



## Proves d'accés a la universitat

---

# Disseny

## Sèrie 1

Qualificació		TR
Exercicis	1	
	2	
	3	
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

Etiqueta de l'alumne/a

Ubicació del tribunal .....

Número del tribunal .....

---

Etiqueta de qualificació

Etiqueta del corrector/a

---

La prova consta de tres exercicis. Feu l'exercici 1, i trieu UNA de les dues opcions (A o B) de l'exercici 2 i UNA de les dues opcions (A o B) de l'exercici 3.

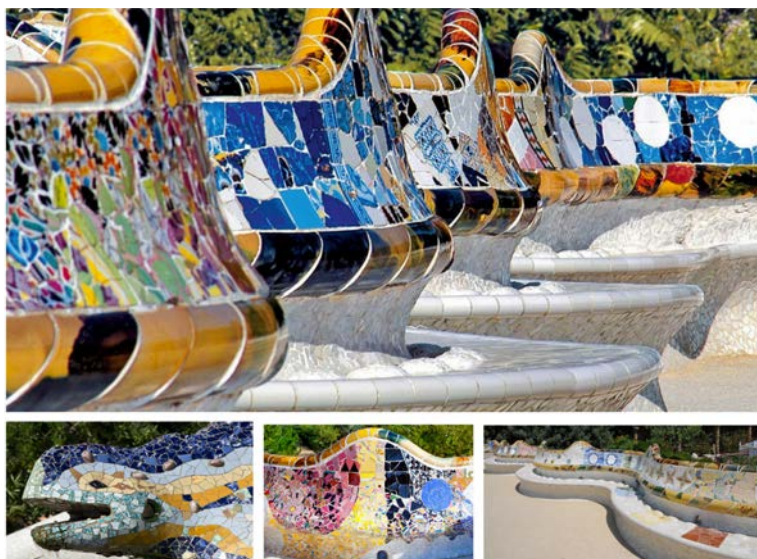
---

### Exercici 1

[2 punts]

El *trencadís* és un mosaic format per trossos irregulars de ceràmica, marbre, vidre o pedres, típic de l'arquitectura modernista (imatge A). Aquesta tècnica de ceràmica trencada s'utilitza per a revestir superfícies arquitectòniques i hi aporta un component estètic i de durabilitat.

L'arquitecte Josep Maria Jujol va col·laborar amb Antoni Gaudí i va ser l'encarregat d'aplicar el trencadís en algunes de les seves obres més representatives, com la Casa Batlló, el Park Güell o la Casa Milà (la Pedrera). Utilitzava rajoles de rebuig de la fàbrica Pujol i Bausis i també trossos de plats i tasses d'altres manufactures, entre altres materials. En trossejar les rajoles que ja tenien la seva pròpia decoració i crear una nova composició, s'aconseguien uns efectes visuals molt peculiars i distintius d'aquesta tècnica.



IMATGE A. Detalls del trencadís del Park Güell

Responeu a UNA de les dues preguntes següents:

- a) Quin gran avantatge constructiu proporciona el trencadís per a cobrir volums poc convencionals?
- b) Quins avantatges creieu que té aquesta tècnica pel que fa a la sostenibilitat?



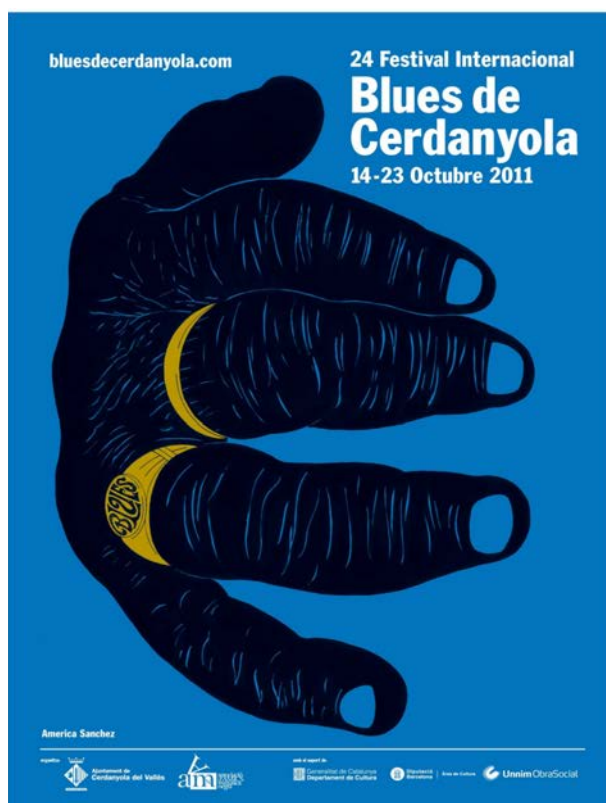
## Exercici 2

[2 punts]

### OPCIÓ A

Aquest any el Palau Robert ha rendit homenatge, en una exposició, a la llarga i reconeguda trajectòria del dissenyador gràfic America Sanchez, vinculat a Barcelona des de fa més de cinquanta anys.

Els conceptes que defineixen millor l'obra d'America Sanchez són l'experimentació i la diversitat de llenguatges, tècniques i recursos gràfics. El seu estil és eclèctic i inclassificable.



IMATGE B. Cartell del 24è Festival Internacional de Blues de Cerdanyola. America Sanchez

Contesteu les dues qüestions següents:

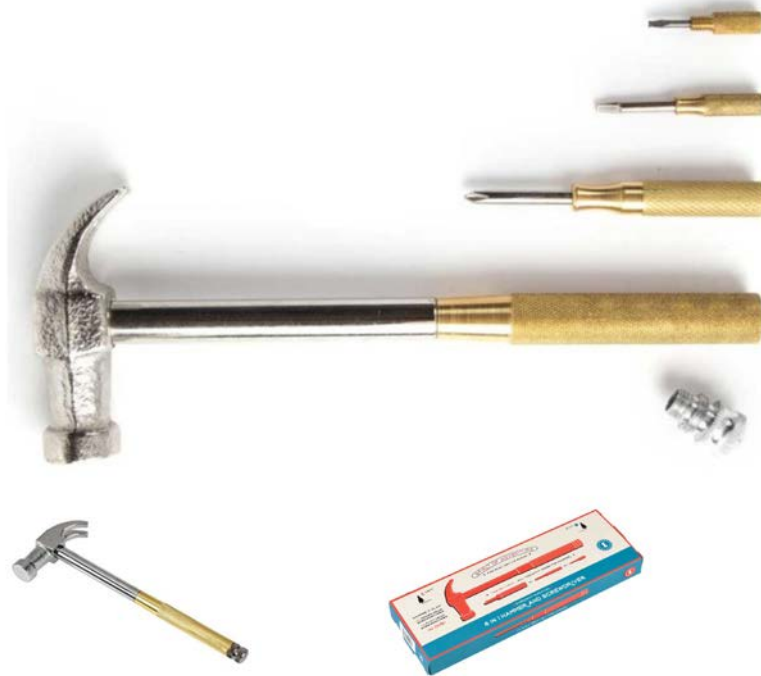
- a) Expliqueu quines són les tècniques i els recursos gràfics emprats en relació amb la composició, la gamma cromàtica, la tipografia i el tipus d'imatge del cartell que va dissenyar Sanchez per al 24è Festival Internacional de Blues de Cerdanyola (imatge B).

**b)** Quins són els atributs sígnics que podem observar en el cartell? Raoneu la resposta.

## OPCIÓ B

Miller Cast Products és una empresa que durant més de cent vint anys ha fabricat eines i peces de metall. Un dels seus productes amb més reconeixement és el lot de martell i tornavissos 6 en 1. És una eina múltiple que va ser dissenyada originalment com a article promocional de la marca el 1915, però que es va continuar fabricant perquè va tenir molt èxit.

Aquest disseny combina quatre tornavissos que s'amaguen dins d'un martell (imatge C).



IMATGE C. Lot de martell i tornavissos 6 en 1

Responeu a les dues preguntes següents:

*a)* Quins són els avantatges que presenta aquesta eina pel que fa a la funcionalitat?

**b)** Quins poden ser els inconvenients d'aquesta eina?

[DIN A3 central per a desenvolupar l'exercici 3.]





[DIN A3 per a desenvolupar els altres apartats de l'exercici 3 (esbossos i text).]



### Exercici 3

[6 punts]

#### OPCIÓ A

#### Fitxes per a un joc

El joc popular «El poble i el llop» és una dinàmica de grup en què un narrador assigna un paper (poble, llop o bruixa) a cada jugador, que ha d'actuar segons el rol assignat. El joc comença quan el narrador diu: «És de nit! El poble se'n va a dormir!» Tots els participants, incloent-hi el llop i la bruixa, tanquen els ulls. El llop es desperta durant la nit i assenyalava amb el dit algú que serà la seva víctima. Quan el narrador diu: «El poble es desperta!», tots els jugadors han d'obrir els ulls i començar a interactuar entre ells —convencent o dissimulant— per aconseguir enxampar la persona que fa de llop.

Imagineu que una empresa de producció de jocs us encarrega unes fitxes per a facilitar la tasca del narrador a l'hora d'assignar els rols als jugadors. Heu de dissenyar tres tipus de fitxes:

- Poble: diversos personatges neutres que poden ser assassinats i que han de decidir en grup qui creuen que és el llop.
- Llop: un personatge que ataca el poble durant la nit.
- Bruixa: un personatge que pot salvar una persona del poble en tota la partida.

Aquest joc es pot dur a terme en qualsevol espai i l'assignació dels rols ha de ser secreta; per tant, les mides de les fitxes no poden excedir les del palmell de la mà (6 cm d'alçària). Cal que cada peça mostri amb claredat el rol que representa i la seva jerarquia.

Proposeu un disseny de les fitxes fet a partir d'un llistó de fusta de secció quadrada de  $3 \times 3 \times 6$  cm o d'un llistó de secció rodona de 3 cm de diàmetre i 6 cm de llargària (imatge D). Aquest llistó es pot tallar, gravar, policromar i muntar, tal com van fer amb les peces dels escacs els artistes de la Bauhaus o els dissenyadors Peter Spielhoff o Lanier Graham (imatges E, F i G).



IMATGE D. Llistons de fusta de secció quadrada de 30 mm de costat i de secció circular de 30 mm de diàmetre



IMATGE E. Peces d'escacs. Josef Hartwig (Bauhaus, 1923-1924)



IMATGE F. Joc d'escacs.  
Peter Spielhoff



IMATGE G. Joc d'escacs.  
Lanier Graham (1966)

Desenvolpeu, a la pàgina 13 d'aquest quadern (i també a les pàgines 10 i 11, si necessiteu més espai):

- els esbossos inicials previs a la proposta definitiva;
- un text amb el raonament detallat del procés que heu seguit. Podeu substituir aquest text per esquemes i anotacions sobre diferents dibuixos, però ha de quedar molt clar quins són els criteris seguits per a resoldre l'exercici.

Desenvolpeu, en el DIN A3 central d'aquest mateix quadern (pàgines 8 i 9):

- la representació definitiva, a escala 2:1, en forma d'esbós avançat, amb una aproximació gràfica tan acurada com sigui possible i amb les acotacions generals;
- els dibuixos i els detalls necessaris per a comprendre la proposta.

## OPCIÓ B

### Cartell per a la COP26

A la 25a Conferència de les Nacions Unides sobre el Canvi Climàtic (COP25), celebrada el desembre del 2019, es va fer una crida als països assistents per a dur a terme esforços contra el canvi climàtic. Davant la impossibilitat de consensuar un text, van haver d'ajornar el desenvolupament de l'Acord de París en relació amb les emissions de diòxid de carboni fins a la propera cimera. Tanmateix, els informes climàtics que s'hi van presentar van indicar, per exemple, que el 2019 ha estat un any de temperatures rècord o que el diòxid de carboni, una de les causes principals de l'efecte d'hivernacle, ha tornat a marcar màxims històrics.

Feu una proposta de cartell per a promocionar la vint-i-sisena cimera, prevista per al 2021 a Glasgow, per a sensibilitzar la població sobre la necessitat d'actuar contra el canvi climàtic. En la proposta gràfica per al cartell heu d'incloure:

- el text «COP26»,
- el text «Glasgow 2021»,
- el logotip aproximat de la UNFCCC (Convenció Marc sobre el Canvi Climàtic) (imatge H).

Les mides del cartell, que pot ser vertical o apaïsat, han de ser 190 × 277 mm.



IMATGE H

Desenvolpeu, a la pàgina 15 d'aquest quadern (i també a les pàgines 10 i 11, si necessiteu més espai):

- els esbossos inicials previs a la proposta definitiva;
- un text amb el raonament detallat del procés que heu seguit, en el qual expliqueu clarament la vostra proposta i tots els detalls necessaris per a comprendre-la. Podeu substituir aquest text per esquemes i anotacions sobre diferents dibuixos, però ha de quedar molt clar quins són els criteris seguits per a resoldre l'exercici;
- el dibuix de tots els detalls cromàtics i tipogràfics necessaris perquè la proposta es compregui globalment.

Desenvolpeu, en el DIN A3 central d'aquest mateix quadern (pàgines 8 i 9):

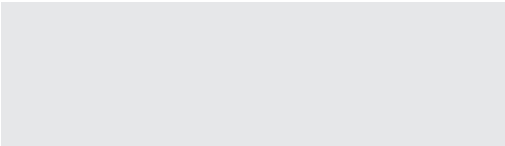
- la proposta definitiva del cartell a escala 1:1 i en color, en forma d'esbós avançat, amb una aproximació gràfica tan acurada com sigui possible i correctament proporcionada.



--	--

--	--

Etiqueta de l'alumne/a



Institut  
d'Estudis  
Catalans





## Proves d'accés a la universitat

---

# Disseny

## Sèrie 3

Qualificació		TR
Exercicis	1	
	2	
	3	
Suma de notes parcials		
Qualificació final		

Etiqueta de l'alumne/a

Ubicació del tribunal .....

Número del tribunal .....

---

Etiqueta de qualificació

Etiqueta del corrector/a

La prova consta de tres exercicis. Feu l'exercici 1, i trieu UNA de les dues opcions (A o B) de l'exercici 2 i UNA de les dues opcions (A o B) de l'exercici 3.

### Exercici 1

[2 punts]

El constructivisme rus va ser un moviment artístic desenvolupat després de la Revolució Russa (1917), que va tenir una gran influència en el disseny gràfic del segle xx pel seu caràcter rupturista i l'ús d'elements «constructius». En la imatge A podem observar diversos documents gràfics d'aquest moviment.



IMATGE A. Diversos cartells pertanyents al constructivisme rus realitzats entre els anys 1919 i 1929

Contesteu UNA de les dues qüestions següents:

- a) Descriu els trets característics del constructivisme rus en relació amb l'estructura compositiva, la tipografia, la gamma cromàtica i el tractament de la imatge i altres elements gràfics.
- b) Per què creieu que el constructivisme rus va ser un moviment rupturista i per què va tenir una gran influència en el disseny gràfic del segle xx?



## Exercici 2

[2 punts]

### OPCIÓ A

En la imatge B es mostra la transformació d'un llit per a nadons. Aquest model s'anomena *evolutiu*, perquè els infants el poden utilitzar des que neixen fins que tenen vuit anys.



IMATGE B. Llit Leander. Stig Leander

Contesteu les dues qüestions següents:

- a) Expliqueu els avantatges funcionals d'aquest llit.

**b)** Comenteu les diferències antropomètriques en l'evolució d'aquest llit. Raoneu la resposta.

## OPCIÓ B

En la imatge C podem comparar dos logotips del Banco Bilbao Vizcaya Argentaria (BBVA). Aquest banc va presentar el nou logotip la primavera del 2019, quan va anunciar la unificació de totes les seves marques mundials. En relació amb el nou logotip, l'entitat va afirmar que el redisseny pretenia «transmetre millor la nostra nova realitat, cada cop més global i digital».



IMATGE C. Logotip antic (esquerra) i logotip nou (dreta)

Contesteu les dues qüestions següents:

- a) Expliqueu les diferències entre els dos logotips.

**b)** Per què creieu que el nou logotip representa millor la nova realitat, més global i digital?

[DIN A3 central per a desenvolupar l'exercici 3.]





[DIN A3 per a desenvolupar els altres apartats de l'exercici 3 (esbossos i text).]



### Exercici 3

[6 punts]

#### OPCIÓ A

#### Etiqueta i capsa per a una ampolla de vitamines

Una empresa dedicada a la comercialització de vitamines en gotes en vol promocionar el consum diari. Concretament, per afavorir el consum de la vitamina B<sub>6</sub> entre els joves en períodes de gran esforç intel·lectual i d'exàmens, l'empresa vol regalar una ampolla per la compra de cada flascó d'aquesta vitamina. La idea és que els usuaris la puguin reomplir d'aigua cada dia i afegir-hi les gotes de vitamina prescrites. L'ampolla ha de ser plana i s'ha de poder dur còmodament en motxilles, estoigs i butxaques (imatge D).



IMATGE D. Ampolla de plàstic reciclable proposada per a promocionar el consum de vitamines entre els joves

Tenint en compte les mides d'aquesta ampolla (imatge E) i les imatges de la marca que produeix les vitamines (imatge F), dissenyeu una etiqueta per a aquesta ampolla i una capsa de cartonet amb la marca i les dades que considereu oportunes. Tot i que no podeu canviar les mides ni el material (plàstic transparent) de l'ampolla, sí que podeu modificar el color del tap de rosca.



IMATGE E. Mides de l'ampolla promocional



IMATGE F. Logotip de la marca, imatge de celebració del cinquantè aniversari i imatge extreta de l'apartat sobre les vitamines del web de l'empresa

Malgrat que la imatge de marca i dels seus productes és bastant clàssica, es valorarà especialment que el resultat gràfic sigui adient i atractiu per al públic destinatari (joves estudiants), que ha de voler dur aquest producte diàriament entre els seus objectes personals.

Desenvolpeu, a la pàgina 13 d'aquest quadern (i també a les pàgines 10 i 11, si necessiteu més espai):

- els esbossos inicials previs a la proposta definitiva;
- un text amb el raonament detallat del procés que heu seguit. Podeu substituir aquest text per esquemes i anotacions sobre diferents dibuixos, però ha de quedar molt clar quins són els criteris seguits per a resoldre l'exercici i per a aconseguir un resultat gràfic idoni per al públic jove al qual es destina l'envàs.

Desenvolpeu, en el DIN A3 central d'aquest mateix quadern (pàgines 8 i 9):

- la proposta definitiva del producte en perspectiva a mà alçada, amb la màxima definició possible;
- els dibuixos necessaris per a comprendre la proposta (dièdric, cotes principals, esquemes, etc.).

## OPCIÓ B

### Accessori lateral per a un sofà

En la imatge G podem observar un accessori auxiliar per a desar els comandaments a distància al lateral d'un sofà.



IMATGE G. Accessori de tela de niló per al lateral d'un sofà

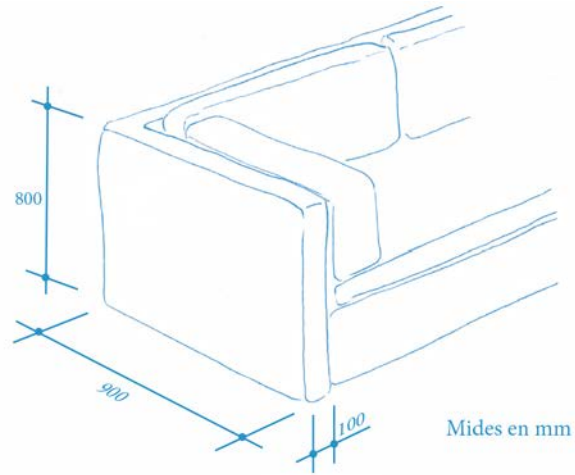
Un fabricant vol llançar una línia de sofàs en una gamma de colors molt atrevits (imatge H) i ha dissenyat els laterals expressament per a poder-hi col·locar fàcilment uns accessoris rígids de plàstic per a guardar-hi diverses coses. En aquest disseny ha previst que els coixins dels costats del sofà impedeixin el contacte dels usuaris amb la rigidesa del plàstic de l'accessori.



IMATGE H

Dissenyu un accessori de plàstic per al lateral d'aquests sofàs tenint en compte els requeriments següents:

- L'accessori ha de poder contenir tres comandaments a distància, un ordinador portàtil o una tauleta tàctil (*tablet*), unes ulleres de lectura i un telèfon intel·ligent (*smartphone*).
- Heu de definir tres colors diferents per a l'accessori. Els usuaris han de poder escollir una d'aquestes tonalitats, que han de combinar correctament amb la gamma de sis colors que proposa el fabricant dels sofàs.
- Les mides del lateral del sofà on s'ha de col·locar l'accessori es mostren en el croquis de la imatge I.



IMATGE I

Desenvolpeu, a la pàgina 15 d'aquest quadern (i també a les pàgines 10 i 11, si necessiteu més espai):

- els esbossos inicials previs a la proposta definitiva;
- un text amb el raonament detallat del procés que heu seguit, en què expliqueu clarament la vostra proposta i tots els detalls necessaris per a comprendre-la. Podeu substituir aquest text per esquemes i anotacions sobre diferents dibuixos, però ha de quedar molt clar quins són els criteris seguits per a resoldre l'exercici.

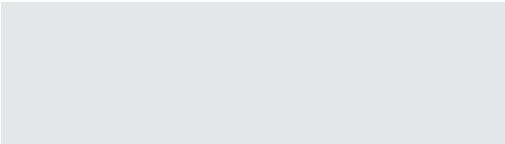
Desenvolpeu, en el DIN A3 central d'aquest mateix quadern (pàgines 8 i 9):

- la proposta definitiva en perspectiva a mà alçada en forma d'esbós avançat, amb una aproximació gràfica tan acurada com sigui possible i correctament proporcionada;
- el dibuix en dièdric, a escala, de la peça de plàstic amb les cotes principals;
- un esquema gràfic en què expliqueu quina és la gamma de tres colors que heu triat i en què es pugui apreciar com combinaran amb la gamma cromàtica dels sofàs.

--	--

--	--

Etiqueta de l'alumne/a



Institut  
d'Estudis  
Catalans