

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

Primera parte (3 puntos).

Apoyándose en alguno de los ejemplos adjuntos MOSTRADOS A CONTINUACIÓN, a su elección, describa la relación entre Diseño gráfico y señalización. La señalética. Principales factores condicionantes, pautas y elementos en la elaboración de señales.



Segunda parte (7 puntos).

Desarrolle una propuesta de elemento vertical para soportar señalética, así como su correspondiente estilo gráfico, destinado a su colocación en un parque urbano. Deben incluirse al menos los siguientes textos: "SKATEPARK", "JARDÍN BOTÁNICO", "SOLARIUM", "SALIDA". Debe incluirse una argumentación justificando el diseño propuesto y su adecuación al entorno, un croquis con la forma y dimensiones volumétricas y la correspondiente propuesta gráfica. Adjúntense los bocetos de desarrollo de la idea. (En el ANEXO I se muestra una colección de imágenes de contexto y ayuda).

OPCIÓN B

Primera parte (3 puntos).

Apoyándose en alguno de los ejemplos adjuntos MOSTRADOS A CONTINUACIÓN, a su elección, describa las funciones, morfología, y tipología de los objetos, así como la relación entre objeto y usuario.

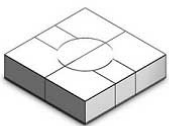


fig. 1. - Unit Assembly

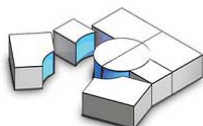


fig. 2. - Variation

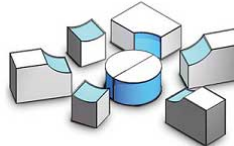


fig. 3. - Variation

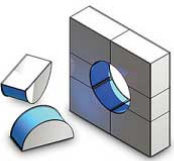


fig. 4. - Variation

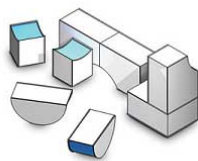
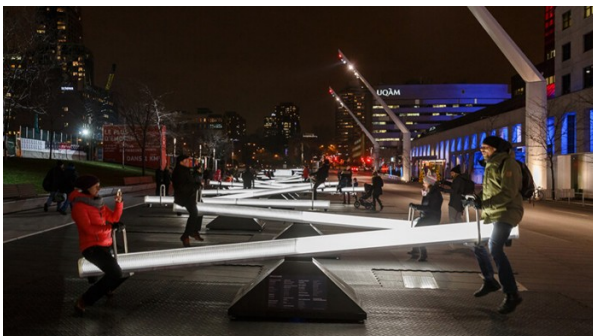


fig. 5. - Variation



Segunda parte (7 puntos).

Desarrolle una propuesta de diseño de elemento para una zona de descanso en un parque público. Este elemento debe incluir el lema “LA CIUDAD TRANQUILA” con su correspondiente diseño gráfico. Debe considerarse las necesidades diferentes de los diferentes perfiles de usuario como niños, ancianos, jóvenes, personas solas, pequeños grupos, sus diferentes gustos estéticos y argumentar la aportación del producto a la convivencia entre ellos. Debe incluirse una argumentación justificando el diseño propuesto, un croquis con la forma y dimensiones volumétricas y la correspondiente propuesta gráfica. Adjúntense los bocetos de desarrollo de la idea. (En el ANEXO I se muestra una colección de imágenes de contexto y ayuda).

ANEXO I: colección de imágenes de contexto y ayuda.



CRITERIOS GENERALES:

Cada uno de los ejercicios tendrá una duración de hora y media y se calificará de 0 a 10 con dos cifras decimales.

La **primera parte** representa un 30% de la nota final (3 puntos). La primera parte tendrá un carácter teórico o teórico/práctico.

La **segunda parte** representa un 70 % de la nota final (7 puntos). La segunda parte tendrá un carácter práctico.

En la **parte teórica** se valorarán los siguientes aspectos:

- Correcta ordenación de las ideas, adecuada redacción y expresión de las mismas.
- Uso correcto de la ortografía, de la corrección léxica y el estilo lingüístico.
- Se valorará el uso de vocabulario y su correcta utilización en los conceptos y terminología propia del tema preguntado.
- El nivel de conocimientos y su adecuación a la pregunta formulada.
- Los criterios de la matriz de especificaciones que correspondan en función de la pregunta.

La **parte práctica** se valorará de acuerdo a los estándares de la matriz, pero se valorará la claridad del proceso de diseño, reflexión y análisis sobre la cuestión, generación de la idea, explicación de la misma, trabajo de bocetos y desarrollo, así como la presentación final del trabajo. Se tendrán en cuenta la limpieza, el orden y la claridad de las ideas expresadas.

La nota final se obtendrá de la suma de las dos partes (teórica o teórica/práctica más la parte práctica), siendo la calificación máxima 10 puntos.

Se valorará el buen uso de la lengua y la adecuada notación científica, que los correctores podrán bonificar con un máximo de un punto. Por los errores ortográficos, la falta de limpieza en la presentación y la redacción defectuosa podrá bajarse la calificación hasta un punto.

CRITERIOS ESPECÍFICOS DE CORRECCIÓN:

De acuerdo a las indicaciones de la Orden PCI/12/2019, de 14 de enero, por la que se determinan las características, el diseño y el contenido de la evaluación de Bachillerato para el acceso a la Universidad, y las fechas máximas de realización y de resolución de los procedimientos de revisión de las calificaciones obtenidas en el curso 2018-2019; y conforme a la Matriz de especificaciones recogida en el Anexo I de la citada Orden para la materia de Diseño, se indican los valores de ponderación respecto a los Estándares de aprendizaje evaluables correspondientes a cada uno de los diferentes Bloques de contenido de la materia.

OPCIÓN A – PRIMERA PARTE

Bloque de contenido 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño. Porcentaje asignado al bloque: 15%

- Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

Bloque de contenido 2: Elementos de configuración formal. Porcentaje asignado al bloque: 15%

- Identifica los principales elementos del lenguaje visual presentes en objetos de diseño o de entorno cotidiano.
- Analiza imágenes o productos de diseño reconociendo y diferenciando los aspectos funcionales estéticos y simbólicos de los mismos.

OPCIÓN A – SEGUNDA PARTE

Bloque de contenido 2: Elementos de configuración formal. Porcentaje asignado al bloque: 5%

- Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

Bloque de contenido 3: Teoría y metodología del diseño. Porcentaje asignado al bloque: 20%

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
- Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
- Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

Bloque de contenido 4: Diseño gráfico. Porcentaje asignado al bloque: 25%

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
- Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
- Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

Bloque de contenido 5: Diseño del producto y del espacio. Porcentaje asignado al bloque: 20%

- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.

OPCIÓN B – PRIMERA PARTE**Bloque de contenido 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño. Porcentaje asignado al bloque: 15%**

- Analiza imágenes relacionadas con el diseño, identificando el ámbito al que pertenecen y las relaciona con la corriente, escuela o periodo al que pertenecen.

Bloque de contenido 1: Evolución histórica y ámbitos del diseño. Porcentaje asignado al bloque: 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.

OPCIÓN B – SEGUNDA PARTE**Bloque de contenido 2: Elementos de configuración formal. Porcentaje asignado al bloque: 10%**

- Realiza composiciones gráficas, seleccionando y utilizando equilibradamente los principales elementos del lenguaje visual.
- Aplica las teorías perceptivas y los recursos del lenguaje visual a la realización de propuestas de diseño en los diferentes ámbitos.
- Utiliza el color atendiendo a sus cualidades funcionales, estéticas y simbólicas y a su adecuación a propuestas específicas de diseño.

Bloque de contenido 3: Teoría y metodología del diseño. Porcentaje asignado al bloque: 25%

- Conoce y aplica la metodología proyectual básica.
- Recoge información, analiza los datos obtenidos y realiza propuestas creativas.
- Dibuja o interpreta la información gráfica, teniendo en cuenta las características y parámetros técnicos y estéticos del producto para su posterior desarrollo.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar la pieza y valorar su adecuación a los objetivos propuestos.
- Materializa la propuesta de diseño y presenta y defiende el proyecto realizado, desarrollando la capacidad de argumentación, y la autocrítica.

Bloque de contenido 4: Diseño gráfico. Porcentaje asignado al bloque: 10%

- Realiza proyectos sencillos en alguno de los campos propios del diseño gráfico como la señalización, la edición, la identidad, el packaging o la publicidad.
- Usa de forma adecuada la tipografía siguiendo criterios acertados en su elección y composición.
- Resuelve problemas sencillos de diseño gráfico utilizando los métodos, las herramientas y las técnicas de representación adecuadas.
- Emite juicios de valor argumentados respecto a la producción gráfica propia y ajena en base a sus conocimientos sobre la materia, su gusto personal y sensibilidad.

Bloque de contenido 5: Diseño del producto y del espacio. Porcentaje asignado al bloque: 25%

- Determina las características formales y técnicas de objetos de diseño atendiendo al tipo de producto y sus intenciones funcionales y comunicativas.
- Desarrolla proyectos sencillos de diseño de productos en función de condicionantes y requerimientos específicos previamente determinados.
- Utiliza adecuadamente los materiales y las técnicas de representación gráfica.
- Realiza bocetos y croquis para visualizar y valorar la adecuación del trabajo a los objetivos propuestos.
- Conoce las nociones básicas de ergonomía y antropometría y las aplica en supuestos prácticos sencillos de diseño de objetos y del espacio.