

**EVALUACIÓN DE BACHILLERATO
PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD (EBAU)
FASE DE OPCIÓN
CURSO 2021-2022**

MATERIA: DISEÑO

(4)

Convocatoria:

**Instrucciones: LA PRUEBA ESTÁ ESTRUCTURADA COMO OPCIÓN A – OPCIÓN B
INDISTINTAMENTE**

	Elección
<p>De las preguntas: A1 – B1 Debe elegir 1 (como máximo) (7 puntos)</p>	<input type="checkbox"/>
<p>De las preguntas: A2 – B2 Debe elegir 1 (como máximo) (1 punto)</p>	<input type="checkbox"/>
<p>De las preguntas: A3 – B3 Debe elegir 1 (como máximo) (1 punto)</p>	<input type="checkbox"/>
<p>De las preguntas: A4 – B4 Debe elegir 1 (como máximo) (1 punto)</p>	<input type="checkbox"/>

**EVALUACIÓN DE BACHILLERATO
PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD (EBAU)
FASE DE OPCIÓN
CURSO 2021-2022**

MATERIA: DISEÑO

(4)

Convocatoria:

Criterios de evaluación y calificación:

Desarrollo gráfico completo de un proceso creativo de Diseño Bidimensional o Diseño del Producto (Bloques 4 y 5)

Hasta 5 puntos	Hasta 1 punto	Originalidad y creatividad
	Hasta 1 punto	Composición y organización espacial
	Hasta 1 punto	Funcionalidad del diseño
	Hasta 2 puntos	Proceso de diseño y capacidad técnica gráfica

Desarrollo gráfico a nivel de boceto de un proceso creativo de Diseño Bidimensional o Diseño del Producto (Bloques 4 y 5)

Hasta 2 puntos	Hasta 0,5 puntos	Originalidad y creatividad
	Hasta 0,5 puntos	Composición y organización espacial
	Hasta 0,5 puntos	Funcionalidad del diseño
	Hasta 0,5 puntos	Proceso de diseño y capacidad técnica gráfica

Relacionar y reconocer distintas Definiciones o Conceptos con Imágenes, en el campo del diseño (Bloques 1, 2 y 3)

Hasta 3 puntos	Hasta 1 punto	En el caso de relacionar o reconocer cuatro definiciones o conceptos con sus respectivas imágenes se valorará 0,25 puntos por cada correspondencia adecuada
-------------------------------	---------------	---



**EVALUACIÓN DE BACHILLERATO
PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD (EBAU)
FASE DE OPCIÓN
CURSO 2021-2022**

MATERIA: DISEÑO

(4)

Convocatoria:

PREGUNTA 1 (*Bloques 4 y 5*) (7puntos)

A1

DISEÑO BIDIMENSIONAL. Desarrollo gráfico completo: (*Bloque 4*) (5 puntos)

Realizar el diseño de un **monograma**, como imagen corporativa, a partir de las siguientes iniciales: Islas Volcánicas

Proceso de diseño, positivo-negativo y prueba de color

DISEÑO DEL PRODUCTO. Desarrollo gráfico a nivel de boceto: (*Bloque 5*) (2 puntos)

Plantear, a nivel de boceto, el diseño de un **envase para contener media docena de huevos**, partiendo de formas volumétricas sencillas

B1

DISEÑO DEL PRODUCTO. Desarrollo gráfico completo: (*Bloque 5*) (5 puntos)

Realiza el diseño de un **trofeo para un campeonato de ping pong**, partiendo de formas volumétricas sencillas. Desarrolla claramente el proceso que lleve a la propuesta definitiva

DISEÑO BIDIMENSIONAL. Desarrollo gráfico a nivel de boceto: (*Bloque 4*) (2 puntos)

Plantear, a nivel de boceto, el diseño de un **módulo**, en su versión positiva y negativa, con una temática gire en torno al universo y los planetas

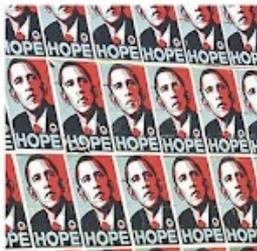
**EVALUACIÓN DE BACHILLERATO
 PARA EL ACCESO A LA UNIVERSIDAD (EBAU)
 FASE DE OPCIÓN
 CURSO 2021-2022**

MATERIA: DISEÑO		(4)
Convocatoria:		

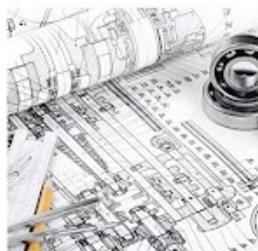
PREGUNTA 2 (Bloque 1) (1 punto)

Relacionar y reconocer distintas Definiciones o Conceptos, en el campo del diseño

A2 Relaciona cada imagen con un campo de aplicación del diseño



A



B



C



D

B2 Relaciona los siguientes diseños con sus correspondientes estilos de realización y autores:

- A.** STIJL - Piet Mondrian
- B.** OP ART - Vasarely
- C.** POP ART - Lichtenstein
- D.** ART & CRAFTS – William Morris



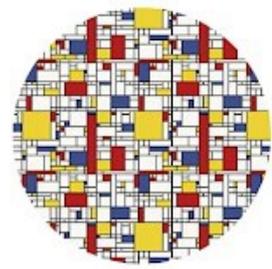
A



B



C



D

MATERIA: DISEÑO		(4)
Convocatoria:		

PREGUNTA 3 (Bloque 2) (1 punto)

Relacionar y reconocer distintas Definiciones o Conceptos, en el campo del diseño

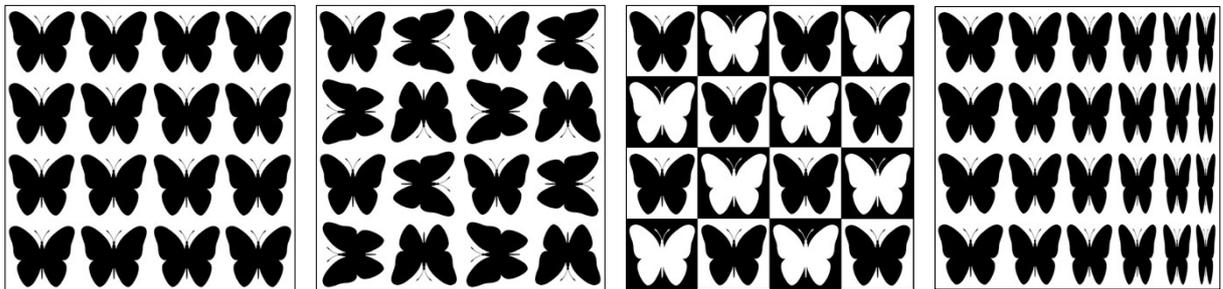
A3 Relaciona las diferentes familias tipográficas:

- A. Fantasía
- B. San Serif
- C. Serif
- D. Caligráficas



B3 Relaciona los distintos tipos de **repetición de un módulo** con las imágenes adjuntas:

- A. Repetición por gradación
- B. Repetición por uso del positivo-negativo
- C. Repetición simple
- D. Repetición por giro y traslación



1

2

3

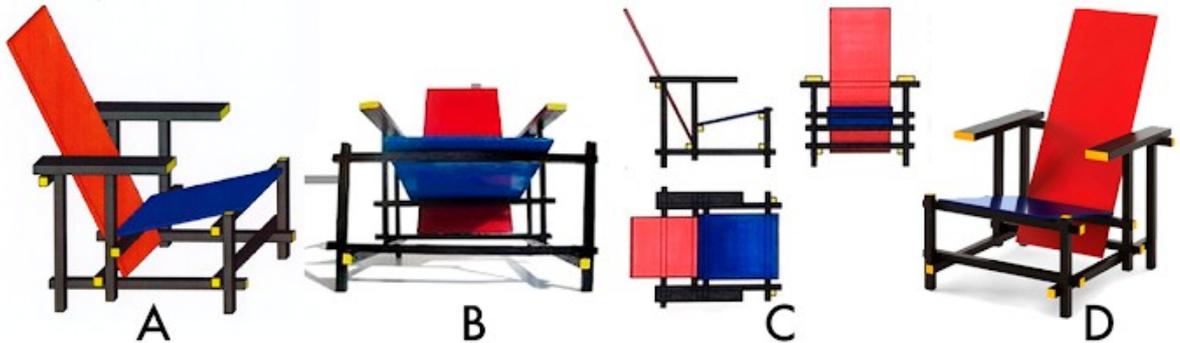
4

PREGUNTA 4 (Bloque 3) (1 punto)

Relacionar y reconocer distintas Definiciones o Conceptos, en el campo del diseño

A4 Relaciona cada imagen con el sistema de representación que se corresponda.

1. Perspectiva Isométrica
2. Perspectiva Caballera
3. Perspectiva Cónica Frontal
4. Sistema Diédrico



B4 Indica cuatro factores a tener en cuenta en el diseño de una **tienda de campaña**