

Pruebas de Acceso a Enseñanzas Universitarias Oficiales de Grado

Materia: DISEÑO

- El alumno deberá elegir una de las dos opciones propuestas A o B y resolverla en su totalidad.
- El ejercicio 1 se valorará con un máximo de 3 puntos. Se resolverá en el cuadernillo facilitado para la prueba.
- El ejercicio 2 se valorará con un máximo de 7 puntos. Se resolverá en 2 DIN A3 atendiendo al siguiente desarrollo:
 - Primer DIN A3
 - Dos bocetos de rápida elaboración. (valoración máxima:1 punto cada uno de los bocetos)
 - Un boceto con un aspecto más detallado o significativo (valoración máxima:1 punto)
 - Segundo DIN A3:
 - Justificación de la elección del boceto para su desarrollo (valoración máxima:1 punto)
 - Sugerencia de presentación o ambientación (valoración máxima:1 punto)
 - Una justificación por escrito relativa a materiales, color, texturas, etc. susceptibles de ser utilizados en la elaboración de la propuesta. (valoración máxima:1 punto)
 - Además se valorará con un máximo de 1 punto al conjunto de la presentación de los 2 DIN A3 atendiendo a los siguientes aspectos: la unidad en el desarrollo, limpieza y creatividad.
 - Por faltas de ortografía se podrá penalizar hasta 1 punto como máximo a razón de 0,25 puntos por falta.

OPCIÓN A :

1. Desarrollar las siguientes cuestiones:

1.1. Diseño y función: análisis de la dimensión pragmática, simbólica y estética del diseño. Utiliza como referente para el desarrollo de este tema la imagen correspondiente al exprimidor *Juicy Salif* creado en 1990 por el diseñador Philippe Starck. (2 puntos)



1.2. Psicología del color: ¿cómo se utiliza el color en el diseño de señalética? Escribe algunos ejemplos. (1 punto)

2. Realiza un diseño gráfico modular basado en un contraste entre colores fríos y cálidos. Sugiere su presentación en un elemento determinado teniendo en cuenta que el diseño se estamparía en un soporte textil. (7 puntos)

OPCIÓN B :

1. Desarrollar las siguientes cuestiones:

1.1. Diseño y ecología. Enunciar los principios que defienden el concepto de "Diseño sostenible". Comentar distintos tipos de objetos y productos diseñados con estos principios. (1'5 puntos)

1.2. Razona las diferencias entre "arte" y "diseño". (1'5 puntos)

2. Diseñar la forma de dos puffs para sentarse, y su estampado, de modo que ambos se complementen y relacionen. Utilizar alguno de estos parámetros compositivos: dinamismo, simetría o deconstrucción. (7 puntos)