



PUNTUACIÓN QUE SE OTORGARÁ A ESTE EJERCICIO: (véanse las distintas partes del examen)

Elija una de las dos opciones propuestas, A o B. En cada pregunta se señala la puntuación máxima.

OPCIÓN A

Cuestión 1: (3 puntos)

Buscar un nombre para una marca de chicles y realizar un logotipo (compuesto por texto y símbolo) representando la marca.

Se valorará la presentación de los bocetos que conducen a la propuesta de la imagen de marca. Se valorará la correspondencia entre los recursos empleados (nombre, colores, tipografías, símbolos, otros) y la identidad que representan.

En la solución propuesta se deberá incluir:

- Un boceto que defina la marca.
- Descripción del significado del nombre en relación a la marca. Así como las relaciones entre tipografía, color y forma.

Cuestión 2: (7 puntos)

Realice un boceto de un alzado de fachada de una tienda de caramelos de la marca que represente la imagen gráfica diseñada en el apartado anterior. Diseñese en armonía y conjuntamente con el apartado anterior.

En la solución propuesta se deberá incluir:

- La distribución de los elementos necesarios en la fachada (puerta de acceso, escaparates, zona superior de aplicación gráfica, etc...).
- Las dimensiones máximas del escaparate.
- Algún dibujo adicional que indique las dimensiones y proporciones de los elementos que constituyen la fachada.
- Descripciones que el estudiante considere oportunas para explicar la configuración del espacio, los colores de los elementos, puntos de luz, ambientación, etc.

Resuelva a mano alzada o con útiles de dibujo técnico. El estudiante podrá aportar material de trabajo como, reglas, plantillas de curvas, cartulinas, revistas, rotuladores. Queda excluido el uso de plantillas de letras o transferibles.

OPCIÓN B.

Cuestión 1: (3 puntos)

Sobre el tema teórico el diseño y su contexto, explique claramente el significado de “Diseño, sociedad y consumo” y su importancia en el proceso de diseño.

Cuestión 2: (7 puntos)

Diseñe un cartel publicitario para promocionar las visitas al museo de la magia de Zaragoza, con el texto “XIV Feria del pan de Zaragoza” y el lema “Pan-Z”. El estudiante podrá aportar material de trabajo como, reglas, plantillas de curvas, cartulinas, revistas, rotuladores. Queda excluido el uso de plantillas de letras o transferibles.

Con los siguientes requisitos:

- La técnica de realización será libre y en color.
- El cartel debe tener orientación vertical.
- Las dimensiones son libres, pero se debe mantener la proporción con el formato DIN serie A





CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN.

Estándares de aprendizaje según se recogen en la Matriz de especificaciones de la Orden ECD/1941/2016

OPCIÓN A

Cuestión 1. (3 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad 20%.
- Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano 10%.

Cuestión 2. (7 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica 10%.
- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas 10%.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados 15%.
- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio 10%.
- Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño 10%.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos 15%.

OPCIÓN B

Cuestión 1. (3 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica 15%.
- Comprende, valora y explica argumentadamente la incidencia que tiene el diseño en la formación de actitudes éticas, estéticas y sociales y en los hábitos de consumo 15%.

Cuestión 2. (7 puntos)

Estándares de aprendizaje:

- Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual 20%.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos 20%.
- Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas 15%.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica. 15%.