

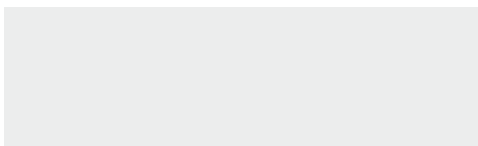
Proves d'accés a la universitat

Diseño

Serie 2

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

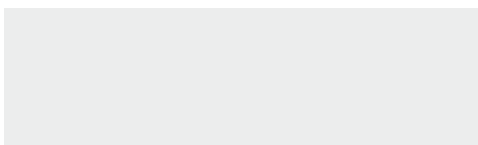
Etiqueta de l'alumne/a



Ubicació del tribunal

Número del tribunal

Etiqueta de qualificació



Etiqueta del corrector/a



La prueba consta de tres ejercicios. Haga el ejercicio 1, y escoja UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 2 y UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 3.

Ejercicio 1

[2 puntos]

En la imagen A puede observarse la imagen visual corporativa de Benevolent Society, la primera organización benéfica que se fundó en Australia. Esta entidad promueve el cambio social trabajando a partir de la construcción de familias fuertes, implicando a las personas con las comunidades a las que pertenecen para que estas comunidades sean saludables.



IMAGEN A. Fragmentos de la imagen visual corporativa de Benevolent Society, diseñada por el estudio Designworks (Australia)

Responda a UNA de las dos preguntas siguientes:

- a) ¿Qué es la identidad visual corporativa? Explique qué propósitos tiene y qué se debe desarrollar para que las empresas puedan aplicarla con corrección.
- b) ¿Qué aspectos formales caracterizan la identidad visual corporativa de Benevolent Society? ¿Cuáles de esos aspectos formales se relacionan directamente con los valores de familia fuerte, comunidad implicada y comunidad saludable? Razone la respuesta.

Ejercicio 2

[2 puntos]

OPCIÓN A

Observe las imágenes B y C:



IMAGEN B. Silla de consulta odontológica A609.1 (1907), de la empresa SS White Dental, expuesta en el Ward Museum



IMAGEN C. Silla y unidad de consulta odontológica DC310 (2019), de Diplomat Dental

Conteste las dos cuestiones siguientes:

- a) ¿Cuáles son las diferencias entre estos dos asientos desde los puntos de vista funcional y estético?

b) Diga cuáles son las diferencias de tipo emocional entre las dos sillas desde el punto de vista del paciente.

OPCIÓN B

En la imagen D se puede observar un sistema de etiquetas autoadhesivas desarrollado por el diseñador gráfico Héctor Sos. Gracias a este sistema, la empresa Baas Architecture puede aplicar estas etiquetas sobre cualquier material o soporte.



IMAGEN D. Algunos ejemplos de cómo pueden marcarse diferentes elementos de papelería con el sistema de etiquetas autoadhesivas

Conteste las dos cuestiones siguientes:

a) ¿Cuáles son los atributos gráficos de esta propuesta?

b) Explique las principales ventajas e inconvenientes que presenta este sistema. Razone la respuesta.

[DIN A3 central para desarrollar el ejercicio 3.]

[DIN A3 para desarrollar los otros apartados del ejercicio 3 (bocetos y texto).]

Ejercicio 3

[6 puntos]

OPCIÓN A

Diseño de un cartel

El estudio de diseño Brand Builders necesita un cartel para anunciar una conferencia sobre diseño gráfico. En la imagen E, pueden observarse los rasgos fundamentales del estilo gráfico de este estudio.



IMAGEN E. Muestra de la imagen de marca de Brand Builders

Diseñe un cartel de 240 × 240 mm que incluya el siguiente texto:

- conferencia sobre *branding*;
- Reus, 18 de junio de 2023.

El cartel debe incluir también la imagen de marca de Brand Builders.

Puede añadir otros elementos gráficos de cualquier tipo, pero el resultado final debe ser coherente y debe mantener la misma identidad visual.

Desarrolle, en la página 13 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un breve texto o esquemas clarificadores en los que explique y justifique el proceso que ha seguido para llegar a la propuesta definitiva.

Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- los pasos que representen el desarrollo de la idea de su propuesta de cartel;
- la propuesta definitiva, en forma de boceto avanzado, con una aproximación gráfica tan ajustada como sea posible;
- los esquemas y detalles necesarios para que la propuesta se comprenda globalmente.

Resuelva de forma esmerada la presentación, los acabados y los gráficos realizados.

OPCIÓN B

Diseño de una mesita auxiliar

En la imagen F se muestra el sistema modular de sofás BOB, de la empresa Blå Station.



IMAGEN F. Sistema modular de sofás BOB (2021), de Blå Station, diseñado por Thomas Bernstrand y Stefan Borselius

Como puede observarse en la imagen G, entre cada uno de los módulos hay una rendija que el usuario puede usar para colocar él mismo un plafón de separación.



IMAGEN G

Aprovechando que pueden empotrarse otros materiales entre los módulos, diseñe una mesita auxiliar de madera que pueda encajarse manualmente y que mantenga la armonía con este tipo de mobiliario. Utilice la información proporcionada en las imágenes H e I.



IMAGEN H. Material para realizar la mesita: madera contrachapada de abedul de 9 mm



IMAGEN I. Medidas de los módulos del sofá (expresadas en milímetros)

Desarrolle, en la página 15 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un breve texto o esquemas clarificadores en los que explique y justifique el proceso que ha seguido para llegar a la propuesta definitiva.

Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- la propuesta definitiva en perspectiva a mano alzada del resultado, para que se vea cómo quedaría colocada la mesita en el sofá;
- una representación en sistema diédrico de la mesita con las cotas principales a escala (por ejemplo: 1:2, 1:5, ...);
- los esquemas y detalles necesarios para que la propuesta se comprenda globalmente.

Resuelva de forma esmerada la presentación, los acabados y los gráficos realizados.

--	--

--	--

Etiqueta de l'alumne/a



Institut
d'Estudis
Catalans

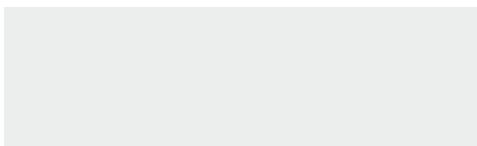
Proves d'accés a la universitat

Diseño

Serie 5

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 prueba consta de tres ejercicios. Haga el ejercicio 1, y escoja UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 2 y UNA de las dos opciones (A o B) del ejercicio 3.

Ejercicio 1

[2 puntos]

En la imagen A puede observarse un banco galardonado en la categoría «Producto» del Premio Catalunya de Ecodiseño 2019. El premio fue otorgado a Escofet Lab por la creación de los bancos Alpine, unos bancos modulares de fácil instalación y adaptables a cualquier espacio público, que combinan soportes de hormigón de áridos reciclados o escorias de siderurgia recicladas con asientos y respaldos de madera certificada.

El objetivo principal de este premio, dirigido a diseñadores, fabricantes de productos o estudiantes, es reconocer los productos y servicios que, mediante unos criterios de diseño sostenible, reducen el impacto ambiental de sus ciclos de vida, desde la concepción hasta la gestión del residuo final, pasando por la fabricación, la distribución y el uso, contribuyendo así a la economía circular.



IMAGEN A. Banco Alpine, de Escofet Lab

Responda a **UNA** de las dos preguntas siguientes:

- a) Este premio está dirigido tanto a los diseñadores como a los fabricantes de productos. ¿Qué relación hay entre los fabricantes y el diseño sostenible?
- b) ¿Cómo cree que el diseño puede reducir el impacto ambiental de los productos? Razone la respuesta.

Ejercicio 2

[2 puntos]

OPCIÓN A

La empresa Peusek, que comercializa un producto para combatir el mal olor de los pies a causa del exceso de sudoración, fue fundada por Joan Deltell a mediados del siglo xx.

En la imagen B se muestra la evolución de la imagen gráfica de esta empresa, desde su fundación, en 1951, hasta la imagen gráfica actual, rediseñada en 2011.



IMAGEN B

Conteste las dos cuestiones siguientes:

- a) Describa las fases que ha experimentado la imagen gráfica de la empresa hasta llegar al diseño de 2011.

b) ¿Cree que la imagen gráfica de Peusek ha evolucionado hacia lo que se considera un buen diseño? Justifique la respuesta.

OPCIÓN B

En la imagen C puede apreciarse un juego de cubiertos denominados Skeleton, disponibles en color negro y plateado.

En este juego de cubiertos se ha intentado reducir al mínimo cada una de las piezas, sin poner en peligro su integridad estructural, hasta conseguir, según sus autores, «verdaderos esqueletos» (*skeleton* en inglés).



IMAGEN C. Cubiertos Skeleton, creados por el estudio de diseño Nendo, que dirige el japonés Oki Sato

Responda a las dos preguntas siguientes:

- a) En relación con su función, ¿qué ventajas y qué inconvenientes piensa que tiene este juego de cubiertos?

b) ¿Qué ventajas y qué inconvenientes considera que tienen los cubiertos en relación con los aspectos visuales y formales?

[DIN A3 central para desarrollar el ejercicio 3.]

[DIN A3 para desarrollar los otros apartados del ejercicio 3 (bocetos y texto).]

Ejercicio 3

[6 puntos]

OPCIÓN A

Cesta de transporte para bicicletas

En la imagen D se muestran unas bicicletas a las que se han incorporado unas cajas de plástico, de las usadas para almacenar alimentos, para utilizarlas como cestas de transporte.

Diseñe una cesta de transporte con una estética más agradable que la de las cajas de las imágenes, que tenga capacidad para un maletín de ordenador portátil y que pueda acoplarse al portapaquetes de la parte trasera de una bicicleta. Los materiales son de libre elección.



IMAGEN D

Desarrolle, en la página 13 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un texto con el razonamiento detallado del proceso que ha seguido. Puede sustituir este texto por esquemas y anotaciones sobre diferentes dibujos, pero debe quedar muy claro cuáles son los criterios seguidos para resolver el ejercicio.

Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- la propuesta definitiva en perspectiva a mano alzada;
- una representación en sistema diédrico con las cotas principales;
- los esquemas, los detalles y las anotaciones que expliquen su propuesta.

OPCIÓN B

Pictogramas para un instituto

En la imagen E se muestran algunos de los treinta y dos pictogramas diseñados para los Juegos Olímpicos de Barcelona.



IMAGEN E

Un pictograma es una imagen sintética que representa contenidos, objetos o acciones sin relación con la forma fonética y, por lo tanto, al margen del lenguaje escrito.

Diseñe los pictogramas para tres de las aulas específicas de un instituto de enseñanza secundaria: el aula de dibujo, el aula de música y el aula de tecnología. Estos pictogramas deben realizarse a dos tintas y en un formato cuadrado de 15 cm de lado.

Desarrolle, en la página 15 de este cuaderno (y también en las páginas 10 y 11, si necesita más espacio):

- los bocetos iniciales previos a la propuesta definitiva;
- un texto con el razonamiento detallado del proceso que ha seguido, donde explique claramente su propuesta y todos los detalles necesarios para la comprensión del diseño. Puede sustituir este texto por esquemas y anotaciones sobre diferentes dibujos, pero debe quedar muy claro cuáles son los criterios seguidos para resolver el ejercicio.

Desarrolle, en el DIN A3 central de este mismo cuaderno (páginas 8 y 9):

- los bocetos de los tres pictogramas a escala reducida y con pruebas de color en la relación figura-fondo;
- la propuesta definitiva, en forma de boceto avanzado a escala 1:1, del pictograma correspondiente al aula de dibujo;
- el dibujo de los detalles o esquemas necesarios para que la propuesta se comprenda globalmente.

--	--

--	--

Etiqueta de l'alumne/a



Institut
d'Estudis
Catalans