

Leer con atención:

- El alumno deberá elegir una de las dos opciones propuestas, A ó B, y resolverla en su totalidad.
- Cada opción contiene 10 cuestiones. Se resolverán manteniendo el orden y numerando las cuestiones.
- Las cuestiones 1, 2, 3, 4, 9 y 10 se responderán por escrito en el cuadernillo facilitado para la prueba.
- Las cuestiones 5 y 6, se resolverán en 1 DIN A3 (utilizar sólo una cara del papel).
- Las cuestiones 7 y 8, se resolverán en otro DIN A3 (utilizar sólo una cara del papel).
- Estos dos DIN A3 se entregarán junto al cuadernillo facilitado para la prueba.
- La calificación máxima para cada una de las cuestiones será de 1 punto.
- Se podrá penalizar por faltas de ortografía un máximo de 1 punto (0,25 por falta).

- Opción A -

1.- Comenta las razones fundamentales por las que el diseño del IMac G3 de Apple, en 1998, fue tan revolucionario en el ámbito de los ordenadores.



2.- Definición de *módulo*.

3.- Enuncia los fundamentos principales que caracterizaron a la escuela Bauhaus.

4.- Charles Eames sugería que el diseño dependía en gran medida de la suma de todas las limitaciones. Enumera y argumenta en tu opinión cuales pueden ser esas limitaciones con las que puede encontrarse un diseñador.

5.- Abocetar el pictograma de una maleta elaborado en exclusivo color blanco y negro.

6.- Abocetar el pictograma de una maleta -significativamente diferente al realizado en la cuestión 5- que combine el color negro, con dos colores más de tu libre elección.

7.- Basándote en alguno de los bocetos realizados en las cuestiones 5 ó 6 crear una nueva versión que combine el color cálido con el color frío (no hay límite en el número de colores que puedas utilizar).

8.- Basándote en alguno de los bocetos realizados en las cuestiones 5, 6 ó 7, dibujar con precisión la estructura geométrica de algún elemento gráfico que forme parte del pictograma: Utilizar plantillas, reglas y compás si fuera preciso.

9.- ¿Qué es un pictograma y cual es su función?

10.- Define y justifica el color que usarías finalmente en el pictograma de una maleta que pudieras diseñar.

Leer con atención:

- El alumno deberá elegir una de las dos opciones propuestas, A ó B, y resolverla en su totalidad.
- Cada opción contiene 10 cuestiones. Se resolverán manteniendo el orden y numerando las cuestiones.
- Las cuestiones 1, 2, 3, 4, 9 y 10 se responderán por escrito en el cuadernillo facilitado para la prueba.
- Las cuestiones 5 y 6, se resolverán en 1 DIN A3 (utilizar sólo una cara del papel).
- Las cuestiones 7 y 8, se resolverán en otro DIN A3 (utilizar sólo una cara del papel).
- Estos dos DIN A3 se entregarán junto al cuadernillo facilitado para la prueba.
- La calificación máxima para cada una de las cuestiones será de 1 punto.
- Se podrá penalizar por faltas de ortografía un máximo de 1 punto (0,25 por falta).

- Opción B -

1.- Enumera y define aspectos fundamentales del diseño que puedan estar presentes en esta señal:

2.- Definición de *composición*.

3.- Enuncia los fundamentos principales que caracterizaron al movimiento denominado Estilo Internacional.

4.- Enuncia tu opinión respecto a esta afirmación de Paul Rand, pionero en el diseño gráfico: "El diseño es muy simple. Eso lo hace complicado".

5. Abocetar –en color blanco y negro- algún tipo de soporte ligero que permita alzar –para su mejor vista y exposición- una moneda antigua de 6 centímetros de diámetro y 4 milímetros de grosor semejante a ésta:

6.- Abocetar un nuevo diseño –significativamente diferente al realizado en la cuestión 5- utilizando una escala de grises.

7.- Basándote en alguno de los bocetos realizados en las cuestiones 5 ó 6 crear una nueva versión que aporte color.

8.- Basándote en alguno de los bocetos realizados en las cuestiones 5, 6 ó 7, expresar la estructura geométrica de este producto en alzado, planta y perfil. Especificar la escala y utilizar plantillas, reglas y compás si fuera preciso.

9.- Justifica la evolución de tu diseño desde la cuestión 5 hasta la cuestión 8. Razona la función que presenta el mismo y el tipo de mercado al que podría ir dirigido.

10.- Teniendo en cuenta los diseños anteriores realizados en las cuestiones 5, 6, 7 y 8 define y justifica el uso del color, materiales y textura que definitivamente el producto final pudiera presentar.



**PROHIBIDO
FUMAR**

