uc3m Universidad Carlos III de Madrid	**UNIVERSIDADES PÚBLICAS DE LA COMUNIDAD DE MADRID** EVALUACIÓN PARA EL ACCESO A LAS ENSEÑANZAS UNIVERSITARIAS OFICIALES DE GRADO Curso **2020-2021** MATERIA: **DISEÑO**	

INSTRUCCIONES GENERALE 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 **obras** con el **movimiento** al que pertenecen:

Obras:	**Movimientos:**
A. Edificio Chrysler	1. Modernismo
B. Sede del HSBC	2. Bauhaus
C. Silla Wassily	3. High Tech
D. Parque Güell	4. Art Déco

A.2. ¿Qué **ley o principio de las teorías de la percepción** explicaría que *"no ipmotra el odren en el que las ltears etsen ecsritas, la uicna csoa iporntnate es que la pmrirea y la utlima ltera esetn ecsritas en la psiocion cocrreta"*? Indique su nombre y definición, e incluya un pequeño ejemplo visual, un **dibujo**, que ejemplifique esta ley o principio.

A.3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el diseño de unos **guantes de cocina** para coger objetos calientes? Indique al menos cuatro y explíquelos brevemente en su aplicación al diseño de los guantes.

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 **sistema organizador de cubiertos** para el interior de un cajón.
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 el **estampado** (la gráfica aplicada) de los **asientos** de los **autobuses** de la empresa de transporte de pasajeros **"Viajes Sol"**. El estampado será abstracto y tiene que incluir el nombre de la empresa.

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 características del **movimiento Arts & Crafts:**

A. Empleo de colores primarios
B. Gusto por los cerramientos de vidrio
C. Gusto por lo artesanal
D. Recuperación de los oficios medievales

B.2. ¿Qué **recursos visuales** pueden utilizarse para generar sensación de **movimiento** en una imagen? Cite, al menos, cuatro.

B.3. Señale las **fases** que tendría que seguir para diseñar el **plano turístico** de una población. Indique al menos cuatro y explíquelas brevemente en su aplicación al diseño del plano.

B.4. Ejercicio de diseño gráfico (2,5 puntos)
Diseñe un **logotipo** para **un videojuego** que trata de ir explorando los planetas de los sistemas solares de la galaxia "X-3.14" llamado **"X-3.14-VILLAGE"**.
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 una **pequeña nevera de oficina** para refrescos**.**
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 **obras** con el **movimiento** al que pertenecen:

Obras:	**Movimientos:**
A. Edificio Chrysler	1. Modernismo
B. Sede del HSBC	2. Bauhaus
C. Silla Wassily	3. High Tech
D. Parque Güell	4. Art Déco

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

A4, B3, C2, D1

B.1. Señale si son **verdaderas** las siguientes características del **movimiento Arts & Crafts:**

A. Empleo de colores primarios
B. Gusto por los cerramientos de vidrio
C. Gusto por lo artesanal
D. Recuperación de los oficios medievales

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

A. Falsa – B. Falsa – C. Verdadera – D. Verdadera

Elementos de configuración formal (1 punto)

A.2. ¿Qué **ley o principio de las teorías de la percepción** explicaría que *"no ipmotra el odren en el que las ltears etsen ecsritas, la uicna csoa iporntnate es que la pmrirea y la utlima ltera esetn ecsritas en la psiocion cocrreta"*? Indique su nombre y definición, e incluya un pequeño ejemplo visual, un **dibujo**, que ejemplifique esta ley o principio.

El nombre se valorará con 0,25 puntos. La definición se valorará con 0,25 puntos. La corrección del concepto en el ejemplo visual, en el dibujo, se valorará con un máximo de 0,5 puntos. Total 1 punto.

Respuesta:
Se trata de la ley o principio de cierre.
La ley o principio de cierre establece que los objetos tales como formas, letras, dibujos, etc., se perciben como completos incluso cuando no lo están. La percepción completa las ausencias.



B.2. ¿Qué **recursos visuales** pueden utilizarse para generar sensación de **movimiento** en una imagen? Cite, al menos, cuatro.

Cada aportación correcta se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.
A nivel orientativo:
- Secuenciación
- Ritmo
- Asimetría
- Composición diagonal
- Líneas cinéticas
- Gradaciones
- Desenfoques

Teoría y metodología del diseño (1 punto)

A.3. ¿Qué **factores** deben tenerse en cuenta en el diseño de unos **guantes de cocina** para coger objetos calientes? Indique al menos cuatro y explíquelos brevemente en su aplicación al diseño de los guantes.

Cada factor correcto se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.
A nivel orientativo, entre otros factores posibles:
  - Públicos objetivos:
  - Condiciones de los materiales, por la durabilidad, prestaciones y precio.
  - Condiciones de los acabados, por la importancia de la estética sobre la función o viceversa.
  - Facilidad de adaptación a la producción industrial.
- Forma:
  - Antropometría: varios tamaños para adaptarse a distintos tamaños de mano.
- Materiales:
  - Materiales aislantes, que transmitan poco el calor.
  - Materiales ignífugos, por los riesgos en una cocina.
- Ergonomía:
  - Adaptación a la mano y sus movimientos.
  - Superficie no deslizante, para facilitar el asido de los objetos.
  - Facilidad para el lavado, por lo fácil que es que se ensucien.
- Producción:
  - Economía de los materiales de producción.
  - Facilidad de adaptación a la producción industrial.

B.3. Señale las **fases** que tendría que seguir para diseñar el **plano turístico** de una población. Indique al menos cuatro y explíquelas brevemente en su aplicación al diseño del plano.

Cada aportación correcta se valorará con 0,25 puntos. Total 1 punto.
A nivel orientativo:
- Identificación de públicos:
  - Nacional o internacional, por los idiomas de los textos.
  - Joven, mayor, familiar: por los cuerpos tipográficos (tamaño de los textos) y la información relevante.
- Identificación de los soportes:
  - No es lo mismo un plano para llevar en el bolsillo que uno para poner en un soporte en una plaza.
- Recopilación de información a mostrar y destacar:
  - Límites del territorio a mostrar.
  - Puntos de interés a destacar.
  - Rutas o recorridos.
  - Textos a incluir.
- Definición de colores, imágenes y tipografías acordes con la identidad de la población.
- Elaboración de bocetos del plano.
- Diseño del plano y elaboración de prototipos del plano.
- Test con usuarios y corrección de errores.
- Definición técnica para la producción: diseño, sistemas de impresión, papeles o soportes, etc.

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 **sistema organizador de cubiertos** para el interior de un cajón.
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 **un videojuego** que trata de ir explorando los planetas de los sistemas solares de la galaxia "X-3.14" llamado **"X-3.14-VILLAGE"**.
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 el **estampado** (la gráfica aplicada) de los **asientos** de los **autobuses** de la empresa de transporte de pasajeros **"Viajes Sol"**. El estampado será abstracto y tiene que incluir el nombre de la empresa.
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 una **pequeña nevera de oficina** para refrescos**.**
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.