- La presentación: destrezas en las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

A este apartado se le asignará una valoración máxima de 1 punto.

OPCIÓN B

Primera parte

Puntuación máxima 3 puntos.

Cada respuesta correcta se calificará con 1 punto.

Pregunta 1

Conocimientos sobre estilos y diseñadores fundamentales de la historia del diseño y su orden cronológico.

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

Pregunta 2

Conocimientos sobre conceptos fundamentales del diseño.

Se calificará como máximo con 1 punto, teniendo en cuenta que la respuesta dada por el estudiante puede calificarse, dependiendo de su acierto, con 0,25, 0,50 o 0,75 puntos.

Pregunta 3

Conocimientos sobre la metodología de la ideación de un objeto industrial y los procesos de producción, así como sobre el significado psicológico y las influencias del entorno social y cultural en el diseño en general.

Se calificará como máximo con 1 punto, teniendo en cuenta que la respuesta dada por el estudiante puede calificarse, dependiendo de su acierto, con 0,25, 0,50 o 0,75 puntos.

Segunda parte

Puntuación máxima 7 puntos

En la realización del diseño se valorará:

- La adecuación del objeto a la función práctica encargada.
- Equilibrio compositivo de los volúmenes seleccionados y coherencia formal y material del objeto.
- Racionalidad e intuición en el desarrollo del proceso seguido.
- Utilización adecuada de los sistemas de representación y comunicación del proyecto.

A cada uno de estos apartados se le asignará una valoración máxima de 1,5 puntos.

- La presentación: destrezas en las técnicas gráficas y en la composición de la lámina.

A este apartado se le asignará una valoración máxima de 1 punto.

